



Space Shooter

v.0.5.2

Spis treści

1	Menu gry.....	2
1.1	Menu opcje.....	2
2	Charakterystyka statków.....	5
3	Sterowanie w trakcie gry.....	5
4	Unikanie pocisków.....	5
5	Udostępnianie statków.....	6
6	Ekran gry.....	7
7	„Znajdźki”.....	7
8	Uzbrojenie.....	9
8.1	Zdalne rakiety.....	10
9	Autorzy.....	11

1. Menu gry

Menu główne gry składa się z następujących pozycji:

New game	Nowa gra. Tutaj rozpoczynamy grę od nowa.
Enemy objects browse	Przeglądarka wrogich obiektów. Tutaj możemy przejrzeć wrogie obiekty i ich parametry. Dany, wrogi obiekt stanie się dostępny (widoczny w przeglądarce) jeżeli pojawi nam się w grze.
Options	Opcje. Tutaj mamy możliwość konfiguracji grafiki, dźwięku oraz języka. Patrz podrozdział 1.2. Menu opcje
Highscore	Najlepsze wyniki. Tutaj znajduje się tabel z najlepszymi wynikami punktowymi.
Credits	Autorzy. Lista twórców gry i osób zaangażowanych w jej tworzenie.
Exit	Wyjście. Tutaj wychodzimy z gry.

1.2. Menu opcje

Menu opcje podzielone jest na opcje graficzne, dźwiękowe, sterowanie oraz zmianę języka. Aby zmienić język należy cały czas klikać na przycisk [Language: ...]. Język będzie zmieniany natychmiast, więc zmianę od razu zauważymy. Domyślnie ustawiony jest język angielski.

Opcje graficzne zawierają:

Resolution	Rozdzielczość ekranu gry. Przy pierwszym uruchomieniu, gra przyjmuje taką rozdzielczość jaka jest ustawiona dla pulpitu. W opcji tej, udostępnione są rozdzielczości zawsze niższe, rozpoczynając od 800x600 do rozdzielczości pulpitu. Aby zmienić rozdzielczość, klikamy na przycisk [Resolution: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość rozdzielczości. Zmiana jednak zostanie wprowadzona dopiero po kliknięciu na przycisk [Back] oraz automatycznym restarcie okna gry.
Color depth	Głębia kolorów. Tutaj mamy do wyboru wartość 16 bitów lub 32. Domyślną wartością są 32 bity. Aby zmienić głębie kolorów, klikamy na przycisk [Color depth: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Zmiana jednak zostanie wprowadzona dopiero po kliknięciu na przycisk [Back] oraz automatycznym restarcie okna gry.
Antialiasing	Tutaj mamy możliwość ustawienia jakości wygładzania krawędzi. Domyślnie antialiasing jest wyłączony. Możemy go jednak włączyć z odpowiednią wartością próbkowania: 2, 4 lub 6. Im większa wartość próbkowania tym dokładniejszy dostaniemy antialiasing. Aby zmienić wartość próbkowania, klikamy na przycisk [Antialiasing: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Zmiana jednak zostanie wprowadzona dopiero po kliknięciu na przycisk [Back] oraz automatycznym restarcie okna gry. UWAGA! Zmiana opcji antyaliasingu może nie dać spodziewanych efektów jeżeli

sterownik graficzny blokuje możliwość sterowania antyaliasingiem w aplikacjach. Patrz instrukcja do twojego oprogramowania przeznaczonego do sterowania kartą graficzną.

VSync Synchronizacja pionowa dostosowuje ilość generowanych klatek na sekundę do odświeżania ekranu naszego monitora. Dla trybu pełnoekranowego w WindowsXP będzie to domyślnie 60Hz, czyli tym samym 60 klatek na sekundę. Dzięki temu, opcja ta zapobiega „rwaniu obrazu”. Domyślnie opcja VSync jest aktywna. Aby włączyć lub wyłączyć synchronizację pionową, klikamy na przycisk [VSyn] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.

UWAGA! Zmiana opcji synchronizacji pionowej może nie dać spodziewanych efektów jeżeli sterownik graficzny blokuje możliwość sterowania synchronizacją pionową w aplikacjach. Patrz instrukcja do twojego oprogramowania przeznaczonego do sterowania kartą graficzną.

Fullscreen Opcja ta umożliwia nam przełączanie się w tryb pełnoekranowy lub pracę w oknie. Jeżeli zamierzamy wyłączyć tryb pełnoekranowy to warto pamiętać także o zmianie rozdzielczości na niższą od tej jaką ma nasz pulpit. Domyślnie tryb pełnoekranowy jest aktywny. Aby włączyć lub wyłączyć tryb pełnoekranowy, klikamy na przycisk [Fullscreen: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Zmiana jednak zostanie wprowadzona dopiero po kliknięciu na przycisk [Back] oraz automatycznym restarcie okna gry.

