Game Design Document

Opgesteld door <Jeroen van der Mast, Elio bouwhuis, Timo Hubers & Nils ten Pas >

Techquest

<afbeelding van jouw spel/logo>

Inhoud

[Overzicht 3](#_Toc996387)

[Thema/Setting/Genre 3](#_Toc996388)

[Platforms 3](#_Toc996389)

[Projectbeschrijving 3](#_Toc996390)

[Project Scope 3](#_Toc996391)

[Invloeden 3](#_Toc996392)

[Elevator Pitch 3](#_Toc996393)

[Core Gameplay Mechanics 4](#_Toc996394)

[Gameplay 4](#_Toc996395)

[Verhaal/Doel 4](#_Toc996396)

[Assets en tools 5](#_Toc996397)

[Logboek 6](#_Toc996398)

# Overzicht

Een globaal overzicht van het spel.

## Thema/Setting/Genre

VR/Puzzle/Escape room

## Platforms

<PC >

## Projectbeschrijving

<Een escape room puzzel spel waarbij je code puzzels moet oplossen om een code te krijgen om de deur te openen en te escapen>

## Project Scope

<Niet lopen, geen teleportatie, speeltijd 5 - 15 minuten, weinig uitleg/ tekst >

## Invloeden

<Bernie Sanders>

## Elevator Pitch

<Een escape room in VR die je kennis van code test >

# Core Gameplay Mechanics

Hier worden de gameplay mechanics beschreven binnen dit spel. Daarnaast wordt er een koppeling gemaakt met de eisen van de opdrachtgever.

* <puzzel>
  + <verschillende code puzzels die je moet oplossen om te ontsnappen>
  + <Welke eis is hiermee voldaan?>

## Gameplay

<Beschrijf hier hoe je spel werkt in combinatie met de beschreven gameplay mechanics>

## Verhaal/Doel

<Het doel is om mensen een beetje te leren over coderen en te laten kijken of ze het leuk/interessant vinden >

# Assets en tools

Unity, anderen

GIthub, anderen

Trello,anderen

# Logboek

<Houd hieronder je logboek bij met wanneer je het hebt gedaan, hoe lang het duurde en wat je hebt gedaan>