

Spelbeskrivning - Big Mac Armageddon

Simon Eriksson, Love Lanai, Isaaq Guleed, Adrian Rydin, Josef Karlson, Philip Risberg

Big Mac Armageddon är en tvådimensionell "platformer" där en spelare måste styra Ronald McDonald genom en mycket komplicerad hinderbana. Ronald måste styras från höger av skärmen till vänster och hoppa och gå höger och vänster för att undvika fällor, fiender, hål och andra hinder. Det kommer även finnas osynliga block som blockerar spelaren att hoppa vid vissa delar i spelet. Allting som gör skada i spelet dödar Ronald i "ett slag" eller direkt.

För att klara spelet så måste Ronald styras hela vägen till vänster för att överleva. Spelaren kan endast styra Ronald med tangentbord knapparna "A, G & L", vilket representerar vänster, hoppa & höger. Försöker spelaren att styra Ronald med t.ex. "W,S & D" eller någon annan tanget så dör Ronald. Knapparna "A, G & L" valdes för att göra spelet mer ointuitivt och svårare.

Spelet har 2 antal typer av fiender som rör sig. Dem som går från höger till vänster och dem som går upp och ner. När fiender kolliderar med väggar eller en annan fiende så byter dem åt vilket håll som dem rör sig.

Andra vanliga hinder som kan döda Ronald är spikar eller taggar. Dessa kan sitta både på marken och upp och ner i taket eller under föremål. Utöver dessa så finns det även hål i marken samt väggen till höger som spelaren kan falla ner i som dödar Ronald direkt. Alla fiender, spikar samt även väggar och golv kan vara både osynliga och farliga, synliga och farliga och alla andra kombinationer av dem två.

Det kommer att finnas platser som utger sig för att vara "checkpoints" och ser därmed ut som om spelaren hade återupplivats på den platsen om hen dog, men ingen av dem fungerar för att förvirra och irritera spelaren.

Rutan som spelet utspelar sig inom har en svag lutning för att ytterligare irritera spelaren.

Varje gång som spelaren dör så visar spelet hur många gånger som spelaren har dött, utöver detta så måste även spelaren vänta efter varje gång som dem dör för att försöka att klara spelet igen, mängden tid som dem måste vänta förlängs med 5 sekunder varje gång som dem dör.

Det kommer att spelas en repeterande musiksnuitt genom hela spelet som inte går att pausa eller stänga av. Det finns en knapp som ser ut som om den skulle stänga av ljudet men den ökar istället volymen med 50% varje gång som den trycks. Det finns även ljudeffekter som spelas för olika delar av spelet för att förvirra och irritera spelaren, till exempel, när spelaren dör så spelas en ljud effekt "över" den redan repeterande musiken.