

Dungeon Penetrator (work in progress)

A játékunk egy felülnézetes shooter game lesz, ahol a cél a minél több szint elérése. Ebből adódóan a játék végtelenített pályát fog tartalmazni, amin az enemy-k, a prop-ok és a powerup-ok random fognak elhelyezkedni.

A játékos az első szinten kezd, az összes enemy elpusztítása után pedig a pálya tetején található kapun léphet át a következő szintre. 10 szintenként boss room található.

Első körben 3 féle normál enemy-t és 1 boss-t terveztünk, ezeknek a pontos specifikációját még nem határoztuk meg. Szintűgy 3 féle proppal számolunk, ezek a fal, víz és láva. A falon se a player se az enemy-k nem képesek átmenni, illetve átlőni. A vízen a player nem képes átmenni, de átlőni igen. A repülni képes enemy át tud menni és mindegyik enemy át tud lőni rajta. A láván mindenki át tud menni és át tud lőni, viszont az áthaladással életet veszítenek. 3 powerup-ot tervezünk, amiknek a számát még lehet növelni fogjuk. Az első három a következő: HP potion, sebzést növelő potion és lövésgyorsaságot növelő potion.