Shadows Za pomocą tej opcji możemy włączyć i wyłączyć dynamiczne cienie dla statków. Domyślnie cienie są wyłączone. Aby włączyć lub wyłączyć cienie, klikamy na przycisk [Shadows: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.
UWAGA! Na słabszych komputerach, gra z włączonymi cieniami może działać dużo wolniej.

Brightness Jasność ekranu gry. Za pomocą tej opcji możemy sobie rozjaśnić bądź przyciemnić ekran gry. Aby przyciemnić ekran, klikamy na przycisk [-], aby rozjaśnić – klikamy na [+]. Przy napisie Brightness zauważymy procentową zmianę jasności ekranu. Dla przyciemnienia wartość ta będzie ujemna, dla rozjaśnienia dodatnia. Domyślną wartością jest 0% jasności. Skok zmian jasności wynosi 3%. Aby od razu ustawić domyślną wartość, klikamy na suwak. Wprowadzane zmiany będą od razu widoczne.

Opcje dźwiękowe zawierają:

Sound Dźwięk. Tutaj możemy włączyć lub wyłączyć wszelkie efekty dźwiękowe. Domyślnie dźwięk jest włączony. Aby włączyć lub wyłączyć dźwięk, klikamy na przycisk [Sound: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.

Music Muzyka. Tutaj możemy włączyć lub wyłączyć wszelką muzykę. Domyślnie muzyka jest włączona. Aby włączyć lub wyłączyć muzykę, klikamy na przycisk [Music: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.

Volume of sound Głośność dźwięku. Za pomocą tej opcji możemy zgłośnić lub przyciszyć odgłosy dźwiękowe. Aby przyciszyć, klikamy na przycisk [-], aby zwiększyć głośność – klikamy na [+]. Przy napisie Volume of sound zauważymy procentową zmianę głośności. Domyślną wartością jest głośność ustawiona na 90%. Skok zmian wynosi 10%. Aby od razu ustawić domyślną wartość, klikamy na suwak. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.

Volume of music Głośność muzyki. Za pomocą tej opcji możemy zgłośnić lub przyciszyć muzykę. Aby przyciszyć, klikamy na przycisk [-], aby zwiększyć głośność – klikamy na [+]. Przy napisie Volume of music zauważymy procentową zmianę głośności. Domyślną wartością jest głośność ustawiona na 70%. Skok zmian wynosi 10%. Aby od razu ustawić domyślną wartość, klikamy na suwak. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast.

Opcje sterowania zawierają:

Use joystick Sterowanie joystickiem lub joypadem. Tutaj możemy włączyć lub wyłączyć sterowanie joystickiem. Aby włączyć lub wyłączyć sterowanie joystickiem, klikamy na przycisk [Use joystick: ...] ustawiając w nim odpowiednią wartość. Każda zmiana zostanie wprowadzona natychmiast. Jeżeli wyłączymy sterowanie joystickiem udostępniona zostanie lista akcji, pod które będziemy mogli przypisać odpowiednie przyciski joysticka. Aby przypisać dany przycisk pod daną akcję, należy kliknąć na daną akcję (zostanie podświetlona na czerwono) i teraz należy nacisnąć odpowiedni przycisk na joysticku, który chcemy danej akcji przypisać. Jeżeli zaznaczymy daną akcję, ale nie chcemy przypisać jej przycisku, należy nacisnąć klawisz [Esc] na klawiaturze. Za pomocą joysticka możemy także poruszać kursorem w menu. W menu, naciśnięcie dowolnego przycisku joysticka odpowiada kliknięciu myszą. Zamiast joysticka możemy używać także joypada (z tą samą funkcjonalnością).

Wszelkie ustawienia opcji zostaną zapisane po kliknięciu przycisku [Back]. Niektóre zmiany w opcjach wymagają ponownego restartu okna gry. Program wykona tą czynność automatycznie powiadamiając nas uprzednio stosownym komunikatem. Zmiany w opcjach wymagających restartu okna to:

- zmiana rozdzielczości,
- zmiana głębi kolorów,
- zmiany w ustawieniach antyaliasingu,
- przełączanie się w tryb pełnoekranowy i na odwrot.

Zmiana pozostałych opcji nie wymaga restartu okna i jest wdrażana natychmiastowo.

