

Designdokument

SSDestroyer Space Shooter-Destroyer

Nesibe Hazirbulan
Hochschule Furtwangen
Medieninformatik
253551

Das Spiel

Bei dem Spiel SSDestroyer (Space Shooter Destroyer) handelt es sich um einen Vertical Spaceshooter, in dem man ein Raumschiff spielt und versucht, möglichst lange gegen die ständig nachspawnenden Gegner zu überleben. Es ist in einer 2D Arcade Optik gehalten.



Steuerung

Man steuert das Schiff mit den Tasten WASD und feuert mit der Leertaste. Der Spieler hat 5 Lebenspunkte, wenn er getroffen wird, verliert er einen Lebenspunkt. Kollidiert der Spieler mit einem Gegner, so fügt dies dem Spieler und dem Gegner gleichermaßen Schaden zu. Wenn alle Lebenspunkte abgezogen wurden, ist es Game Over.

Gegner

Es gibt 3 Typen von Gegnern:

- Streaker fliegen schnell in einer graden Linie nach unten. Der Spieler muss schnell reagieren um ihnen auszuweichen.
- Streamer verhalten sich wie Streaker, sie sind allerdings langsamer und hinterlassen Kugeln, die nach oben fliegen. Der Spieler muss sie schnell beseitigen, bevor sich zu viele Kugeln auf dem Bildschirm befinden, denen er ausweichen muss.
- Stations sind Gegner, denen ein zufälliger Platz am Bildschirm zugewiesen wurde und dort hinfliegen. Sobald sie am Ort sind, beginnen sie Kugeln zu schießen. Es kann sich je nach Schwierigkeitsgrad eine maximale Anzahl an Gegner auf einmal auf dem Bildschirm befinden, damit neue nachkommen muss erst mindestens einer zerstört werden.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, einen möglichst hohen Punktestand zu bekommen; jeder ausgeschaltete Gegner und jeder gelandete Treffer erhöht die Punktzahl. Da die Gegner unendlich spawnen, kann das Spiel sehr lange dauern.