Overwegingen

# Cursor center view,

Er was een idee om de view te centreren op de cursor maar dit is niet in de uiteindelijke game terecht gekomen want het ging ten koste van precisie bleek uit play testen.

Dodge roll  
er was een idee als mechanic om te kunnen dodge rollen. Een Dodge rol is een mechanic waarbij de speler voor een korte tijdsduur een hele hoge movement speed had. Dodge rol werd geactiveerd door de spatie bar. Door te testen bleek al snel dat het een overpowerde feature was. Men kon te snel met dodge rol door het level heen gaan.

Speler movement acceleratie

Spikes  
spikes zijn objecten op de grond die om de x tijd in en uit de grond gaan. Voor dat ze uit de grond gaan is er een visuele indicatie. Als de speler op de spikes staat als die uit de grond zijn dan gaat de speler dood. Eerst waren de spikes solid als ze uit de grond staken wat betekent dat kogels ertegen colliden. De speler ging toen alleen dood als ze er al erop stonden voor dat ze uit de grond kwamen anders stopte ze alleen met lopen. Dat spikes solid waren wanneer ze uit de grond waren vonden mensen vreemd tijdens het play testen dus werden ze niet meer solid gemaakt. Eerst was de tijd tussen het in en uit de grond zijn van de spikes korter maar dat maakte het spel te moeilijk dus er is gekozen om die tijd te verlengen.

Ammo drop  
Tijdens het testen van de game bleek al gauw dat je met veel ammo op het einde overbleef dus er is gekozen dat guards niet altijd droppen. Ook hoeveel ammo je per opgepakte item krijg random gemaakt om er een gok element in de game te stoppen wat meewerkt aan het spel onvoorspelbaarder te maken. Ook 5 ammo per crate per keer bleef te veel dus is dat als maximum per item genomen en een minimum van 1.

Bullets  
De snelheid van de bullets is zo gekozen dat je het nog een klein beetje kan ontwijken maar wel uitdagend genoeg is.

Guards alertheid.  
Tijdens de play test was de game net te moeilijk dus is er gekozen om de speler meer tijd te geven. Wanneer de guard de speler ziet word heel snel afgeteld totdat de guard gaat schieten.

Highscores  
Vanaf het begin was er het idee om een highscore bij te houden gebaseerd op speeltijd, opgepakte items, kills, aantal kogels over, etc. Er is een gamestate gemaakt voor highscores en een knop hiervoor is aanwezig in de main menu, echter zijn highscores nooit geïmplementeerd wegens tijdgebrek. Een gameplay timer is wel geïmplementeerd; handmatig kan dus een ‘highscore’ bijgehouden worden door de game te voltooien in een zo kort mogelijke tijd.