

ESCAPE

Je zit vast in een afgesloten ruimte met tralies. Het enigste wat je voor je ziet is een shaft waar een zwevende cubus boven hangt en een deur met een knop. De knop blijkt niet te werken. Om je heen staan pilaren met bewegende en statische platforms.

In deze fps is het doel om alle collectible power cubes te verzamelen en ze in de engine shaft te gooien. Als je alle power cubes hebt verzameld, gaat de stroom aan en kan je de deur openen die je in de weg staat om te ontsnappen uit deze gesloten ruimte.

Mechanics:

1. De power cubes zijn beïnvloedbaar door het shooter element. Het shooter element, het geweer, geeft een fysieke schok aan bepaalde objecten wanneer je op de linker muisknop klikt. Power cubes kunnen hiermee van hoge platforms afgeschoten worden, hierdoor kan je ze makkelijk oppakken. Ook kan er een kettingreactie ingezet worden en een verstopte cube naar beneden vallen als je op een bepaald object schiet.
2. De power cubes kun je oppakken met e en vervolgens weer loslaten met e.
3. In het spel staat 1 rechtopstaande plank. Deze kan je beschieten met het geweer waardoor deze omvalt en zo een brug vormt tussen 2 platformen.
4. Power cube lunging is een mechanic die is ontstaan uit het dragen van de power cubes. Je kan oneindig springen op een cube als je deze tijdens het springen onder je houdt door je camera helemaal naar onderen te bewegen. Hiermee kun je grote jumps maken en stukken parkour overslaan indien nodig.
5. Last but not least is parkour jumping een mechanic. Het hele level bestaat uit een map waar je doorheen moet manoeuvreren om de power cubes te vinden en te verzamelen. Springen = spatiebalk, lopen = adsw en de camera is te bedienen met de muis.

Bronnen:

Half Life (pick-up mechanic)

Portal (Parkour)

MDK 2 (sci-fi setting)