

# Game idea

**Pitch:** een 2d spacecraft fighting game waar je verdedigd tegen verschillende soorten aliens die je schip aanvallen.

## **Gameplay beschrijving:**

Het is een survival shooter game waar je zo lang mogelijk probeert te overleven tegen AI opponents die op een traag tempo op je afkomen.

De player character is een kleine pixel spaceship.

Over tijd zal de AI sneller worden en upgrades krijgen zoals de ability om te schieten, of een extra laag bescherming.

## **Besturing:**

De game zal simple controls hebben.

De player kan alleen naar rechts en naar links bewegen en schieten, hij kan alleen rechts en links bewegen zodat je de kogels van aliens kan doden.

De AI opponents kunnen maar 1 richting op en dat is omlaag. De aliens komen in waves.

## **Core gameplay:**

De player speelt als een kleine pixel spaceship die alleen naar rechts en links kan bewegen, je zult met een button press kunnen schieten, en met A en D naar links en rechts bewegen. Je hebt 2 a 3 muurtjes waar je je achter kan verstoppen om niet ge hit te worden door aliens die ook schieten.

Er zullen aliens komen in waves met different ability's, sommige zullen kunnen schieten terwijl andere juist meer HP zullen hebben. De bedoeling is om zo lang mogelijk te overleven zonder de aliens jou te laten hitten. Over tijd zullen er meer aliens volgen en zullen ze sneller bewegen.

De speler zal winnen als dat lang genoeg heeft overleefd en tegen de eind baas verslaat. De speler zal verliezen als de aliens hem raken met een kogel of dicht genoeg bij de player komen.

