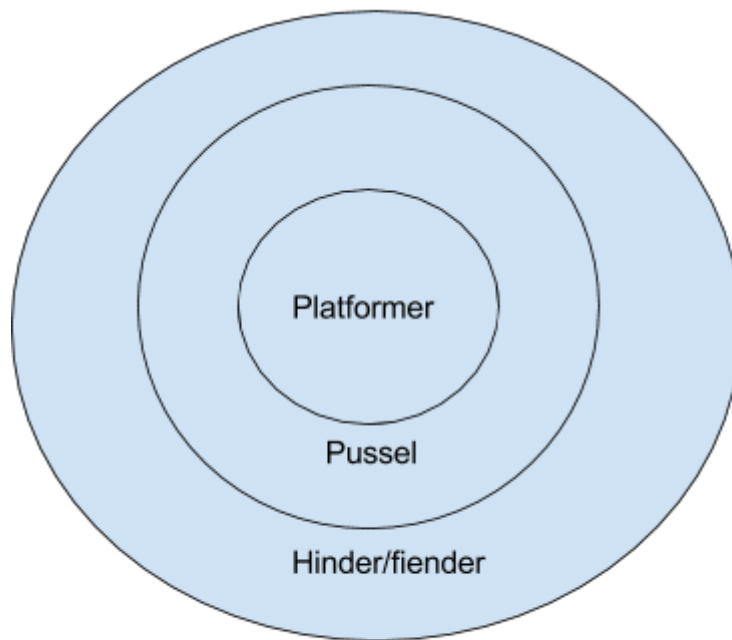


TE16 Platformer

Core Mechanics



Platformer:
Rörelse x/y ledd, hoppa, plattformar.

Pussel:
Huvudmål att hitta guldnyckeln och öppna dörren. Sekundära mål att lösa pussel för att få tag i guldnyckeln.

Hinder/fiender:
Varierande hinder med hjälp av scenery samt fällor av olika slag. Fiender med grundläggande AI som kan dödas med projektiler.

Fiender:

Markfiende: Rör sig fram och tillbaka på marken.

Flygfiende: Flyger runt och letar efter spelaren. Följer spelaren om denne är inom synhåll.

Fallfiende: Kan bara röra sig i Y-led. Aktiveras när spelaren går under fienden. Denna fiende kan döda andra fiender.

Fällor:

Golvspikar: Dödar spelaren när denne rör dem.

Kaktus: -||-.

Vatten/lava: -||-.

Powerup:

Eldboll: Tillåter spelaren skjuta 5 eldbollar som kan döda fiender.