

# Name Pending

Projektaufgabe OOSE 2019/20  
Tim Rumrich

# Grundidee

**Space Invaders -esques Spiel**

**Verschiedene Gegnertypen**

**Levelsystem**

**Upgradesystem**

# „Space Invaders“

**Spieler im unteren Drittel des Bildes**

**Gegner kommen von oben**

**Spieler verteidigt sich gegen Gegner**

# Gegnertypen

**Meteoriten & andere Raumschiffe**

**Kollision verursacht Schaden**

**Treffer zerstören**

**Evtl. Mutterschiff für „Endgegner“**

# Levelsystem

**Spawn in von verschiedenen Anzahlen von Gegnern**

**Schwieriger werdende Level mit der Zeit durch mehr und stärkere Gegner**

# Upgrades

**Statuswerte können durch Power Ups verbessert werden**

**Bessere Werte für mehr Schaden, mehr kritische Treffer, mehr Lebenspunkte etc...**

**Mutterschiff kann alle Werte resettet?**

# Was fehlt

## **Grafiken**

**Evtl schönere Kollision detection**

**Evtl schönerer Level Spawn-In**

**Evtl schönes Overlay mit Statuswerten etc**

**Swing Implementierung**