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.

# core mechanics

je typt tekst commando’s om door het spel heen te komen

# 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

# Visual’s & layout

Er is een menu met 3 knoppen een om het spel te beginnen een voor de setting’s hier kun je het geluid aanpassen en een knop die het spel sluit