Deep Space

Pored projekta „Muzicki studio Akord“ kompanija ADA je dobila zadatak da kreira igru koja se odvija u svemiru.

Igrač kotroliše svemirski brod koji prevozi bitan teret na drugu planetu, ali pri tome nailazi na asteroide. Prilikom startanja igre, igrač ima mogućnost izbora između tri broda koja se razlikuju po vrsti specijalnog napada koji mogu upotrijebiti. Kako igrač napreduje pred njim su sve veći izazovi. Nakon svakog uništenog asteroida igračevi score poeni rastu tako da se za svaki uništen asteroid dobija po bod.

Dakle, tri vrste broda :

* **Enterprise :** Specijalan napad koji uništava sve asteroide u blizini broda
* **Intrepid** : 30 sekundi besmrtnosti (asteroidi mu ne mogu naštetiti health poenima)
* **Pegasus** : Može da zamzrne vrijeme. Svi asteroidi ostaju u svom trenutnom položaju 30 sekundi.

Svaki brod ima *health* 100. Štitovi umanjuju učinak pogotka broda asteroidom. Postoje određeni pragovi score poena, a njihovim dostizanjem napuni se health.

Brodovi imaju i specijalna oružja, koji se racunaju kao dvostruki pogodak, ali je korištenje specijalnog oružja, kao i izvođenje specijalnog napada ograničeno. Običan štit pri udaru asteroida u brod reducira štetu za 10%, a plazma štit za 30%. Korištenje plazma štita je također vremenski ograničeno.

Postoje četiri vrste asteroida gdje svaki oduzima određen broj health poena broda ako ga pogodi.

* **Fortuna** ( Napad 10)
* **Irene** (Napad 40)
* **Vesta** (Napad 70)
* **Ceres** (Napad 100)

Najveći asteroid *Ceres* treba biti pogođen četiri puta da bi bio uništen, *Vestas* tri puta, *Irene* dva puta i *Fortuna* jednom.

Popis glavnih funkcionalnosti

1. Odabir broda
2. Uništavanje asteroida
3. Kretanje broda
4. Težina igranja u zavisnosti od score-a
5. Automatska nadogradnja broda

Akteri

1. Brod
2. Asteroid
3. Igrač