**GDD: Doolhof spel Y&A**

**Yasin en Ali**

**1. Inleiding**

**Reden voor gekozen programeertaal:** Wij hadden voor JavaScript gekozen, doordat wij beter ervaren er in zijn en we het leuk vinden, daardoor konden wij ook een betere eindproduct inleveren die ook leuk is om te maken.

**Reden voor het kiezen van het doolhof:** Wij dachten aan een paar spellen, maar uiteindelijk landden we op het doolhof, wij zelf hadden nooit zo’n spel gemaakt dus het leek leuk om dit te doen.

**2. Spelomschrijving**

**Core Statement:** Y&A Doolhof spel is een uitdagend doolhofspel waarin het avatar door een doolhof gaat om uiteindelijk bij zijn huis terug te kunnen keren.

**Design Goals:** Het doel van het spel is om spelers te boeien met uitdagende doolhofverkenning die aangepast kan worden in moeilijkheid

**Genre:** Avontuur, Puzzel

**Beschrijving markt:** Het spel richt zich op gamers die houden van intellectuele uitdagingen en doelgerichte exploratie.

**3. Functionele omschrijving van het spel**

**Core Gameplay:** Spelers navigeren door de doolhof om uiteindelijk naar hun huis terug te komen. De speler kan het moeilijkheid aanpassen naar zijn eigen wil.

**Game Flow / Story Line:** Spelers beginnen aan het doolhof en moeten strategisch navigeren door complexe kamers om progressie te maken naar het huis.

**Game characters en andere elementen m.b.t. Game Play:** Spelers besturen een avatar die loopt.

**Game Physics:** Beweging in het doolhof is gebaseerd op eenvoudige richtingstoetsen of aanraakbedieningen. Puzzels vereisen logica en

**4. User Interface**

**Omschrijving van de schermen:** Het spel bevat een hoofdscherm met doolhof, avatar en huis.

**Specifieke GUI objecten:** Dropdown button met moeilijkheidopties, een start button die een random doolhof genereerd, en een div die opent wanneer je naar je huis aankomt met een gefeliciteerd bericht.

**5. Logo:**

**Uitleg:** De logo die je ziet bevat de naam van ons groep in een game style chat box, Y&A betekent natuurlijk Yasin en Ali.

Afbeelding met Lettertype, symbool, tekst, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

**6. Sound/Music**

**Specifieke geluidseffecten:** Bij elk stapt dat de avatar maakt hoor je een bijbehorend voetstap geluid. En als de avatar het huis behaalt hoor je een speciale geluids effect.

*Dit Game Design Document is opgesteld door Y&A op 14 juni 2024.*