2. Charakterystyka statków

Każdy statek (czy też inny obiekt) w grze cechuje się następującymi parametrami:

- Oslona – osłona chroni statek przed zniszczeniem pancerza.
- Pancerz – pancerz chroni statek przed definitywnym zniszczeniem.
- Uzbrojenie – określa częstotliwość strzelania oraz siłę pojedynczego pocisku.
- Zwrotność – określa procent szans na uniknięcie trafienia pocisku, w trakcie wykonywania uniku.

Punkty dla parametrów statku za wielkość wskaźnika:

<i>Parametry status</i>	<i>Wielkość wskaźnika: 0</i>	<i>Wielkość wskaźnika: 1</i>	<i>Wielkość wskaźnika: 2</i>	<i>Wielkość wskaźnika: 3</i>
Shield (Oslona)	20 pkt.	90 pkt.	160 pkt.	230 pkt.
Armour (Pancerz)	10 pkt.	60 pkt.	110 pkt.	160 pkt.
Armament (Uzbrojenie)	15 pkt.	75 pkt.	135 pkt.	195 pkt.
Manoeuvring (Zwrotność)	20% szans na uniknięcie trafienia	35% szans na uniknięcie trafienia	50% szans na uniknięcie trafienia	65% szans na uniknięcie trafienia

W trakcie gry, za uzbieraną odpowiednią ilość punktów, mamy możliwość polepszania sobie parametrów statu – gdy będziemy mieli taką możliwość to ukaże nam się, przed rozpoczęciem nowego poziomu, odpowiednia plansza. Polepszone w ten sposób parametry statku będą obowiązywały już do końca gry.

3. Sterowanie w trakcie gry

Poniższy zestaw klawiszy dotyczy sterowania klawiaturą. Dla sterowania joystickiem sami możemy przypisać sobie przyciski pod dane akcje. Oczywiście jedynie poruszanie statkiem, przypisane jest pod poruszanie drążkiem (lub strzałkami dla joypada) i tego nie możemy zmienić.

<i>Klawisze / mysz</i>	<i>Domyślnie dla joysticka</i>	<i>Akcja</i>
Ruch myszą	Osie X i Y	Poruszanie statkiem
Lewy przycisk myszy / [Spacja]	Przycisk 1	Strzał (przytrzymanie – autofire)
Prawy przycisk myszy / [Ctrl]	Przycisk 4	Unik (co to unik – wyjaśnienie poniżej)
[Enter]	Przycisk 2	Odpalenia i detonacja zdalnej rakiet
Kółko myszy / [1]-[5]	Przycisk 3	Zmiana broni
[C]	Przycisk 5	Kamera
[K]	Przycisk 6	Zmiana koloru celownika
[P]	Przycisk 7	Pauza
[F1]	Przycisk 8	Pomoc (opis "znajdzie" i klawiszologia)

<i>Klawisze / mysz</i>	<i>Domyślnie dla joysticka</i>	<i>Akcja</i>
[Esc]	Przycisk 9	Wyjście z gry
[Alt]+[Enter]		Minimalizacja okna gry

Zestaw klawiszy do sterowania grą można także sprawdzić w trakcie gry, naciskając klawisz [F1].

4. Unikanie pocisków

Zarówno my jak i przeciwnik może wykonać unik – zobrazowane jest to wykręceniem przez statek beczki. Aby wykonać unik należy nacisnąć prawy przycisk myszy lub klawisz [Ctrl]. Wykonanie uniku daje nam pewne szanse na uniknięcie trafienia przez pocisk wroga. Jak duże są to szanse zależy od parametru zwrotności naszego statku. Tak więc wykręcenie beczki, wcale nie oznacza, że żaden pocisk nas nie trafi. Udań wykonanie uniku sygnalizowane jest odgłosem radości pilota :)

