**2D puzzle platformer**

Mijn doel is om een 2D-platformer te maken waarbij de speler out-of-the-box moet denken om verder te gaan. Dit door gebruik te maken van verschillende sensoren op je GSM.

Het is de bedoeling om ongeveer vijf werelden te maken met elk vijf levels. Het eerste level dient telkens om een nieuw concept aan te leren aan de speler. Bij verdere levels wordt dat concept telkens moeilijker.

De eerste wereld zal gebruik maken van de lichtsensor. De speler kan met licht bepaalde wegen of objecten tonen of laten verdwijnen.

De tweede wereld introduceert veranderlijke zwaartekracht. In deze wereld zal de speler zijn GSM moeten draaien om de zwaartekracht te veranderen om obstakels te overwinnen.

De derde wereld voegt er nog een natuurlijke kracht aan toe: magnetisme. Ben je even de weg kwijt? Dan kan jouw kompas misschien helpen. Draai je GSM rond en wie weet zie je iets dat je nog niet zag.

De vierde wereld maakt gebruik van de nabijheidssensor. Platformen besturen, obstakels verplaatsen of geheime codes vegen. Het kan allemaal in deze wereld.

De vijfde en laatste wereld is voor de elite spelers. Hier moeten ze alles wat ze hebben geleerd, toepassen om naar het laatste level te gaan. Dit is waar de eindbaas zit. Wees snel en blokkeer zijn aanvallen door de juiste handeling te doen met je GSM en zet de tegenaanval in.

(

Als bonus is er een minigamemodus waarbij je jezelf kan uitdagen en nieuwe highscores kan halen

)

**Inspiratie**

Celeste: <http://www.celestegame.com/>

Slime labs 2: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neutronized.slimelabs2>

