Cyberjump

Spelbeskrivning uppdaterad

Användaren spelar en karaktär som skall hoppa och undvika fiender för att överleva så länge som möjligt. Karaktären har möjligheten att skjuta sönder fiender för att smidigare ta sig förbi dem. Det spawnar två olika höjder av plattformar som karaktären kan hoppa upp och ner ifrån. Det finns två olika fiender, drones som faller ned från toppen av canvasen, och prototypes som springer in från höger sida. Spelaren börjar med tre liv och förlorar ett liv om den springer in i en fiende. Under spelets gång ökar farten och antalet fiender för att göra det svårare. När spelaren har slut på liv slutar spelet, resultatet presenteras på skärmen och användaren har möjlighet att starta om eller avsluta spelet.

### Taggar:

2D - Platform - Gravitation - Kollision - 16bit - Vapen - Aliens

### Backstory:

Neo-Tokyo, Earth, 2076. The latest Intergalactic War and subsequent waves of Alien Invasion have left humanity at the verge of extinction, its cities deserted and crawling with Alien life forms on the lookout for any remaining signs of human activity. Your only chance of survival is to keep running, avoiding all contact while shooting as many Aliens as you can. Do you have what it takes to stay alive?

## Spelbeskrivning, features:

* Spelarens mål är att få så mycket poäng som möjligt, detta görs genom att överleva så länge som möjligt och skjuta på fiender.
* Spelvärlden rör sig till vänster, medan spelkaraktären är positionerad till vänster i canvasen och hoppar på plats.
* Spelaren kan skjuta sönder fiender. Då spelaren bara har ett liv kvar börjar den istället skjuta “super projectiles”, vilket är tre skott som skjuts samtidigt.
* Spelaren börjar med tre liv, men kan maximalt ha fem liv. Ett liv förloras då spelar springer in i en fiende.
* Det finns två olika typer av “Obstacles”, eller fiender. Drones som faller ned från den övre delen av canvasen, och prototypes som kommer inspringande från höger.
* Spelaren kan plocka upp en powerup i form av ett hjärta, som liksom drones faller ned från ovanifrån. Denna ger ett extra liv när spelar springer in i den.
* Spelet blir svårare och svårare allt eftersom tiden går, spelplanen börjar röra sig snabbare och fiender spawnar snabbare.

### 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

#### Designskisser:

Design i Figma

<https://www.figma.com/file/tney9NI9pSG11JwfJF3Hrc/Slutprojekt-Hoppspel?node-id=0%3A1>