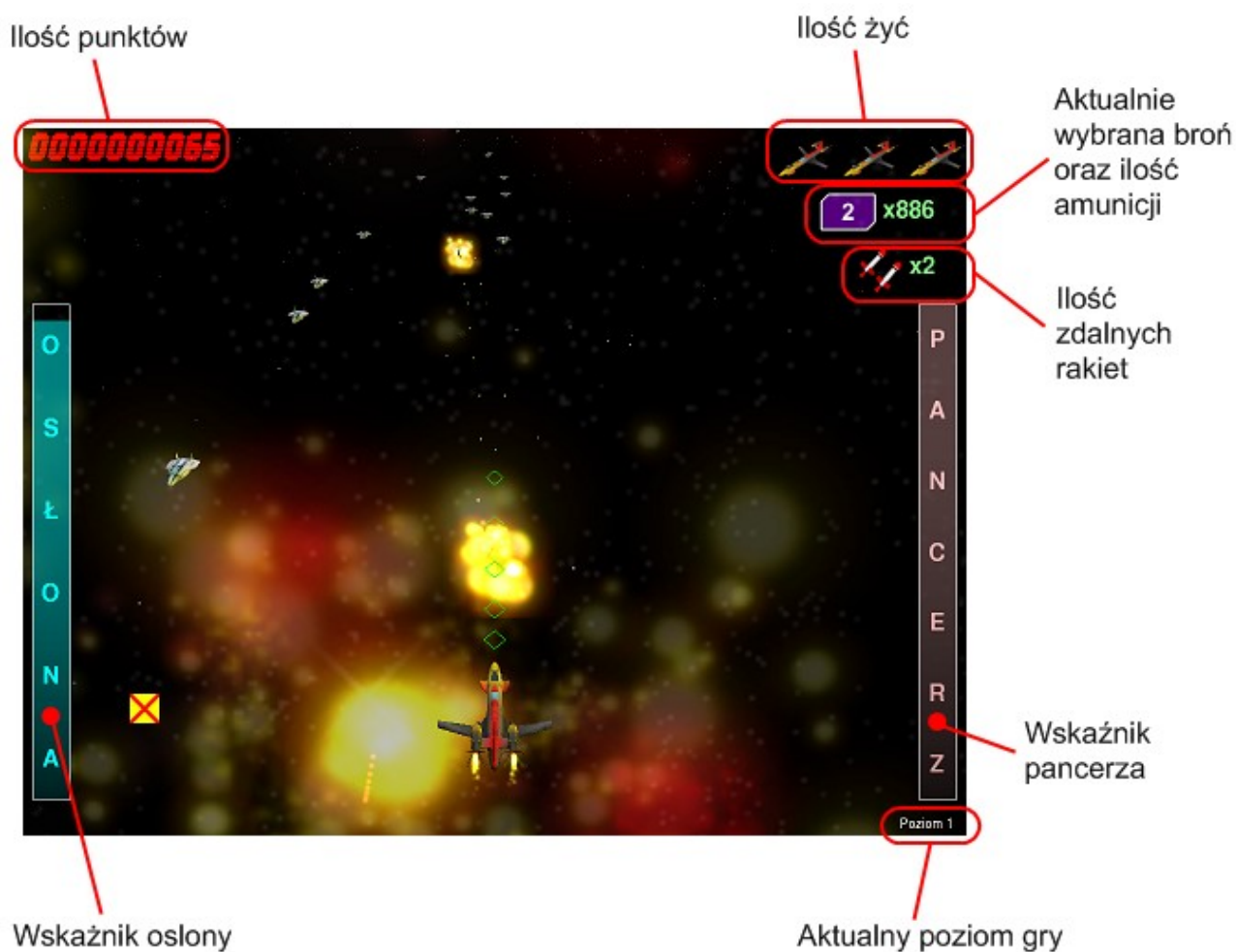
Jak można zauważyć wrogi statek też czasem wykręca beczki. W przypadku statków wroga jest ta sama zasada z tym, że jak wrogi statek wykręci beczkę to znaczy, że już na 100% uniknął naszego pocisku.

5. Udostępnianie statków

Jak można zauważyć, przy pierwszym uruchomieniu gry udostępniony jest tylko jeden statek. Aby odblokować kolejne należy przejść grę na odpowiednim poziomie trudności. Przejście każdego poziomu trudności udostępnia kolejny statek, przejście od razu poziomu trudnego, udostępni wszystkie statki gracza.

Co do przeglądarki wrogich obiektów, nowe statki udostępnią się jeżeli dany obiekt pojawi się nam w czasie gry.


6. Ekran gry




7. „Znajdźki”

Zestrzelone obiekty wroga mogą pozostawić po sobie pewne „znajdźki”, które możemy zebrać. To czy zestrzelony, wrogi obiekt coś po sobie pozostawi zależy tylko od losu. Schwytywanie „znajdźki” polega na najechaniu na nią statkiem. Za schwytywanie każdej „znajdźki” otrzymujemy dodatkową ilość punktów.

Rodzaje „znajdziek”:

<i>Symbol graficzny</i>	<i>Nazwa</i>	<i>Opis</i>
	Polepszenie broni Laser	„Znajdzka” ta doda dodatkowy pocisk do lasera, zwiększy siłę pojedynczego pocisku oraz zwiększy częstotliwość strzelania.

