Cyberjump

Spelbeskrivning

Användaren spelar en karaktär som skall hoppa och undvika hinder för att överleva så länge som möjligt. Karaktären har möjligheten att skjuta sönder hindren för att smidigare ta sig förbi dem. Det spawnar två olika höjder av plattformar som karaktären kan hoppa upp och ner ifrån. Hindren spawnar random och ramlar ner uppifrån och landar på plattformarna. Karaktären börjar med tre liv och förlorar ett liv om karaktären springer på ett hinder. Under spelets gång ökar farten (och antal hinder) för att göra det svårare. Vid noll liv kvar blir det Game Over, resultatet presenteras och användaren har möjlighet att starta om eller avsluta spelet.

### Taggar:

2D - Platform - gravitation - kollision - 16bit (både musik och grafik?) - power ups/vapen?(frukter? svamp?) - sci-fi -

### Backstory:

After 80 years frozen, Cüber wakes up and has a new ability: to jump. save him from destruction and jump over all obstacles to run through time.

## Spelbeskrivning, features:

* Du spelar en gubbe som ska ta sig förbi hinder och fienden så långt som möjligt.
* Bakgrunden rör sig, player är positionerad i vänster av skärmen.
* player ska ha ett vapen (kan skjuta sönder “lådor, fienden mm”).
* player har x antal liv. (Springer man på ett hinder förlorar man ett liv).
* player ska kunna hoppa och skjuta.

**Nice to have:**

* hinder är olika objekt med olika egenskaper (vissa tar mer av hälsa än andra).
* player ska kunna “hitta” olika power ups (ex armor, health, ammo mm).
* en och samma bana, spelet blir svårare och svårare.

### Font:

https://fonts.google.com/specimen/Press+Start+2P

### Grafik/ “the look”:

Tidigt 90-tals tema med nostalgiska aspekter.

https://ansimuz.itch.io/cyberpunk-street-environment