Voorblad

Inhoud

Asset list

Trello link

Purerefs

Wireframe/flowchart

Controls

1st person

Game Design Document (nog steeds geen naam voor game).

**GamePlay:**

Objective:

Het idee is dus dat je op de planeet genaamd Xaerda bent en jij bent dus de 3e generatie die daar is/ heeft gewoond. Je bent op een stel eilanden ( het zijn geen vliegende eilanden of iets zoals dat, het zijn platformen en de grond eronder gaat heel diep de void in ). En nadat je de tutorial heb complete val je op een groot eiland en dat is de begin area, vanaf daar ga je parkouren en enemies bevechten op kleinere eilanden en dit doe je tot je weer bij een groter eiland komt waar een ruïne op staat en in die ruïne moet je een bepaalde puzzel oplossen. Je hebt 2 ruïnes en dus ook 2 puzzels, beide puzzels zijn hetzelfde idee maar wel een beetje anders, bij beide puzzels moet je een bal(len) van de startplek naar een knop brengen \*\*\*\*\*\*SIMON TYPE HIER JOUW GEWELDIGE IDEE\*\*\*\*\*\*. Als je dit doet bij de eerste ruïne en je hebt de puzzel complete dan spawned er een item/ power up voor die je nodig hebt in de 2e area, als je de game start zie je ook dat je maar een kant op kan want de andere kant kan je niet komen zonder deze power up. Als je dus de power up hebt ga je naar de 2e area en doe je het allemaal weer overnieuw, het is natuurlijk wel een andere lay-out en een ander puzzel idee maar het core idee is bij beide plekken hetzelfde: parkour over de eilanden om bij de ruïne te komen, compleet de puzzel, pak de power up op en ga door.

Game Mechanics:

IK HEB ECHT GEEN IDEE WAT IK HIER NEER ZOU MOETEN ZETTEN SIMON DOE JIJ DIT MAAR.