# **GAME EXPERIENCE ANALYSIS**

Challenge:

We willen de speler een uitdagende speelervaring laten beleven. We doen dit door de combat in de game lastig te maken. De speler moet aanvallen anticiperen, door naar de animatie van de tegenstander te kijken en zo zijn beste verdediging/aanval uit te voeren. Ook zullen de acties van de speler (als hij als necromancer speelt) invloed hebben op de wereld. Het vermoorden van tegenstanders, het gebruik maken van checkpoints, completion time en combat vaardigheden zullen de wereld corrupten. Hoe meer de wereld gecorrupt is hoe lastiger het wordt om als de knight door de levels heen te komen, omdat de enemies sterker zijn en obstakels zijn gecreëerd waardoor de speler handige dingen (zoals abilities) mis kan lopen. Dit leid tot ons vision statement: World altering action-packed skill-testing perception-based combat-platformer