Obstakels

In het spel zitten er meerdere obstakels met elk zijn eigen eigenschappen. De obstakels zorgen voor wat uitdaging in het spel. Omdat het gaat om een spel met een timer is de voornaamste eigenschap van elk obstakel om de speler op te houden.

Het eerste obstakel is simpelweg een statisch object waar de speler omheen zou moeten. Dit kan bijvoorbeeld een boom of muur zijn. Het ontploft niet, valt niet aan of wat dan ook. Deze obstakel doet dus niks maar kan voor een pad zorgen die de speler moet nemen om bij zijn doel te komen.

Een tweede obstakel is een mijn. Als de speler zich hier overheen loopt dan ontploft de mijn en moet de speler opnieuw beginnen. De mijn moet zichtbaar zijn in het spel en kan natuurlijk niet bewegen. De mijn kan wel iets gecamoufleerd zijn in zijn omgeving, maar het is natuurlijk wel van belang dat hij altijd te vinden is. Een soortgelijke idee voor dit kan bijvoorbeeld ook stekels of iets anders scherps zijn, het enige verschil is dat deze niet verborgen zijn maar je kan ze wel tegen een muur aan plaatsen.

Een derde obstakel is een soort object zoals het eerste obstakel, de speler kan er niet doorheen. Het verschil zit hem dat deze obstakel het pad blokkeert, om verder te komen moet de spelers eerst op een knop drukken die eerder op het pad te vinden is. Wanneer deze knop ingedrukt is dan kan de speler door het derde obstakel heen lopen. Het is dus zeg maar een deur waar je een sleutel voor moet vinden of een muur met een geheime knop.

Het vierde obstakel kan iets zijn in de vorm van een laser dat in- en uitschakelt om de 2 seconden. Als het ingeschakeld is en de speler loopt er doorheen dan betekent dat een game over.

Het vijfde obstakel is een object dat de speler achterna gaat. Het beweegt ongeveer op de helft van de snelheid van de speler zodat deze er wel makkelijk voorbij kan. Als de speler en dit obstakel in contact komen dan is het een game over.

**Bovenstaande is waarschijnlijk te lastig om te programmeren.**

*Potentieel meer obstakels?*