**Player Experience**

De speler moet het gevoel krijgen dat die in een vliegtuig zit en op het punt van neerstorten en dat hij in levens gevaar is en dat keuzes soms averechts kan werken

**Core Mechanic**

De speler moet type om veder in het verhaal te komen en niet dood te gaan en alle woorden tussen ,, moet de speler in type om veder te gaan en zijn keuzes aan te geven bv type ,gevaar, om veder te gaan. je moet dan gevaar type om veder te gaan

**Core game loop**

het draait er om dat je in leven blijft en dat je niet neerstort en dat je nieuwe keuzes blijft ontdekken om het einde te krijgen wat jij wilt

**Gameflow**

Je reist veel met het vliegtuig je stapt in hoog in de lucht gaat het vliegtuig kapot in het begin moet je al een belangrijke keuze maken. je weet niet veel maar 1 ding weet je wel je moet overleven wat er ook voor nodig is

Afbeelding met tekst, kaart

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Visuals en Layout**

De game ziet er uit als een terminal/computerscherm

In de game staat steeds wat je moet type dus voor de speler

Is het wel goed duidelijk aangegeven