

Gadácsi Ákos - BL3F7U
Lencsés Dávid - OTYCB0

Black matter Invaders

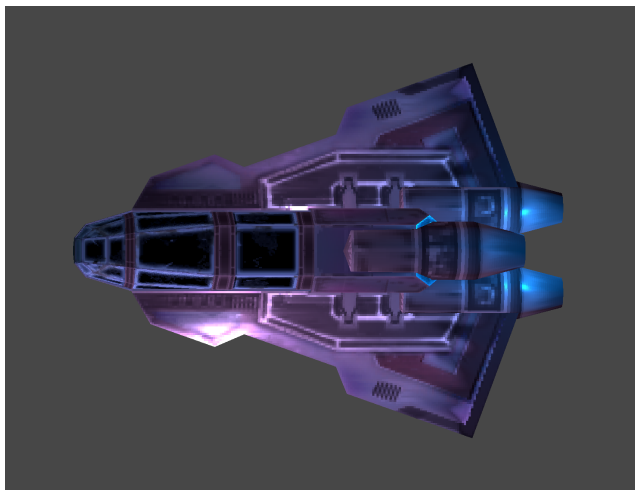
A játék lényegében egy klasszikus Space Invaders-en alapul, amit a saját grafikáinkkal és ötleteinkkel kissé átdolgozunk.

A lényeg az, hogy az űrlényeket minél gyorsabban tudjuk likvidálni a saját hajónkkal.

Az ellenség váratlan mozdulatokat tehet akármikor, ezáltal nehezítve a játékot. Kihívást jelentenek még a különböző erejű űrlények.

Az ellenségek eltérő mérettel és élettal rendelkeznek, ezáltal többet kell gondolkodnia a játékosnak azon, hogy hogyan jusson át a szinteken.

A szinten lehet találni power up-okat amik különböző extra dolgokat adhatnak a karakternek. Plusz élet, plusz erő.



Szabályzat:

A játék kinézete és GUI-ja alapvetően egyszerű felépítésű.

A játék szintekből áll, ami előre 5 szintre van beállítva, utána high score gyűjtésből lehet tovább fejlődni. Az 5 szint között vannak ellenségbeli változások. Akik gyorsabban mozognak.

Játékmenet:

A játékos egy űr hajót irányít, egy sávban. Az irányítás a nyilakkal van alapértelmezetten megoldva.

A játékos célja, hogy minél előbb legyőzze a szembejövő űrlények hadát. Több fajta űrlény létezik akik a szinteken felfelé haladva egyre erősebbek lesznek.

A játékos hajója is fejleszthető, van egy SHIELD rendszere ami pár ellenséges lövést tud blokkolni, de ha elfogy akkor annak fel kell töltnie, viszont közben sebezhetővé válik a saját űrhajónk. Az űrhajónak nincs sok élete és 3-4 lövés, ellenségtől függően.

A játék vége amikor a játékos az utolsó szinten is nyerni tud és nem találták el és nem semmisült meg az űrhajó.

A játéknak akkor is vége lesz, ha a játékos túl sok sebzést szenved el.

Fejlesztői szerepkörök:

Közös megegyezés alapján, mind a ketten dolgozunk mindenben és nincsen kiosztott konkrét feladat, hanem együtt dolgozunk a projekten egyszerre.



Concept art: