

# Space Shooter

Gra typu bullet hell polegająca na sterowaniu statkiem kosmicznym i walką z przeciwnikami. Celem jest przetrwanie jak najdłuższego czasu, i pokonaniu jak największej liczby przeciwników.



## Sterowanie

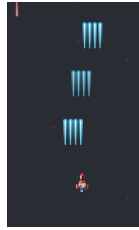
Gracz może sterować swoim statkiem za pomocą klawiatury:

- W - ruch w górę
- A - ruch w lewo
- S - ruch w dół
- D - ruch w prawo

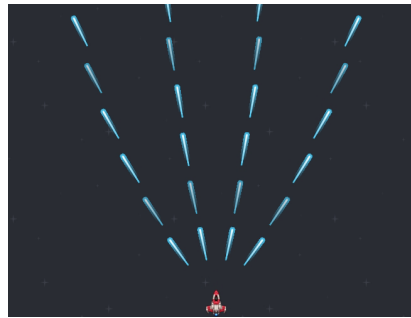
Gracz może poruszać się po dolnej części ekranu. przeciwników od gracza oddziela granica obrazująca dokąd gracz może się poruszać. Granica jest tym widoczniejsza im bliżej niej znajduje się gracz.

Gracz ma do dyspozycji trzy rodzaje wystrzału:

- J - strzał wąski - duża nagroda za pokonanie przeciwnika

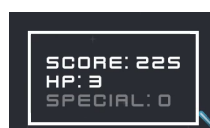
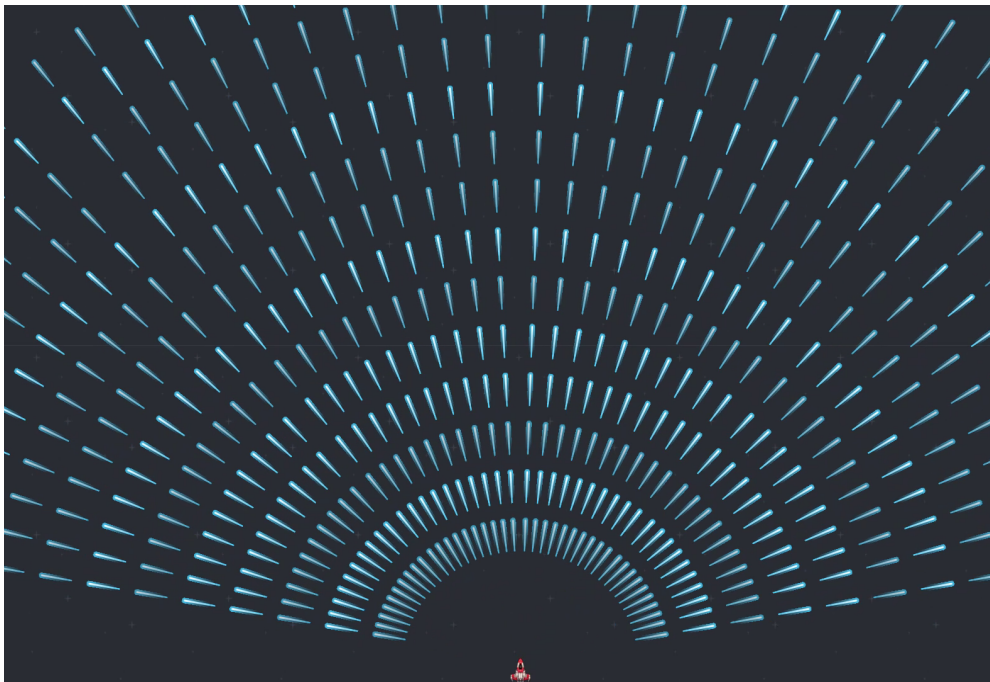


- K - strzał szeroki - średnia nagroda za pokonanie przeciwnika



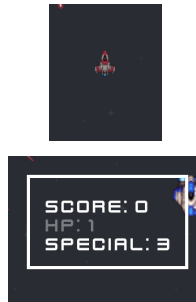
- L - super strzał -

- mała nagroda za pokonanie przeciwnika,
- wymaga amunicji której ilość widać w lewym górnym rogu (SPECIAL),
- po użyciu super strzału należy odczekać pewien czas aby móc użyć go ponownie, w takim stanie licznik amunicji jest przyciemniony aby gracz wiedział że nie może go użyć



## Zdrowie

- Gracz startuje z trzema punktami zdrowia
- Aktualna ilość zdrowia jest widoczna w lewym górnym rogu (HP)
- Po otrzymaniu obrażeń gracz przez pewną chwilę jest nietykalny, w takim stanie licznik zdrowia oraz statek gracza jest przyciemniony



## Bonusy

- Istnieją dwa rodzaje bonusów
  - bonus odnawiający zdrowie gracza - dodaje 1 do zdrowia gracza
- bonus odnawiający amunicję super strzału - dodaje 1 do amunicji super strzału



- Bonus może pojawić się po pokonaniu przeciwnika

## Przeciwnicy

- Istnieje kilka rodzajów przeciwników
  - przeciwnicy różnią się sposobem atakowania gracza
  - przeciwników można rozpoznać po ich wyglądzie
- Przeciwnicy stale pojawiają się w grupach
- Gdy przeciwnik doleci na miejsce docelowe po pewnym czasie atakuje gracza
- Po zaatakowaniu gracza przeciwnik wycofuje się z walki

## Porażka

- Gdy zdrowie gracza spadnie do zera gra kończy się
- Gracz może podać swoją nazwę składającą się z trzech liter by zapisać wynik
- Można usuwać litery klawiszem backspace, i zatwierdzić nazwę po wpisaniu trzech liter klawiszem space
- Następnie można sprawdzić tablicę dziesięciu najlepszych wyników i zakończyć grę klawiszem space

## Użyte zasoby

- animacja wybuchu statku: [ansimuz](#)
- statki: [surt](#)
- bonusy, pociski, tło: [Kenney](#)