

Hellfire — это игра-стрелялка с горизонтальной прокруткой на тему научной фантастики, в которой игроки берут на себя роль капитана Лансера, управляющего космическим истребителем CNCS1, через шесть все более сложных уровней, в конце каждого из которых есть босс, с которым нужно сразиться, прежде чем двигаться дальше.

Уникальной особенностью игрового процесса является система оружия; игроки вначале вооружены четырьмя основными видами оружия, которые можно улучшить, подбирая значки «Р» и переключаясь между ними нажав кнопку изменения, каждый из которых стреляет в фиксированном направлении, независимо от того, в какую сторону движутся игроки.

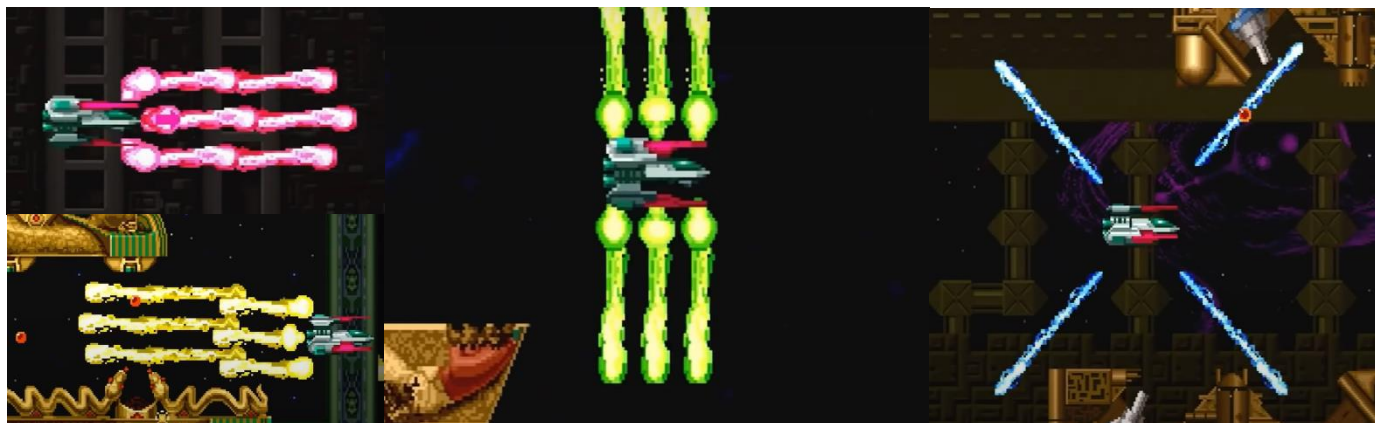


Рис 1. “Арсенал оружия Hellfire”

По пути также можно подобрать другие предметы, такие как ускорители и значки «В», которые дают определенное количество очков, которые имеют решающее значение для достижения высоких результатов и получения дополнительных жизней.

Попадание под вражеский огонь или столкновение с твердыми препятствиями на сцене приведет к потере жизни, а также к штрафу в виде снижения огневой мощи и скорости корабля до исходного состояния, и как только все жизни будут потеряны, игра окончена.



Рис 2. “Пример твердых препятствий”

Источник: https://www.youtube.com/watch?v=GgO-EAwnsVE&ab_channel=WorldofLongplays

Truxton II — это игра-стрелялка с вертикальной прокруткой на научно-фантастическую тематику, играющая так же, как и ее предшественница, Truxton, где игроки берут на себя роль двух пилотов, управляющих космическими истребителями HyperFighter, через шесть этапов, на каждом из которых находится босс. В сиквеле было реализовано несколько изменений по сравнению с его предшественником, таких как механизм автоматического огня.

В игре есть три типа оружия, которые можно получить, уничтожая приближающиеся авианосцы: от красных напалмовых бомб, которые

действуют аналогичным образом, до красного Бакурю-хаузенка (Взрывающийся цветок), выпущенного из Робо Алесте, синего самонаводящегося лазера. от Truxton, и широкие залпы зеленых выстрелов, которые заменяют красное оружие из оригинальной игры, и каждое оружие можно усиливать несколько раз, собирая каждое из них соответствующего цвета.



Рис 3. “Арсенал оружия Truxton II”

Увеличители скорости корабля и бомбы, способные уничтожить любого врага, попавшего в радиус их взрыва.

