**Placeholder name:** “Dragon Roll-A-Ball game”

**player:**

* Bewegen met “WASD” toetsen
* Springen met de “Spacebar”
* Rondkijken met de “Mouse”
* Rode potions oppakken voor 1 punt op de collectible counter
* Een gouden bal rollen door ertegen aan te lopen
* Met de rechtermuis toets de bal trekken
* Schieten van een fireball met de linkermuis toets
* Gebarste muren breken met de fireball projectile
* Enemies zoals de mage kunnen verbrand worden met de fireball projectile en droppen mogelijk een red potion.
* De player kan dood gaan door een endless pit/mage magic blast/spikes
* De speler kan gouden beeldjes van zichzelf oppakken voor levens

**Enviourment:**

* Een 3D doolhof met hoge hagen/muren
* Het eind is een toren met een corresponderende kleur naar de wereld/level
* Gras particles op de grond
* Endless pit waar de goude bal in kapot kan vallen of vast in komt te zitten
* In sommige levels zijn spikes die een instant death geven aan zowel de bal als de player
* In het level kan een wip wap of pressure plate voorkomen waarvoor je de bal gebruikt als gewicht in puzzels en het overkomen van obstakel, of de bal verder in het level krijgen.
* Er springen particle effects van collectible objects zoals levens/potions

**Introduction:**

* Korte story/inleiding over waarom de player de goude bal naar het eind moet duwen/trekken
* De player wint wanneer de bal het eind haalt zonder kapot te gaan of de player niet dood gaat.
* De player verliest als de bal kapot gaat/de speler alle 3 de levens verliest

**Extra:**

* Er is een menu waarin de speler de game pauzeert en gerust het spel kan opslaan/resetten/afsluiten of kan verderspelen