STUDENT NAME: Wieme Jarne

KEY WORDS: pierce and glimpse

Short Description & Main Mechanics

*What genre of game are you going to make?*

puzzel

*Describe the camera, character and controls (3C’s)*

Camera: topdown

Character: staat stil, schiet lasers

Controls: aimen met muis, schieten met linkermuisknop

*What is the goal of the game? How do you beat the game? How can the player fail?*

Alle enemies in het level doden met zo weinig mogelijk schoten. De game kan verslagen worden door alle level uit te spelen.

*Describe your main mechanics. Avoid the use of non-descriptive terms such as puzzles, magic, spells … Describe how the puzzle would work, what the spell does …*

De speler staat stil op een bepaalde locatie in het level. In het begin van het level ziet de speler waar de vijanden staan. Na een aantal seconden wordt het donker en ziet de speler enkel nog zichzelf en de muren staan. Dan moet de speler alle vijanden doden met zo weinig mogelijk schoten.

De speler schiet lasers die weerkaatsen op de muren hoe donkerder de muren zijn hoe meer energie deze afneemt van de laser. De lasers hebben een bepaald aantal energie en als deze op is stopt de laser met weerkaatsen. Na elk schot bewegen de enemies en is er een lichtflits van enkelen seconden. Als 1 van de enemies tot bij de speler geraakt is de speler gefaald in dat level. ~~behalve als er een spiegel in de weg staat~~.

De speler aimed met de muis en ziet een deel van het pad dat de laser zal afleggen. Ergens op het scherm zal staan hoeveel vijanden al gedood zijn en hoeveel er nog moeten gedood worden. De speler kan ook power-ups krijgen door deze te raken met een laser.

Als de speler bv. een explosieve barrel heeft neergezet moet de speler onthouden waar hij deze geplaats heeft wat de barrel kan de speler ook niet ziet tenzij er een licht in de buurt staat.

Power-ups:

* explosieve barrel (dood enemies in een bepaalde radius wanneer deze geraakt wordt door een laser of als er een enemie tegen loopt)
* een licht (belicht een deel van het level), (als een enemie een licht tegenkomt maakt hij die kapot)
* volgende lichtflits duurt 2 keer zo lang
* volgende … aantal lasers hebben 2 keer zo veel energie

*What is the focus of your project, which aspects of your game would you like to prototype? Which scope do you have in mind?*

Wat ik hierboven heb beschreven ga ik prototypen. En minstens 2 van de power-ups.