GDD

Gemaakt door: Can Aydemir

Klas

Am1A  326729

**Inhoudsopgave**

[**Inleiding 2**](#_Toc22212295)

[**Doelgroep 3**](#_Toc22212296)

[**Omschrijving 4**](#_Toc22212297)

[**Handleiding 5**](#_Toc22212298)

[**Controls 6**](#_Toc22212299)

[**Gameplay 7**](#_Toc22212300)

[**Geluid 8**](#_Toc22212301)

[**Game Flow 9**](#_Toc22212302)

# **Inleiding**

Dit is een tekst gebaseerde game waar jij verschillende keuzes moet gaan maken om verder te kunnen komen. Als jij doodgaat dan moet je helemaal weer opnieuw beginnen. Je hebt allerlei eindes. Er zitten ook een paar Easter Eggs in.

# **Doelgroep**

Jongeren (16+) die geïnteresseerd zijn in crimineel games. Ook voor mensen die tekst gebaseerde games leuk vinden. Het is ook voor mensen die games leuk vinden met verschillende eindes. Het is voor jongens en meisjes.

# **Omschrijving**

Ik maak een game over een man genaamd Rob. Hij heeft veel fouten gemaakt. Hij is zijn vrouw en zoon verloren door zijn fouten. Hij woont bij een vriend. Die is bevriend met een criminele groep. Je krijgt de keuze om mee te doen aan een bankoverval. Het is een tekst gebaseerde game. Je moet typen om verder in het verhaal te komen. Er zijn verschillende eindes.

# **Handleiding**

Van tevoren worden de controles, uitleg en verhaallijn laten zien op het scherm voordat je het spel start, daarna start de game en moet je allerlei verschillende keuzes maken om naar goede eindes te komen. Als je doodgaat start je helemaal weer opnieuw.

# 

# **Controls**

Je gebruikt alle letters van je toetsenbord, enter gebruik je ook om verder te gaan. De letters gebruik je om de verschillende keuzes te kunnen typen. Voor een easter egg moet een \_ gebruiken.

# **Gameplay**

Je kan je keuzes maken om verder te kunnen gaan met het verhaal. Zo kun je naar verschillende eindes gaan en allerlei death’s meemaken. Je kijkt op een terminal en je moet typen om dus die keuzes te maken.

# **Geluid**

Je hoort een spannend achtergrondmuziekje. Als je dood gaat hoor je een death sound.

# **Game Flow**

