**gdd**

**Player expierence**

De speler gaat ervaren dat hij in een dorp loopt en dat er een dorpsgek is die hem achterna zit. En het beetje als old school wordt ervaren.

**Core Mechanic**

Dat de speler door het dorp loopt en dat er een dorpsgek is die hem wil vermoorden en dat hij de dorpsgek moet pakken. En dat ga je allemaal uit typen

**Core game loop**

De speler loopt alleen door een dorp hij hoort steeds rare geluiden waar hij kan kiezen of hij daar heen gaat om te kijken maar hij moet oppassen. Dat hij niet gepakt wordt door de dorpsgek, maar intussen probeert moet hij ook proberen de dorpsgek te doden.

**Gameflow**

**Afbeelding met tekst, kaart

Automatisch gegenereerde beschrijving**<https://dashboard.genmymodel.com/personal/projects/_FZeiINiQEemWXYASHrbj8g>

**Visuals en Layout**

De player kan typen in een soort mini tv wat zijn of haar keuzes zijn. Dat is de interactie die ze kunnen hebben.