Kees Schaefers

18-10-2019

Gdd

De ontvoering

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc22286881)

[Player experience 3](#_Toc22286882)

[Core mechanic 3](#_Toc22286883)

[Core game loop 3](#_Toc22286884)

[Game flow 4](#_Toc22286885)

# Inleiding

Ik ga een tekst adventure maken in unity, ik ga een game maken over een ontvoering en dan moet je keuzes maken om te ontsnappen en niet dood te gaan.

# Player experience

De ervaring die de speler gaat krijgen is dat hij ontvoerd is en moet zien te ontsnappen door de juiste keuzes te maken. Als hij de verkeerde keuzes maakt dan gaat hij dood in het spelletje en moet hij opnieuw beginnen. Het wordt afgespeeld op een klein tv scherm.

# Core mechanic

De functionaliteit van het spel gaat erom dat je steeds 2 verschillende keuzes krijgt en de goede moet kiezen om zo te overleven en te ontsnappen.

# Core game loop

Wat er de gebeurd is dat je steeds op nieuwe plekken komt met verschillende keuzes. Eerst begin je in een huis en daarna kan je kiezen om naar het bos te gaan of naar de openbare weg. Daarna kun je ook nog naar je eigen huis of het politiebureau.

# Game flow

Ik heb een flowchart gemaakt die goed laat zien hoe het spel gaat lopen.