Zu Beginn habe ich das Unity3D Tutorial vollständig beendet und somit gegnerische Schiffe, verschiedene Asteroiden mit variierten Geschwindigkeiten und einen animierten Hintergrund erstellt. Weiterhin habe ich in Form von verschiedenen Schriftarten eine optische Veränderung hinzugefügt, die zu der „Arcade-Atmosphere“ beitragen sollen.

Um das Spiel nun schwieriger zu gestalten, und somit den Wiederspielwert zu steigern, habe ich einen Zähler hinzugefügt, der alle 100 „Scorepoints“ die Anzahl der Bedrohungen erhöht und dadurch, je weiter man es im Spiel schafft, immer mehr Asteroiden und gegnerische Schiffe generiert werden. Damit es nicht zu einer Überfüllung der Spielansicht durch zu viele gegnerische Objekte kommt, wird ebenfalls die „WaveWait“-Variable angepasst. Der Spieler wird über diese Veränderung durch ein „GUIText“-Element („hazards increased“) informiert, welches für kurze Zeit sichtbar wird.

Parallel dazu wird ebenfalls die Schussrate erhöht, um den Spieler für seine Leistung zu belohnen. Dies erfolgt durch einen Zugriff auf die „fireRate“-Variable im „GameController“-Script. Anschließend wird der Spieler erneut über diese Veränderung durch ein „GUIText“-Element („weapon upgraded“) informiert, das ebenfalls für kurze Zeit erscheint. Damit die „fireRate“-Variable nicht unendlich groß werden kann, habe ich auch eine Obergrenze für die maximale Schussrate hinzugefügt.

Zum Schluss habe ich eine Berechnung für den Highscore erstellt, die den Spieler dazu anreizen soll, möglichst viele gegnerische Objekte pro Welle zu eliminieren. Dies erfolgt, indem ich die “Scorepoints“ durch die „waveCount“-Variable teile. Habe ich nun beispielsweise viele Gegnerwellen überlebt, jedoch in diesen Wellen nur wenig Gegner getroffen, ist meine Gesamtscore niedriger, als wenn ich viele Gegner in einer geringeren Wellenanzahl getroffen hätte.