

Speluitleg(hoe werkt het spel/gameloop)

De speler begint het spel met zijn character dat uit in de grot valt. Vervolgens moet hij uit de grot zien te komen. Hiervoor moet hij obstakels overkomen, zoals van platform naar platform springen of iets dergelijks.

Features(wat kan de speler zien/doen)

Grot(environment)
Interactibles (platforms, misschien hendels of knoppen)
Pauzemenue
Aftiteling, eindscherm

Mechanics(wat voor mechanics zijn nodig voor de features)

Collision
gravity
Player movement (lopen, springen, bukken)
Op knoppen kunnen klikken/hendels overhalen
Dingen kunnen aanklikken in het menu
Muziek
Particle effects
Lighting
sound

Art(wat voor art is er nodig voor de mechanics/features)

Character
Environment assets (obstakels etc.)
Environment layers (foreground, midground, background etc.)
Animations
UI
Beginscherm
eindscherm

Code(wat voor code is er nodig voor de mechanics/features)

Knoppen (menu buttons e.d.)
player movement
parallaxing
hendels/knoppen
bewegende/verdwijnende platforms
physics
respawn
doodgaan/af gaan
UI
levels
Game Manager
finish
esc is pauze/menu

Besturing

_WASD movement
Spatiebalk voor eventuele Jump als je W niet wil gebruiken
Interactie in het menu doe je met de muis