**Game Design Document**

Going Bananas

**Game Description**

Prevent enemies from destroying your base by placing obstacles and throwing/shooting projectiles to slow them down or scare them off. Going Bananas is going to have cartoony artstyle with monkeys and other animals. The game is about the monkeys trying to defend their colony’s base from the animals that seek to destroy it. The player plays as the almighty mousecursor that can make defenses, summon monkeys to throw bananas with and conjure obstacles.

**Target Market**

Children of 12 years and younger

**Art & Video**

See trello

**User stories:**

Als player wil ik UI zodat ik mijn stats kan zien

Als player wil ik units kunnen plaatsen zodat ik mijzelf kan verdedigen

Als player wil ik obstakels zodat ik mijn enemies kan vertragen/tegenhouden

Als player wil ik currency zodat ik upgrades kan kopen

Als player wil ik een base hebben zodat ik die kan beschermen

Als developer wil ik health zodat mijn objecten dood kunnen gaan

Als developer wil ik een enemy spawner zodat die enemies kan spawnen

Als developer wil ik een scenechanger zodat ik de game kan navigeren.

Als developer wil ik dat de enemy kan bewegen zodat hij de base van de player aan kan vallen

**Schedule**

Scrumboard, see trello https://trello.com/b/2KOjTjwB/goingbananas

**Technical Specs**

**Code Versioning**

Github: <https://github.com/bennie12345/Going_Bananas_TD/>

**Code Objects**