В некоторых случаях игроки могут подобрать значок 1UP, чтобы увеличить свой запас жизней. В игре есть ряд скрытых бонусных секретов, которые также имеют решающее значение для достижения высоких результатов и получения дополнительных жизней. Используется система контрольных точек, в которой сбитый одиночный игрок начинает с начала контрольной точки, которую ему удалось достичь перед смертью. Попадание под вражеский огонь или столкновение с твердыми препятствиями на сцене приведет к потере жизни, а также к штрафу в виде снижения огневой мощи и скорости корабля до исходного состояния, и как только все жизни будут потеряны, игра окончена. Как и в предыдущих стрелялках, игра возвращается к первому этапу после завершения последнего этапа, и каждый цикл становится сложнее.

Источник: https://www.youtube.com/watch?v=9_fx0yXVDh0&ab_channel=WorldofLongplays

FixEight — это игра с вертикальной прокруткой и стрельбой в стиле научной фантастики, в которой игроки берут на себя роль одного из восьми игровых наемников через семь все более сложных этапов, каждый из которых имеет босса в конце, с которым нужно сразиться, прежде чем двигаться дальше. Кроме того, в попытке истребить вторгшуюся инопланетную расу Гоззу на планету Фортуна в качестве главной цели. Игроки сражаются с врагами пешком и продвигаются вверх по уровню. Игроки также оснащены несколькими бомбами «X», способными поразить любого врага, попавшего в радиус взрыва в

начале, что делает игроков неуязвимыми на короткий период времени после использования бомбы, а запас игрока пополняется значками «В».

Возвращение из Внешней Зоны - это его система вооружения, хотя и модифицированная; В начале у игроков есть два основных оружия, которые можно улучшить, подбирая значки «Р» и переключаясь между ними по желанию, стоя под панелью изменений, но, в отличие от своего предшественника, у каждого персонажа есть свой собственный набор оружия, а также их собственное специальное оружие, полученное с помощью значков.



Рис 4. “Арсенал оружия FixEight в зависимости от выбранного персонажа”

Значок после получения специального оружия дает другие атрибуты, такие как увеличение общей скорости персонажа или щит. Другие предметы, такие как золотые слитки и золотые статуи, также можно получить за очки.

В его предшественнике отсутствует система шкалы энергии, в которой игрок должен был помнить об истощении своего энергетического уровня.

Если один игрок сбит с ног, его персонаж немедленно возрождается в том месте, где он умер, в отличие от системы контрольных точек его предшественника. Попадание под вражеский огонь, столкновение с твердыми препятствиями на сцене или падение со сцены приведут к потере жизни, а также к штрафу в виде снижения огневой мощи и скорости персонажей до исходного состояния, и как только все жизни будут потеряны, игра завершится. Хотя есть концовка, игра возвращается к первому этапу после завершения последнего этапа, как и в предыдущих играх, со вторым циклом, увеличивающим сложность, и враги стреляют более плотными пулями, в дополнение к созданию дополнительных пуль при уничтожении (иногда так называемые «пули-самоубийцы» или «эффект рикошета»). Победа над вторым циклом приводит к отправке обратно на первый этап, запуская третий цикл.

Источник: https://www.youtube.com/watch?v=F4QARhAsTK4&ab_channel=RazanDinar

Возможности моего проекта:

1. Игроки берут на себя роль капитана, управляющего космическим истребителем, через 3 все более сложных уровней, в конце каждого из которых есть босс, с которым нужно сразиться, прежде чем двигаться дальше.
2. Система оружия: игроки вначале вооружены четырьмя основными видами оружия, которые можно улучшить, подбирая значки «Р» и переключаясь между ними нажав кнопку изменения, каждый из которых стреляет в фиксированном направлении, независимо от того, в какую сторону движутся игроки.
3. По пути также можно подобрать другие предметы, такие как ускорители и значки «В», которые дают определенное количество очков, которые имеют решающее значение для достижения высоких результатов и получения дополнительных жизней.
4. Сбор бомб, способных уничтожить любого врага, попавшего в радиус их взрыва.
5. В некоторых случаях игроки могут подобрать значок 1UP, чтобы увеличить свой запас жизней.
6. Система контрольных точек, в которой сбитый одиночный игрок начинает с начала контрольной точки, которую ему удалось достичь перед смертью.
7. Получение щита, который на время делает игрока неуязвимым.
8. Шкала энергии и пополнение энергетического уровня.
9. Попадание под вражеский огонь или столкновение с твердыми препятствиями на сцене приведет к потере жизни, а также к штрафу в виде снижения огневой мощности и скорости корабля до исходного состояния, и как только все жизни будут потеряны, игра окончена.