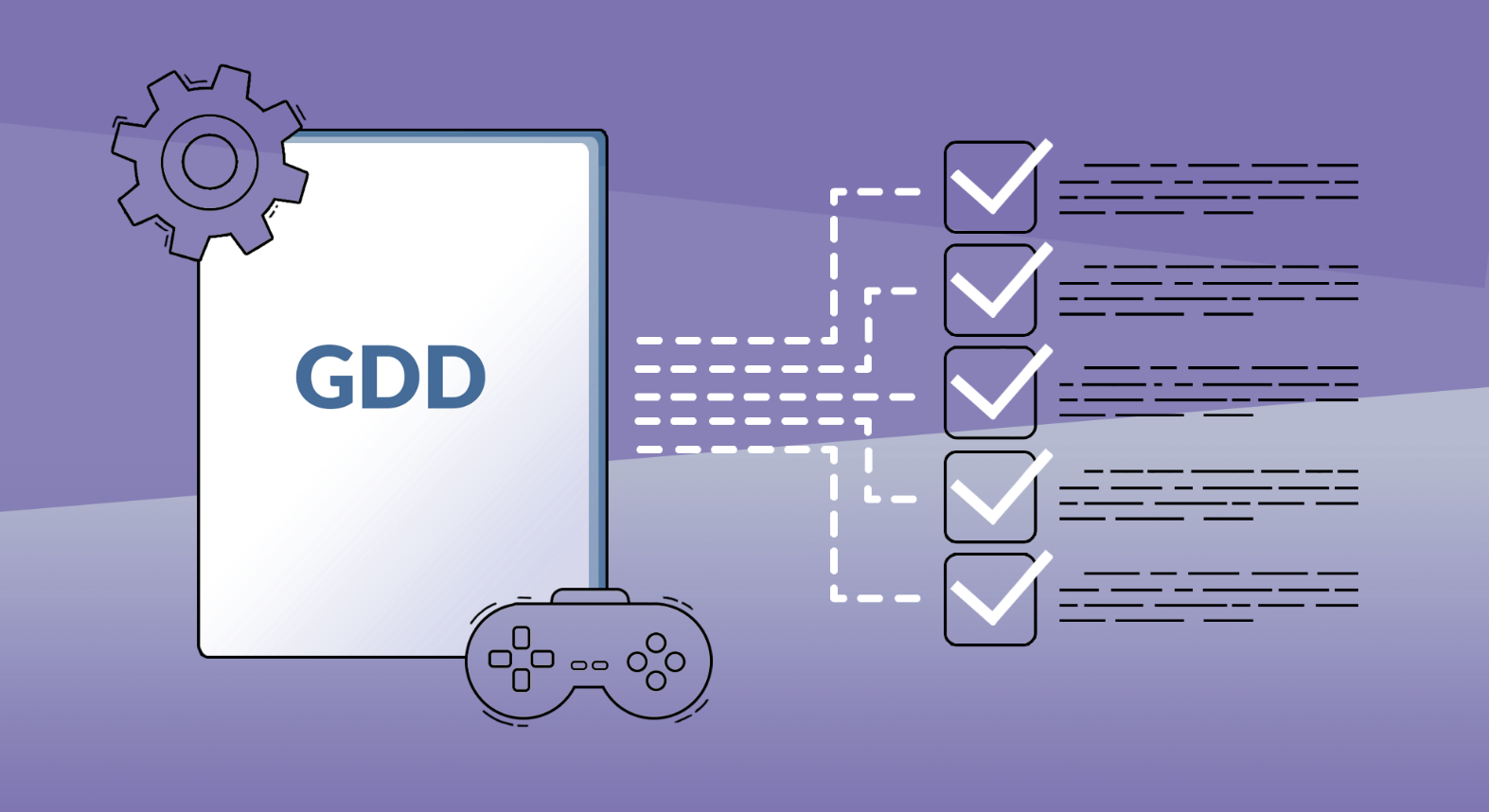
**Sjabloon 2**

GDD (gamedesign document)



Voor- en achternaam: Jeroen Verboom

Leerling nummer: 0357842

Datum: maandag 23 juni 2025

Versie: 1

# Overzicht

*[Beschrijf in kort (dus zonder te veel detail duidelijk en concreet) het idee voor het spel.]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel/ Werktitel:** | **Tetris** |
| **Thema:** | **Abstract puzzel spel met Russische inspiratie te merken aan de russische volksmuziek en de plaatjes van Russische architectuur.** |
| **Doelgroep:** | **Casual gamers, Puzzel liefhebbers** |
| **Samenvatting:** | **Puzzelspel waarbij de speler probeert blokjes (Tetromino’s) zo te draaien, dat ze een horizontale lijn maken en dan verdwijnen en score geven.** |
| **Doel van het spel:** | **Steeds proberen een hogere score te behalen / zo lang mogelijk doorgaan terwijl het spel steeds sneller wordt.** |
| **Art Stijl:** | **Pixel-art in 4 verschillende tonen monochrome, Verschillende texturen om het spel visueel interessanter te maken.** |
| **USP (Unique Selling Point):** | **Een spel wat nooit gaat vervelen, en je overal kan spelen door de Game Boy™️.** |
| **Mechanics en besturing:** | * **Blokjes vallen automatisch naar beneden** * **Bij een complete horizontale lijn verdwijnt deze een geeft score** * **Je kan de blokjes per 90 graden draaien** * **Je kan de blokjes sneller naar beneden laten vallen** * **Het spel word geleidelijk sneller** |