# מטלה – משחק חלליות דו-ממד – טיוטה

1. במשחק שיצרנו בכיתה, האויבים מגיעים בקצב קבוע לאורך כל המשחק. השתמשו בציר הזמן כדי לגרום לאויבים להגיע בקצב משתנה, על-פי קשת דרמטית בצורת "רכבת הרים". שחקו עם הפרמטרים עד שתגיעו לחוויית-שחקן טובה.

2. הוסיפו עוד N+1 סוגי שיפורים שונים ומגוונים.

3.