

Space Impact: Game Design Document

Készítette: Szilágyi Ádám és Drótár Adrián

Játék célja:

A Space Impact nevű játékunk, egy endless shooter típusú WPF játék, melynek célja hogy az ellenséges űrhajók megsemmisítésével minél több pontot érjünk el a játékban, így felkerülve a játékban található highscore lista tetejére.

Szabályok:

A játékban az ellenfelekért 10 pontot kapunk.

A játék kezdetekor 3 életpontunk van, ami 3 darab ellenséges lövedéktől/bechapódástól véd meg minket.

A játékban lehetőségünk van a mentésre.

Irányítás:

Billentyűzet:

FEL: **W**

LE: **S**

BALRA: **A**

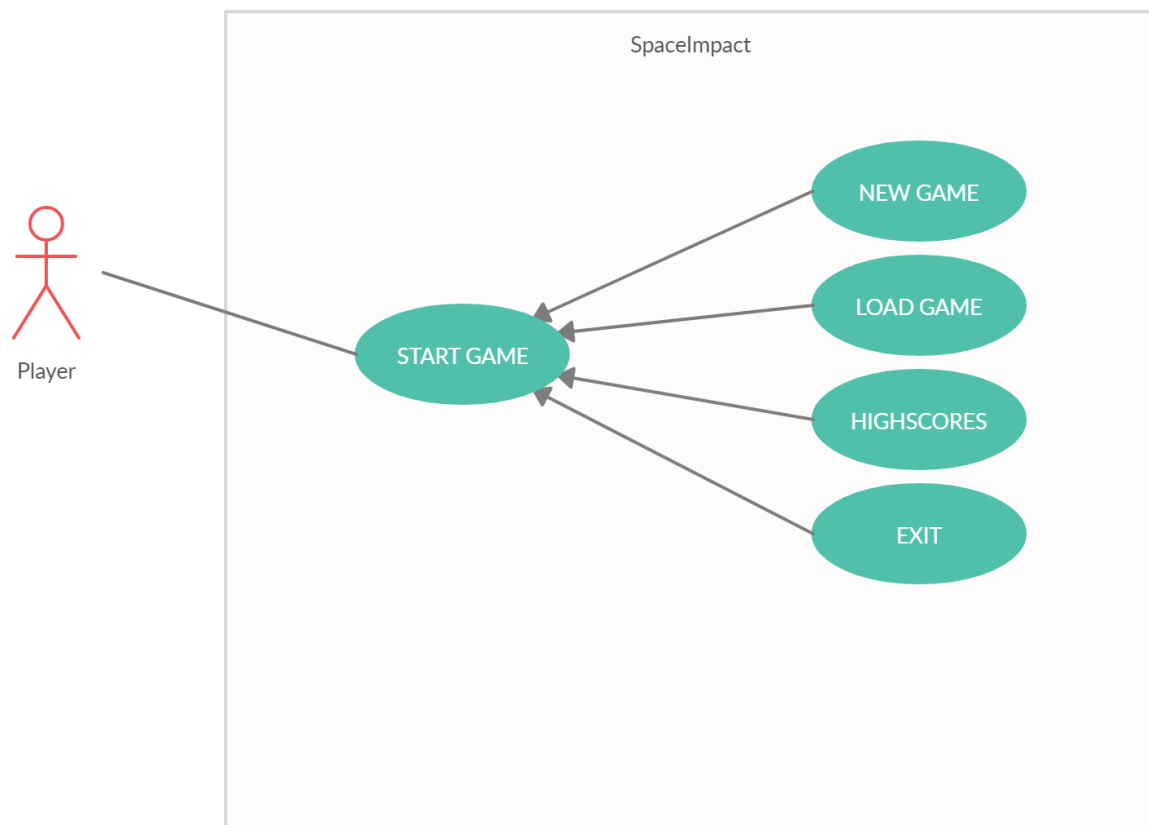
JOBBRA: **D**

LÖVÉS: **SPACE**

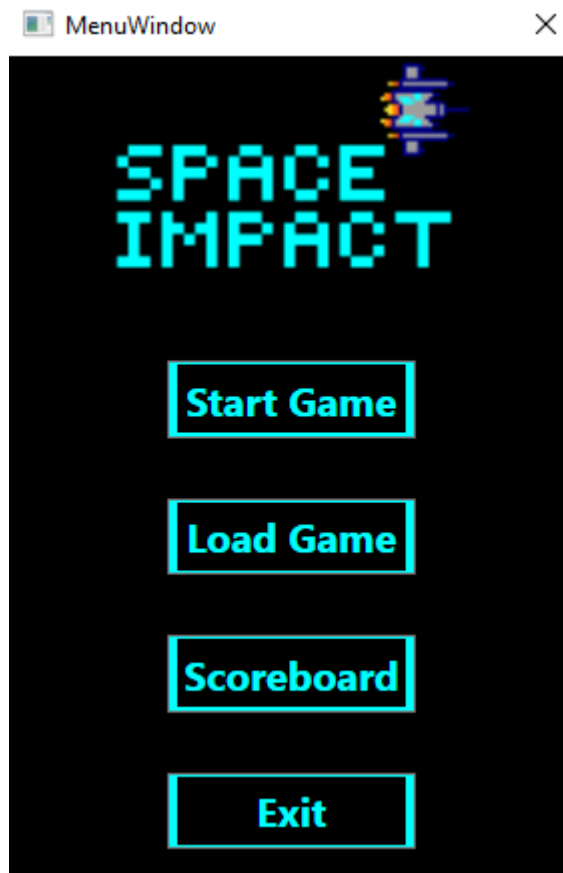
MENTÉS: **X**

KILÉPÉS/PAUSE: **P**

USE CASE:



WIRE FRAME:



CONCEPT ART:

