**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 ballen van de startplek naar een knop brengen. Bij puzzel 1 doe je dat door de hele ruïne heen. In totaal zijn er 3 knoppen die je moet activeren voordat de boost word geactiveerd. Bij puzzel 2 zitten de ballen in een doolhof op de grond waar je overheen kan lopen hier. Moet je 5 knoppen activeren. Bij elke knop die je activeert gaan er deurtjes naar boven/beneden. De ballen in de puzzels kan je bewegen door collision te gebruiken. 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.

Jumpboost pick up:

Dit is het eerste item/ pick up boost dat je in de game vindt nadat je de puzzel in de eerste rune hebt voltooid. Deze pick up boost heb je nodig om bij de 2e ruin te komen.

Speedboost pick up:

Dit is het 2e item/ pick up boost dat je in de game vindt nadat je de puzzel in de 2e ruin hebt voltooid. Deze boost heb je nodig om bij het laatste eiland te komen in de game.

Weapon:

We hebben een wapen in ons spel die je aan het begin van het spel al hebt want je moet natuurlijk enemies er mee kunnen killen, met het wapen schiet je gewoon op de mollen (onze enemy in onze game met normale kogels. Ons wapen heeft een idee soort DIY effect alsof iemand het zelf gemaakt heeft met random stukken metaal die hij gevonden heeft.

Enemy:

Onze enemy is een naakte molrat die uit de grond komt als je dichtbij genoeg komt. De enemy is dus nogmaals een naakte molrat. De molrat heeft 2 attacks, een normale light attack en hierbij krabt hij je gewoon, hij heeft ook een charge attack waar die naar je toe rent en dan een soort beuk attack heeft, de charge attack doet 2 keer zo veel damage als de normale light krab attack. Aangezien de charge attack meer damage doet duurt het ook langer om de attack op te chargen, dit komt want hij moet nog naar je toe rennen dus je hebt tijd om hem te ontwijken.

Map: