Ausdauermodus

Ziel:

Spieler trainiert Reaktionsvermögen und körperliche Ausdauer  
  
Grundlegender Ablauf:

Dem Spieler steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung, welche bei Beginn des Spiels anfängt runterzuzählen. Zufallsgenerierte Ziele tauchen nacheinander auf, welche wie bei den anderen Spielmodi geschlagen werden müssen. Bei erfolgreichem Treffer bekommt der Spieler Zeit wieder gutgeschrieben. Das Spiel endet, wenn der Timer bei 0 angekommen ist.

Auftauchen & Verschwinden der Ziele

Option 1:

Damit der Spielmodus so flüssig wie möglich abläuft, müssen die Ziele grob 0,2 - 0,5 (abhängig vom Spielmodus) Sekunden früher auftauchen, als sie getroffen werden können.

Ziele, welche nicht innerhalb von 0,2 - 0,5 Sekunden getroffen werden, verschwinden wieder und können nicht mehr getroffen werden

Option 2:

Das Spiel zeigt bereits das nächste Ziel transparent an bevor das aktuelle Ziel getroffen wurde, damit das Spiel flüssiger abläuft. Dabei kann der von der Schwierigkeit vorgeschriebene Anzahl von Zielen pro Sekunden nicht überschritten werden.

Ziele bleiben solange bestehen, bis sie vom Spieler getroffen wurden und verschwinden nicht vorher.

Option 1 wäre rhythmischer und gleichmäßiger, aber eintöniger zu spielen.

Option 2 ist unregelmäßiger, aber dafür einfacher zu verstehen und coden.

Schwierigkeitsgrade:

Es wird 4 für den Spieler auswählbare Schwierigkeitsgrade geben: Einfach, Fortgeschritten, Schwer und Smartial Boxinga. Die Spielmodi unterscheiden sich in folgenden Parametern: Anzahl der Zeit, die bei einem Treffer zurückgewonnen wird, Anzahl an erscheinenden Zielen pro Sekunde und Größe der Trefferfläche

Ende des Spiels

Selbst wenn der Spieler perfekt spielen würde, wird das Spiel nicht unendlich lang weiter gehen. Dafür wird gesorgt, indem die zurück gewinnbare Zeit pro Sekunde kleiner als eine Sekunde ist. Als Beispiel: Pro Sekunde erscheinen 2 Ziele, welche jeweils 0,4 Sekunden zurückgeben, also kann der Spieler pro Sekunde maximal 0,8 Sekunden pro Sekunde zurückgewinnen. Wenn man von einer Startzeit von 2 Minuten ausgeben würde, würde das bei einem perfekten Spiel in einer maximalen Spieldauer von 10 Minuten resultieren. Die Leistung des Spielers wird dann anhand der durchgehaltenen Zeit bewertet.