

Fakty

Gra: Too Angry to Space

Twórca: Andrzej Chrzanowski vel. ak84c

Początek prac nad projektem: wrzesień 2014

Przewidywana data premiery: pierwszy kwartał 2016

Kontakt: ak84c.games@gmail.com

Strona: www.tooangrytospace.com

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=YUFcrHRIPYQ>

Gameplay: https://www.youtube.com/watch?v=_h3fiJrGL9U

Logo i screenshots: <http://andrzejchrzanowski.home.pl/space/Logo-and-screenshots.rar>

Facebook: www.facebook.com/TooAngryToSpace

Twitter: www.twitter.com/AK84C

Steam GreenLight: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=518949831>



Kilka słów o TOO ANGRY TO SPACE

Too Angry to Space jest połączeniem dwuwymiarowej strzelanki z grą platformową.

Inspiracją do powstania gry było przede wszystkim Electro Body z 1992 roku, ale w grze znajdziemy również wpływy wielu innych gier z czasów komputerów 16-bitowych.

Oprócz stylizacji grafiki i muzyki Too Angry to Space zaczerpnęło z dawnych produkcji również sterowanie, które jest tak samo intuicyjne. Do obsługi gry wystarczy jedna ręka na klawiaturze, tak jak kiedyś wystarczała jedna, aby trzymać joystick. Sama rozgrywka natomiast nie jest już aż tak retro. Gra jest dużo bardziej dynamiczna niż Electro Body, a i poziom trudności został wyważony. System auto-zapisu dba o to, aby gracz nie musiał cofać się za bardzo, ale też o to, aby gra nadal stanowiła wyzwanie.

Fabula

W alternatywnej, niezbyt odległej przyszłości obcy zaatakowali jedną z sunących przez przestrzeń kosmiczną ziemskich baz. Zabili prawie całą załogę i przejęli kontrolę nad wszystkimi robotami.

Jesteś ostatnim ocalałym kosmicznym komandosem. To od Ciebie zależy czy ludzie dowiedzą się o nachodzącej inwazji. Musisz przedrzeć się przez labirynt korytarzy stacji do wahadłowca, zniszczyć wszystko co się rusza i wrócić się na Ziemię.

Cechy:

- atrakcyjna grafika retro nawiązująca do gier z komputerów 16-bitowych (w tym do Electro Body z 1992 roku),
- dynamiczna akcja w klasycznym stylu – dużo skakania, strzelania i jeszcze więcej wybuchów,
- intuicyjne sterowanie – grać można jedną ręką,
- system automatycznego zapisu postępów gracza,

a poza tym:

- 14 poziomów,
- ponad 60 komnat,
- 4 rodzaje broni.