**Speelveld**

*Torens*

Verschillende types  
Allemaal even groot: 40px  
Hoogte maakt niet uit vanwege pathfinding voor vliegende elementen

*Bos / rots*

Afrastering van het level  
Breedte: 25px

*Speelvlak*

Eigenschap van een vlak: 40x40px   
Breedte speelveld: 680 px  
Hoogte speelveld: 240px  
Speelveld op matrix gebaseerd.  
Buffer voor het bouwen van torens (1 rij)  
Enemies vallen het dichtstbijzijnde plek aan.  
Random kans op enemies  
Punten van totaal aantal enemies blijft per level gelijk.

**Suicide**

Suicide damage wanneer het speelveld is dichtgebouwd. Één tegenstander offert zichzelf op (selfdestructor) zodat er weer een pad wordt vrij gemaakt. Alle andere tegenstanders zorgen ervoor dat ze weg gaan bij de selfdestructor. De speler krijgt geen resources voor selfdestructors en tegenstanders die daarin meegenomen worden.

**Afspraken**

Pathfinding algorithm Tom Nieuwenhuis  
Samenwerkingscontract: Maarten van den Hoek  
Plan van Aanpak (structuur): Andra Veraart