

Pflichtenheft: Space Invaders

Spielidee

Geplant ist eine Umsetzung der klassischen Space-Invaders-Idee: Ein Flugobjekt steuert durch das Weltall, ihm entgegen kommen feindliche Flugobjekte, die es zerstören können (bei Berührung, durch Beschuss etc.). Dies zu verhindern gibt es zwei Möglichkeiten: Ausweichen und die gegnerischen Schiffe durch eigene Geschütze zerstören. Je nach Spieleranzahl und Rahmenhandlung können sich hier verschiedene Zielsetzungen ergeben.

Spielablauf

Generelles Konzept

Der Spieler steuert ein Flugobjekt, das Geschosse in den Raum vor sich schießen kann. Bewegung ist auf der gesamten Spielfläche möglich. Dem Spieler entgegen kommen verschiedenartige feindliche Flugobjekte mit bestimmten Eigenschaften und Fähigkeiten. Das eigene Objekt hat eine Anzahl an Trefferpunkten, die bei einem Getroffenwerden verringert wird – wird 0 erreicht, hat man die aktuelle Runde verloren. Durch Zerstören dieser können je nach Schwierigkeitsgrad Punkte erlangt werden; ausserdem besteht eine Wahrscheinlichkeit dafür, dass ein zerstörter Gegner eine Art "Power-Up" hinterlassen kann, welches verschiedene Effekte haben kann. Vorstellbar wären hier temporäre oder dauerhafte Upgrades für Angriffswaffen oder Verteidigung, Geldeinheiten oder ähnliches.

Damit nicht alle Levels gleich aussehen, kann in den Eigenschaften, dem Aussehen und dem Verhalten der Gegner stark variiert werden. Ebenfalls erwünscht ist eine themenbezogene Ausstattung des Levels, angepasst an der Rahmenhandlung.

Weiterhin sollte es eine Möglichkeit zur Aufwertung des Schiffes mit den im Spiel erworbenen Geldmitteln geben. Hierbei ist beispielsweise an Angriffsausrüstung und Verteidigungsfunktionalität, maximale Bewegungsgeschwindigkeit und Flugverhalten des Flugobjektes oder Spezialfähigkeiten zu denken. Die Aufwertungssysteme sollten so konstruiert werden, dass sie längstmöglich Anreiz zum Weiterspiel bieten, sich also möglichst langsam erschöpfen. Vor allem im Hinblick auf die Zwei-Spieler-Modi sollte die Steigung der Qualitätskurve jedoch mit der Zeit immer geringer werden. Die Steigerung im Schwierigkeitsgrad der Gegner sollte dem angepasst werden, mit leichten Schwankungen, um das Spiel nicht sehr eintönig werden zu lassen.

Naturgemäss steigert sich die Leistung des eigenen Flugobjektes nach längerem Spiel. Daher sollte im Hinblick auf die Zwei-Spieler-Modi eine Gesamt-Qualitätswertung für das eigene Flugobjekt errechnet werden, auf die bei einer Zwei-Spieler-Runde zurückgegriffen werden

kann, um die Fähigkeit zweier Opponenten, gegeneinander anzutreten, bewerten zu können. Es soll ebenfalls die Möglichkeit zur freiwilligen "Wiederabrüstung" gegeben sein.

Ein Spieler

In einer Ein-Spieler-Runde können verschiedene Zielsetzungen gegeben sein:

- Zurücklegen einer gewissen Strecke
- "Aushalten" einer bestimmten Anzahl an Gegnern
- Überleben einer gewissen Spielzeit
- Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl im unbegrenzten Spiel
- Zerstörung eines End-Gegners, der nach dem Zutreffen einer der obigen Bedingungen erscheint

Der Schwierigkeitsgrad der Gegner steigert sich von Ebene zu Ebene, wobei einzelne Ebenen auch mehrfach gespielt werden können. Bei Nicht-Gewinnen in einer Ebene kann diese ebenfalls wiederholt werden – Belohnungen für möglichst erfolgreiches Durchspielen der Ebenen oder Bestrafungen für wiederholtes Verlieren sind ebenfalls denkbar.

Zwei kooperierende Spieler

Die unter "Ein Spieler" beschriebenen Zielsetzungen können auch zu zweit, also mit zwei kooperierenden Flugobjekten erreicht werden. Hierbei entsteht für beide der Nachteil, dass beide Flugkörper mit dem Kapital aufzurüsten sind, das normalerweise für einen einzelnen Spieler zur Verfügung steht. Um nicht zu sehr abzuschrecken, können hier Zwischenlevels zur Verfügung gestellt werden, sodass die Spieler nicht zu sehr von diesem Modus abgeschreckt werden.

Zwei einander bekämpfende Spieler

Hierbei senden beide Spieler neben ihren eigenen Flugobjekten solche ins Spielfeld, wie sie sie ansonsten bekämpfen – einer vom oberen Rand ausgehend, der andere vom unteren. Diese Flugobjekte müssen eindeutig (bspw. farblich) gekennzeichnet werden und bekämpfen einander nicht gegenseitig, sondern jeweils nur den vom Gegenspieler gesteuerten Flugkörper. Ultimatives Ziel ist es, diesen auszuschalten. Hierbei kann auch das selbst gesteuerte Flugobjekt angriffsmässig eingesetzt werden. Die vom Gegenspieler ausgesandten Flugmaschinen sollten ihm also hauptsächlich als Verteidigungsinstanz dienen.

Es können nicht beliebig viele Objekte ausgesandt werden, das Aussenden konsumiert Einheiten einer Grösse, die sich durch das Zerstören von gegnerischen Schiffen oder auch durch das Einsammeln spezieller Power-Ups wiederherstellen lässt. Die Aussendungsfrequenz und die Qualität der ausgesandten Flugobjekte muss rudimentär kontrolliert werden, nicht zu feingliedrig, damit der Hauptfokus nicht auf der geeignetsten Aussendungs-Strategie, sondern vielmehr weiterhin auf dem Spielgeschehen liegen kann.

Technische Voraussetzungen

Die Zwei-Spieler-Modi sollten an einem Rechner (mit zwei verschiedenen Kontrollen, bspw. verschiedene Tastenblöcke auf der Tastatur, oder Tastatur und Maus) spielbar sein.

Optional – als Erweiterungsmöglichkeit – soll es ermöglicht werden, über Netzwerk zu spielen. Dabei könnte man auch daran denken, eine Plattform zu etablieren, um die Highscores aktuell zu halten und gemeinsame Spiele zu starten und zu verwalten.