Prototype

J2P1

# Concept

Time-based, strategy, puzzle; bright colours;

# Doel

Zelf: Efficiënt omgaan met tijd.

Spel: een spel met een snel tempo, kleurrijke uitstraling en met een stressopwekkende gevoel.

# Scope

Core mechanic: springen.

2nd mechanic: rollen, camera beweging

Progress: door de omgeving komen om uiteindelijk binnen de tijd bij de deur te komen.

Narrative: rollen of vallen.

SCRUM

Wat gedaan?

Primitives

Core mechanic

2nd mechanic: rollen

Blokken die kunnen bewegen van punt naar punt

Wat gaan we doen?

Layout

Rotatie van de omgeving

Verwachte obstakels?

Tot nu toe geen