**Player Experience**

De player moet zich als een old school gamer voelen. Het is namelijk een tekst based game en de player moet zich voor bewegen door te typen en keuzes te maken en zo door te gaan er zijn verschillende eindes en keuzes.

**Core Mechanic**

Door keuzes te maken gaat de player door verschillende stages en eindigt de player bij de eind stages er zijn verschillende eindes waar de player terecht kan komen in deze text based game

**Core Game Loop**

De speler moet keuzes kiezen om verder te komen er kunnen zowel slechte als goede eindes zijn dat licht geheel aan de player zijn of haar keuze

**Gameflow**

Dit is mijn flowchart dit is hoe de game in zn gang gaat

<https://api.genmymodel.com/projects/_5UqJIOBVEemZHaiox11UDg/diagrams/_5UqJIuBVEemZHaiox11UDg/svg>

**Visuals en Layout**

De game ziet er uit als een oude computer met groene tekst erin Het geluid is ook een oud toetsenbord