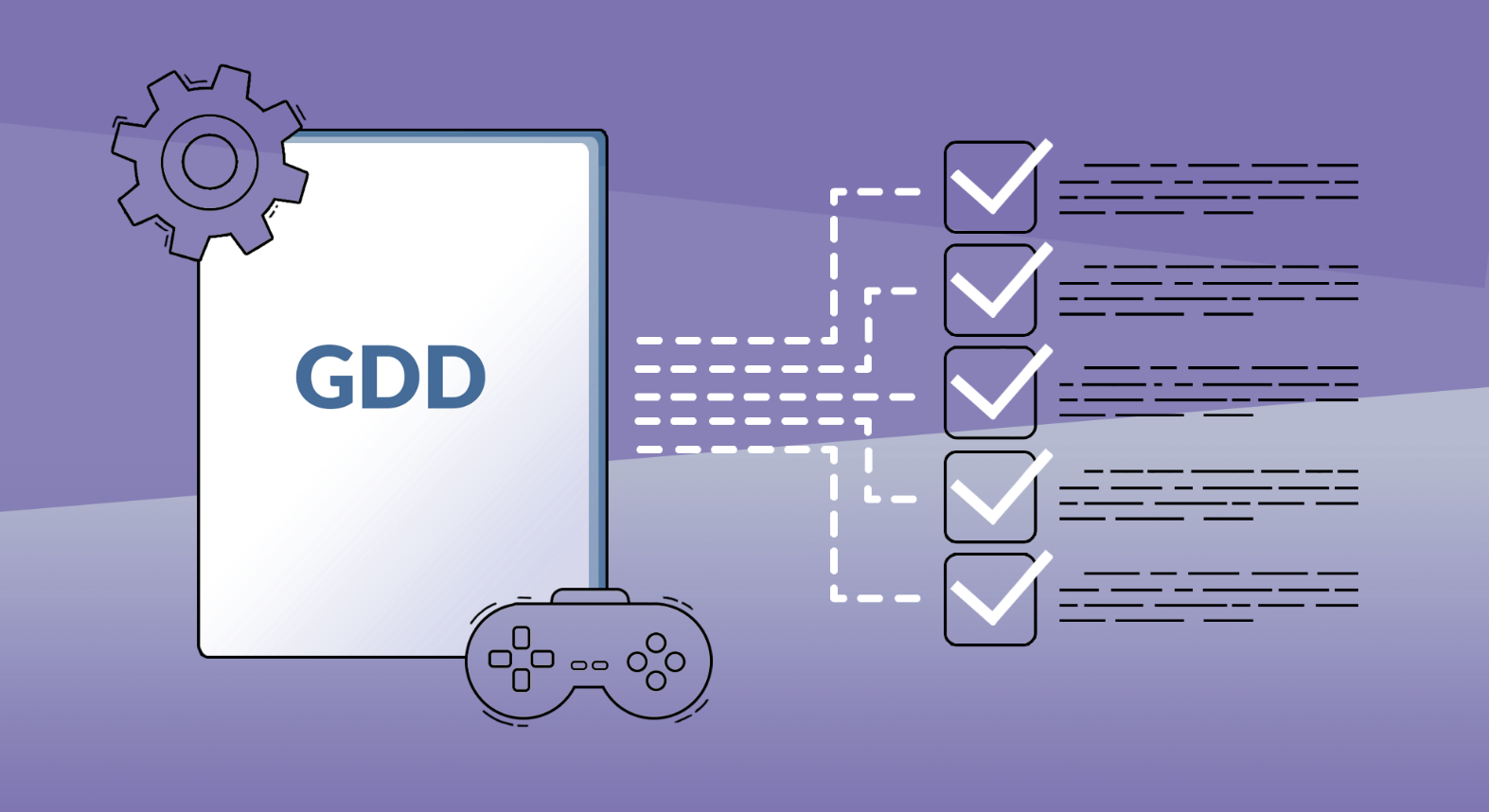
**Sjabloon 3**

GDD (gamedesigndocument)



Voor- en achternaam:

Leerling nummer:

Datum:

Versie:

# Overzicht

*[Beschrijf in kort (dus zonder te veel detail duidelijk en concreet) het idee voor het spel.]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel/ Werktitel:** | **Minesweeper** |
| **Thema:** | **Puzzle/ Strategie** |
| **Doelgroep:** | **8+** |
| **Samenvatting:** | **Minesweeper is een klassieke puzzelspel met een speel bord met verborgen mijnen. Het doel is dat je alle bomvrije vakjes moet aan klikken zonder de bommen aan te raken om te winnen.** |
| **Doel van het spel:** | **Het doel is om alle vakjes te klikken dat geen bom heeft en dan de bommen een vlag op doen.** |
| **Art Stijl:** | **Klassic / old school** |
| **USP (Unique Selling Point):** | **Het is een uniek spel omdat ik het zelf heb na gemaakt en het is heel leuk om alleen te doen of tegen andere.** |
| **Mechanics en besturing:** | **Je gebruikt alleen je muis. Door met de linker muisknop te klikken, onthul je het vakje en zie je of het een nummer of een bom is. Met de rechter muisknop kun je een vlag plaatsen, die je op de vakjes met mijnen moet zetten. Met de middelmuisknop kun je een indicatie krijgen van wat er onder een vakje zit.** |