GDD Text Adventure game

# Inleiding

Voor de game lessen hebben we de opdracht gekregen om een tekst game te maken die je als een oldskool gamer laat voelen, dit moesten we doen in unity.

# Player experience

De speler moet zich voelen als een ouderwetse gamer die een nieuw D&D based spel speelt waarin hij een dief is.

# Omschrijving

In het spel speelt de speler een tiefling (half duivel) dief en probeert deze niet gepakt te worden terwijl hij probeert te stelen.

# Game Flowchart