

Describe how the game is balanced according to the following topics:

• **Symmetry:**

- What elements of the game are balanced symmetrically or asymmetrically? Think about:
 - Level design
 - Game rules
 - Characters
 - Economy
 - Enemies (stats, classes, types of attacks etc.)
- *How* are these elements balanced?

Ieder begint op hetzelfde level alleen op een andere locatie op de map. Elke speler is even snel en kan even hoog springen. Elke personage ziet er wel anders uit maar iedereen kan zijn eigen begin wapen kiezen en zijn eigen special skill. Dit skills en wapen verschillen van elkaar met hoe sterk ze zijn en hoe snel ze schieten en hoeveel kogels ze hebben dit is asymmetrisch. Op het map worden random items gedropt die je kan oppakken. Deze wapen zijn sterker dan je normale wapen en geven een voorsprong.

• **Chance**

- Is this a game where Skill or Chance is more important to win?
- What kinds of luck/chance are present in this game?
 - Absolute Luck (no control over winning)
 - Execution Luck (imperfect skill)
 - Guessing/Mind-Reading Luck (incomplete information)
 - “Soft” Luck (Balance between randomness and control)

Je hebt zowel skills als geluk nodig in dit spel. Je kan heel goed zijn in het ontwijken van kogels maar als je eenmaal geraakt wordt krijg je een enorme kick-back. Waardoor je in no-time van de rand af kan vielen. Tevens in het mogelijk om power-ups te krijgen die random aan je gegeven kan worden. Iedere met andere effecten en krachten.

• **(Dominant) Strategies**

- **Does the game allow for certain (dominant) strategies to emerge, and is this a bad thing?**

Nee in het spel speelt iedereen hetzelfde mannetje (op het gebied van skills en health) heeft en begint met dezelfde wapens en dezelfde mogelijkheden. Dat is goed omdat zo iedereen een eerlijke / gelijke start heeft.

- **How is level/world design involved? Does it balance it out? If so, how?**

De levels zijn symmetrisch en de spelers spawnen op de zelfde plek. Dit houdt ook weer in dat iedereen gelijk is.

- **Are there situations where the game ends in a draw/tie? If this is a bad thing, how could this**

have been prevented?

Nee er zijn geen situaties waarin er een gelijkspel kan voorkomen.

- **Player Skill vs. Challenges** (quests, difficulty of enemies, puzzles etc., think about flow and scaffolding!)
- In the case of a multiplayer game, can beginner-level players play together with advanced level players without being demotivated? How?

Het spel bied mogelijkheden voor beginnende spelers om toch te kunnen winnen tegen ervaren speler. Dit is omdat er random power-up beschikbaar zijn die altijd een ander effect hebben op de speler. Dit effect kan ook de on-ervaren speler een voorsprong geven op de ervaren speler en zo toch nog van hem winnen.

In de main “story” wordt je midden in het spel geplaatst. Je begint met een kleine uitleg en vervolgens moet je bij iedere level een andere karakter verslaan. Deze karakters hebben allemaal een andere effect opzich. Bijvoorbeeld dat je tegenstander 3x kan springen en jij maar 2x of dat je tegenstander on zichtbaar wordt en je kan hem alleen zien als je hebt geraakt. De tegenstander wordt dus bij elk level net iets sterker en moeilijker om te verslaan.