LeathermanLars

Gemaakt door: Timo Kloks & Mark Ogink

Inhoudsopgave

[Beschrijving 1](#_Toc509924364)

[Wereld 1](#_Toc509924365)

[Perspectief 1](#_Toc509924366)

[Acties 1](#_Toc509924367)

[Objecten 1](#_Toc509924368)

[Start en einde 1](#_Toc509924369)

[Overige elementen 1](#_Toc509924370)

[Schermontwerpen 1](#_Toc509924371)

[Level 1 1](#_Toc509924372)

[Level 2 1](#_Toc509924373)

# Beschrijving

## Wereld

Het spel speelt zich af in de woestijn. Daarom zie je op de achtergrond zandduinen en grote rotsen. Ook passen de objecten in het thema van de woestijn. Er zijn cactussen, slangen en touwen.

Gebaseerd op:

Doel:

## Perspectief

Het perspectief van het spel is tweedimensionaal. Je kijkt als het ware van de zijkant naar de wereld.

## Acties

De speler kan de hoofdpersonage besturen met toetsenbord. Hieronder staan de knoppen met de bijbehorende functies:

* Pijl naar links: Speler beweegt naar links
* Pijl naar rechts: Speler beweegt naar rechts
* Pijl omhoog: Speler hijst zichzelf omhoog wanneer hij zich op een touw bevindt.
* Pijl omlaag: Speler hijst zichzelf omlaag wanneer hij zich op een touw bevindt, wanneer de speler op een platform staat laat hij zich van een platform naar beneden vallen
* Spatie: Speler springt omhoog

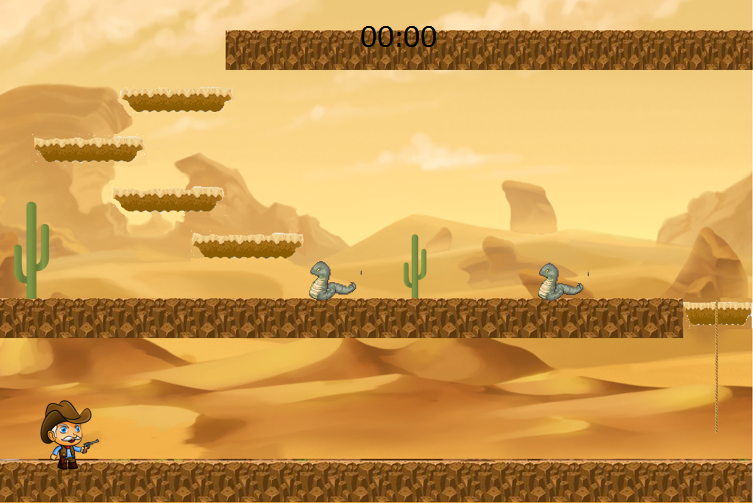
## Objecten

## Start en einde

## Overige elementen

# Schermontwerpen

## Viewport 1



## Viewport 2



De speler begint bij viewport een, en zal zich omhoogwerken naar viewport 2. Om zo uiteindelijk bij de finish aan te komen: De waterput.