

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