

Octopus

multiplayer, casual, 2D shooter

Bujok Mikołaj Kubiak Jakub
Szymon Miękus Nikodem Adrian

Projekt zespołowy 2013

Agenda

- O grze
- Architektura
- Implementacja
- Plany
- Informacje

- Reguły są proste - dwu wymiarowy DeathMatch
- Drużyny zaczynają na przeciwległych końcach mapy
- Mapy są symetryczne - zapewnia to zbalansowanie szans na poziomie architektury gry
- Na mapie losowo pojawiają się bonusy (chwilowe przyspieszenie, lepsza broń itp.
- Wygrywa ta drużyna, która 'pozbędzie się' wszystkich przeciwników



Rysunek : <http://www.unrealsoftware.de>