

# Projekt PZTGK

## Scenariusz gry

**Temat: Kosmiczna strzelanka 2.5D typu Vertical Scroller**

Skład sekcji:

**Katarzyna Orzechowska**

Przemysław Grela

Rafał Loska

Dariusz Fredyk

Piotr Kunicki

Michał Kiełczewski

Marcin Griszbacher

Denis Wychowalek

## **Fabula gry**

Rozgrywka mieć będzie miejsce gdzieś w kosmosie. Celem gracza jest przedarcie się swoim statkiem kosmicznym przez oddziały wroga i zniszczenie wszystkich bossów znajdujących się na końcu każdego oczyszczonego sektora.

## **Planowany przebieg rozgrywki**

Gracz zaczyna rozgrywkę na danym poziomie ze zdefiniowaną ilością punktów życia oraz bronią. Plansza samoczynnie porusza się do przodu sprawiając wrażenie lotu. Gracz może się poruszać w obrębie ekranu aby omijać pociski oraz celować w statki kosmiczne nieprzyjaciela. Celem rozgrywki jest wyeliminowanie jak największej ilości przeciwników, od czego zależy jego wynik końcowy dla danego poziomu, oraz pokonanie końcowego przeciwnika, unikalnego dla każdego poziomu. Dodatkowo gracz może zbierać ulepszenia wypadające z przeciwników. Polepsza to jego wynik końcowy statystyki pojazdu jakim się porusza, a tym samym ułatwia rozgrywkę.

Przejęcie gry następuje gdy gracz pokona wszystkich końcowych przeciwników co jest jednoznaczne z uzyskaniem wyniku punktowego z każdego poziomu. Poziomy można dowolnie wybierać i poprawiać wyniki o ile wybrany poziom jest odblokowany. Odblokowanie następnego poziomu następuje po uzyskaniu wyniku punktowego z poprzedzającej go planszy.