

Speler;

- Er bestaat een speler in de game.
- De speler kan Links & Rechts lopen op een van de 3 lanes.
- De speler rijdt op een paard.
- Speler health;
- De speler heeft 3 levens.
- De speler kan levens verliezen door een verkeerde kleur souls op te pakken.

Speler Souls;

- De speler kan Souls verzamelen om door ze heen te rennen.
- De speler kan maximaal 10 souls hebben.
- Als de speler Energy schiet, vernietigt hij souls die op hem af komen.
 - 1 t/m 3 souls => verwijder 1 soul en vernietigt energy.
 - 4 t/m 6 souls => pierce door 1 soul. Bij 2 souls vernietigt energy.
 - 7 t/m 9 souls => pierce door 1 & 2 souls. Bij 3 souls vernietigt energy.
 - 10 souls => Pierce door 1 & 2 & 3 souls. Bij 4 souls vernietigt energy (Energy wat door elke souls heen raakt en het einde bereikt doet damage op de boss. En daarom is het juist moeilijk om de boss te hitten.)
- Als de speler een verkeerde kleur Soul oppakt verliest hij al zijn souls.

Speler Cape & Horse;

- Er bestaat een Cape, die zit op de speler.
- De cape heeft een kleur, die geeft aan wat voor Souls de speler kan oppakken.
- ^^ Het paard ook ^^.

Speler Hel's Scythe;

- De speler heeft een button Links & Rechts in het scherm.
- Als de speler schiet wordt er links of rechts naast de speler op de lane geschoten.
- Als de speler op Links of Rechts staat kan hij niet Rechts & Links schieten.
- Als de speler 0 Souls heeft kan hij niet schieten.
- ^^ De button word ook uitgezet (fading)^^
- Als de speler Souls heeft kan de speler schieten met de Scythe.
- De meer Souls de speler heeft de meer damage de Scythe doet tegen de boss.
- Door op een van de buttons te klikken gaat de speler Schieten met de Scythe.
- De speler schiet met de scythe, de energy gaat door souls heen en verwijderd souls.
- Energy doet damage op de boss aan het einde van de map.
- De Scythe geeft meer gloed de meer souls hij heeft.
- Bij maximale souls geeft de Scythe een geluid en geeft het MAX aan.
- Als de speler aan de zijkanten van de map staat kan hij niet schieten buiten de map.
- ^^ De button word ook uitgezet (fading)^^

Map;

- In de map bestaan 3 lanes. Daarop kan de speler lopen.
- In de map vliegen er Souls naar de speler toe.

- Als de speler een nieuwe map in gaat worden de Souls verwijderd.

Souls;

- Er bestaan 3 verschillende Souls.
- Souls spawnen met verschillende regels gemaakt door devs;
- ^^ Bijv: 3 dezelfde kleur op 3 lanes zodat je wel moet schieten om er langs te gaan^^
- De Souls verdwijnen als ze achter de speler komen of als de speler het oppakt.