# **Game Design Document: Balloon Buster**

## **1. Game Overview**

### **Title**

**Balloon Buster**

### **Concept**

Een casual, verslavend spel waarin spelers met precisie en timing ballonnen moeten prikken. Het spel is bedoeld voor alle leeftijden en biedt een progressieve uitdaging met een mix van strategie, snelheid en vaardigheid.

### **Platform**

Ontwikkeld in Unity, voor windows

## **2. Gameplay Mechanics**

### **Doel van het Spel**

* **Hoofddoel:** Prik zoveel mogelijk ballonnen binnen een bepaalde tijd.
* **Secundaire Doelen:** Verzamel punten, ontgrendel nieuwe niveaus, en verdien beloningen.

### **Besturing**

* Eenvoudige tap-gebaseerde besturing: tik op het scherm om de naald te werpen en de ballon te prikken.
* Swipe-bewegingen voor speciale worpen of power-ups.

### **Levels & Progressie**

* Meerdere levels met toenemende moeilijkheidsgraad.
* Elk niveau introduceert nieuwe soorten ballonnen met verschillende eigenschappen (snelheid, grootte, beweging, enz.).
* Speciale bonusniveaus en tijdelijke evenementen.

### **Power-Ups en Bonussen**

* Tijdelijke power-ups zoals 'Slow Motion', 'Double Points', en 'Mega Needle'.
* Dagelijkse en wekelijkse uitdagingen voor extra beloningen.

## **3. Grafische Stijl en Audio**

### **Visueel Ontwerp**

* Levendige en kleurrijke esthetiek met aantrekkelijke animaties.
* Gevarieerde achtergronden voor elk niveau met thematische ontwerpen.

### **Audio**

* Vrolijke en meeslepende achtergrondmuziek.
* Bevredigende geluidseffecten bij het prikken van ballonnen en het behalen van doelen.

## **4. Technische Overwegingen**

### **Unity-specifieke Eigenschappen**

* Gebruik van Unity's physics engine voor realistische ballonbewegingen.
* Integratie met Unity Ads en In-App Purchases voor monetisatie.

### **Platform Compatibiliteit**

* Geoptimaliseerd voor zowel lage als hoge prestaties mobiele apparaten.
* Ondersteuning voor zowel portrait als landscape mode.

## **5. Monetisatie en Marketing**

### **Monetisatie Strategie**

* Advertenties: Optionele advertenties voor bonussen.
* In-App Purchases: Aankoop van game-valuta, speciale niveaus, of cosmetic upgrades.

### **Marketing en Promotie**

* Sociale media campagnes.
* Samenwerkingen met influencers en game review platforms.