



Boss-Level: Laserscherben

Aus dem alten Spiel, in dem die Lasterstrahlen abgeschossen werden mussten.

Kursiv=Vorschlag, andere (passendere) Umsetzung sinnvoll

Boss-Schwierigkeit: Möglichkeit, um Schwierigkeitsgrad zu erhöhen bzw. durch Kauf zu vereinfachen

Spielverlauf

Aus dem oberen Bereich erscheinen verschieden farbige geradlinigen Lasterstrahlen. Die Laserstrahlen gehen Richtung Boden, um dort auf eine *Stadt* zu treffen. Das Bild ist im Hintergrund durch hunderte Quadrate geteilt (Schwarze Quadrate mit grauem Rand oder umgekehrt)

Die Laser

- Der Laserstrahl kann durch folgende Fälle zerstört werden.

Bei einer Kugel: Eine Kugel mit der gleichen Farbe trifft die **Spitze** des Strahls

Bei einem Antilaser: Ein "Neutralisationslaser", der Antilaser, trifft die Spitze

- Der Rest des Lasers hat keinen Effekt, sondern stellt nur einen Verlauf dar
- Alle x Treffer taucht eine neue Laserfarbe auf
- Ein getroffener Laser verblasst
- Es können mehrere Laser auf dem Spielfeld gleichzeitig auftauchen
- Erscheinung bis zum nächsten Laser exponentiell verringern
Für "Boss-Schwierigkeit"
- Laserstrahlen sind je nach Farbe unterschiedlich schnell oder haben unterschiedliche Eigenschaften (2- Treffer, Strahl knickt bei Berührung nochmals um 45-90° ab, dreifache Zerstörung bei Treffer, usw.)

Aufdeckung/Zudeckung

- Für jeden zerstörten Laser wird eine von den 500 Scherben im Hintergrund aufgedeckt. Die Farbe des Lasers spielt dabei keine Rolle (Grund: Farb Wort besitzt ein farbige Puzzleteile. Wenn die Scherben dennoch farbig sind, dann wird ein entsprechend farbiges Teil aufgedeckt)
- Trifft ein Laserstrahl auf den Boden, werden 20 Teile /x-% wieder zudeckt.

Für "Boss-Schwierigkeit" bzw. Typ "Scheitern möglich"

- Treffer decken Felder für das Spiel irreversibel zu. Nach *10-15 Treffern* wird das Level neu gestartet
- Achtung: Wird das Bild im Hintergrund aufgedeckt, sind manche Laserfarben je nach Bild schwerer zu erkennen! Daher zusätzliche Schwierigkeit mit Vorsicht einbauen!

Idee: Kugel

- Die Kugel bewegt sich mit Trägheit durch Ziehen weiter und reagiert nach Ziehen für *1 Sekunde* nicht auf einen Richtungswechsel
- Die Kugel kann nicht universell alle Laser zerstören, sondern muss farblich an die Laser angepasst werden
- Die Farbänderung findet statt, nach jedem Treffer, jeder Zeiteinheit oder bei Berührung der Wände außen
- Zweifarbige Kugel (rot/blau; grün/gelb) sinnvoll, wenn verschiedene Laserstrahlen vorhanden sind

Idee: Antilaser

- Die Antilaser befinden sich links und rechts an der Wand oder auf dem Boden
- Falls Wand: Sie können hoch und runter bewegt werden
- Laser können nicht mit Dauerfeuer betrieben werden sondern nur alle *3 Sekunden*
- Laser muss die Spitze mit einer +/- Toleranz treffen
- Antilaser haben jeweils unterschiedliche Farben und wechseln sich -wie oben beschrieben- ab, links blau --> weiß während rechts z.B. rot --> grün
Oder
- Laser kann universell alle Laserstrahlen zerstören, benötigt aber je nach Energie, die sich wieder aufladen muss, z.B. 2/10 Energie pro Schuss
- Für jede Farbe ist ein Reservoir aufgefüllt, bei einem Treffer wird eines abgezogen, welches sich erst wieder auflädt
- Energie pro Schuss 1, bei normalem Treffer 2, bei spezifischen Farben (z.B. rot) 4

Story: Verfeindete Nachbarn wollen Erinnerungen/Menschen auslöschen oder Chaos anrichten.
Meteoriteneinschläge, die zur Probe von speziellen Geräten eingefangen werden müssen