

Space-Shooter

Ich habe nach dem Tutorial mein Space-Shooter-Projekt noch um folgende Aspekte erweitert:

- Gegnerische Raumschiffe (aus dem Video „Extending Space-Shooter“)
- Ein Menü/Shop über den man sich im Spiel Upgrades kaufen kann
- Tod durch eine festgelegte Anzahl an Leben
- Einen Endgegner

Gegnerische Raumschiffe:

Die gegnerischen Raumschiffe habe ich aus dem oben genannten Video entnommen. Sie schießen blaue Laserstrahlen auf den Spieler und bewegen sich zufällig zwischen angegebenen Grenzen über das Spielfeld.

Menü/Shop:

Wenn der Spieler im Spiel die Taste 'M' drückt, öffnet sich das Menü, über das er sich mit den erspielten Punkten (im Tutorial der Score), die er durch das Abschießen von Asteroiden oder gegnerischen Raumschiffen erhält, Upgrades kaufen kann:

- "Faster Shooting" erhöht die Feuerrate der Waffe des Spielers, was jedoch nur begrenzt (6x) möglich ist.
- Mit "Buy more Lives" kann sich der Spieler mehr Leben kaufen

Die Upgrades können durch die angegebenen Tasten ('F' für "Faster Shooting" und 'L' für "More Lives") gekauft werden. Drückt der Spieler nach seinem Einkauf erneut 'M', so schließt sich das Menü wieder und der Spieler hat 3 Sekunden Zeit sich durch verlangsamte Spielzeit wieder in die Spielsituation einzufinden.

Tod durch eine festgelegte Anzahl an Leben:

Der Spieler verliert pro Treffer ein Leben. Hat er keine Leben mehr, so ist das Spiel vorbei. Über den Shop können weitere Leben gekauft werden.

Endgegner:

Der Endgegner erscheint nach einer festgelegten Anzahl an gespawnten Waves von Gegnern (hier: 15). Er hat mehr Lebenspunkte als die anderen Gegner (hier: 1600), d.h. er muss häufiger getroffen werden (pro Treffer -50 Lebenspunkte). Zusätzlich schießt er drei Laserstrahlen gleichzeitig, welche sich in drei Richtungen aufteilen. Seine aktuellen Lebenspunkte werden durch ein Textfeld über ihm angezeigt.

Sonstiges:

- Alle drei Waves erhöht sich die Anzahl an gespawnten Gegnern um Eins.
- Wird der Spieler von einem Gegner getroffen, so blinkt er für drei Sekunden und ist dabei unverwundbar.
- Es gibt verschiedene Arten von Asteroiden (aus dem Video „Extending Space-Shooter“).
- Der Hintergrund scrollt automatisch nach unten (aus dem Video „Extending Space-Shooter“).