Seminarfacharbeit Simon Garske

Mein Ziel war es einen Boss Gegner einzubauen. Dieser erscheint nach jeder Welle und schießt selber Schüsse auf den Player. Diese Schüsse töten den Player nicht direkt sondern ziehen ihm Schildstärke ab. Zu Beginn des Spiels hat der Player 30% Schildstärke, d.h. er kann 3 mal getroffen werden bevor er stirbt. Nach 100 Punkten (Score) erhält der Player 10% Schildstärke und die Punktanzahl bis man noch einmal Schildstärke bekommt erhöht sich um 20. Der Boss Gegner verschießt ab und zu auch große Schüsse (10 Stück auf einmal), welche den Player direkt töten sollen. Diese Funktionen habe ich in den Skripten „BossBehaviour“ und „PlayerCollision“ bearbeitet.