

Documentatie Animaties

SpaceHunt



# Hostiles

## Common ufo

De ufo’s zullen het hoofddoel zijn van de speler.   
Het is de bedoeling om een specifiek aantal ufo’s te vernietigen, om de eindbaas van het level te laten verschijnen. Ze zullen in de verte verschijnen, waar ze klein worden afgebeeld, naar de speler toe vliegen tot ze een bepaalde grootte hebben (een bepaalde afstand zijn) en uiteindelijk een bepaalde tijd (eventueel in een vast patroon) in het scherm blijven. Na een bepaalde tijd zullen ze weer wegvliegen, waarna de speler hier niet meer op kan schieten.

Bij het neerschieten van een ufo, is er een kans dat de bestuurder met een parachute eruit schiet. De speler kan hierop schieten voor extra punten. Elke ufo die de speler vernietigt, vult de ‘level progress bar’. Wanneer deze vol is, zal de level boss verschijnen. Schietstoelen dragen niet bij aan de progress bar.

## Armed ufo

Eén op de zoveel ufo’s zullen een wapen hebben. Het enige verschil met de gewone ufo is dat deze af en toe op de speler schiet. Om hiertegen te verdedigen dient de speler op tijd dekking te nemen.

## Level boss

Wanneer de speler een bepaalde hoeveelheid ufo’s in een level heeft vernietigd, verschijnt de eindbaas van het level. Deze is veel groter en heeft veel meer hitpoints.   
Pas als de speler de eindbaas heeft vernietigd, is het level met succes uitgespeeld.

## Ejected alien

Heeft een kleine kans te verschijnen wanneer de speler een ufo neer schiet. Doet geen schade en is er alleen voor extra punten. De snelheid van het dalen is afhankelijk van het level (zwaartekracht).

# Friendly

## Hero

De personage van de speler. Mogelijke animaties tijdens het spelen zijn:

* Dekking zoeken
* Richten
* Schieten
* Herladen
* Schade ontvangen

## Companion

Geeft feedback op je prestaties tijdens het spelen middels de speler uit te lachen wanneer een ufo weet te ontsnappen en een duim op te steken wanneer een ufo wel wordt vernietigd.