	Polepszenie broni Chaingun	Schwytanie tej „znajdźki” po raz pierwszy udostępni nam karabin maszynowy. Poza tym „znajdźka” ta doda dodatkowo dwie wiązki pocisków, zwiększy siłę pojedynczego pocisku oraz zwiększy ilość amunicji.
	Polepszenie broni Impulse laser	Schwytanie tej „znajdźki” po raz pierwszy udostępni nam laser impulsowy. Poza tym „znajdźka” ta doda dodatkową wiązkę lasera, zwiększy siłę pojedynczej cząsteczki wiązki oraz zwiększy ilość amunicji.
	Polepszenie broni Emitter rocket	Schwytanie tej „znajdźki” po raz pierwszy udostępni nam rakietę. Poza tym „znajdźka” ta zwiększy siłę pojedynczej rakietę, zwiększy częstotliwość wystrzeliwania rakiet, zwiększy ilość rakiet wystrzeliwanych jednocześnie oraz zwiększy ilość rakiet jako amunicja.
	Polepszenie broni Homing rocket	Schwytanie tej „znajdźki” po raz pierwszy udostępni nam samonaprowadzające się rakietę. Poza tym „znajdźka” ta zwiększy siłę pojedynczej rakietę, zwiększy częstotliwość wystrzeliwania rakiet, zwiększy ilość rakiet wystrzeliwanych jednocześnie oraz zwiększy ilość rakiet jako amunicja.
	Dodatkowe życie (grafika zależna od rodzaju statku)	Schwytanie tej „znajdźki” zwiększy ilość żyć o 1, ale maksymalna ich liczba to 3.
	Odnova osłony	Schwytanie tej „znajdźki” zwiększy utracone punkty osłony o 50%, ale nigdy nie da ich więcej niż maksymalna ich liczba dla danego statku.
	Polepszenie celownika	Schwytanie tej „znajdźki” wydłuży celownik o jeden „kwadracik”. Poza tym po schwytaniu pierwszej „znajdźki” zaznaczany będzie obiekt namierzony przez samonaprowadzającą się rakietę oraz zaznaczane będą obiekty będące w zasięgu rażenia zdalnej rakietę. Po schwytaniu czwartej „znajdźki”, rysowana będzie linia łącząca samonaprowadzającą się rakietę a namierzony przez nią obiekt. Po schwytaniu piątej „znajdźki” rysowane będą linie obrazujące zasięg poruszania się statku gracza.
	Niezniszczalność	Schwytanie tej „znajdźki” da nam, przez 5 sekund, całkowitą niezniszczalność.
	Spowolnienie wroga	Schwytanie tej „znajdźki”, na 5 sekund, zmniejszy dwukrotnie szybkość lotu wrogich obiektów oraz ich pocisków.

	Zdalna rakietka	Schwytanie tej „znajdźki” da nam jedną dodatkową, zdalną raketę o dużej sile niszczenia.
---	-----------------	--

Znaczenie każdej „znajdźki” można także sprawdzić w trakcie gry, naciskając klawisz [F1].

Jeżeli stracimy życie, to jednocześnie utracimy o jeden poziom:

- polepszenie i amunicje z każdej broni,
- polepszenie celownika,
- spowolnienie wroga.

8. Uzbrojenie

W grze występują następujące rodzaje broni:

<i>Lp.</i>	<i>Nazwa broni</i>	<i>Opis</i>
1.	Laser	Podstawowa broń laserowa strzelająca niezbyt długimi pocisko-wiązkami. Dostępność: zawsze dostępna. Autofire: tak. Możliwość uniknięcia trafienia: tak. Przebijanie się przez obiekty: tak. Ilość pocisków wystrzeliwanych jednocześnie: od 1 do 7. Możliwość strzelania rozproszonego: tak. Samonaprowadzanie: nie. Ilość amunicji: nieograniczona.
2.	Chaingun	Szybkostrzelny karabin maszynowy. Pojedynczy pocisk jest bardzo słaby, ale pociski wystrzeliwane z dużą częstotliwością oraz w minimum dwóch wiązkach mogą wyrządzić spore szkody. Dostępność: po schwytaniu odpowiedniej „znajdźki”. Autofire: tak. Możliwość uniknięcia trafienia: tak. Przebijanie się przez obiekty: tak. Ilość wiązek wystrzeliwanych jednocześnie: od 2 do 8. Możliwość strzelania rozproszonego: tak. Samonaprowadzanie: nie. Ilość amunicji: ograniczona.
3.	Impulse laser	Laser impulsowy to potężna broń niszcząca wszystko co stanie na jej drodze. Pilot ma możliwość regulacji siły wiązki lasera poprzez odpowiednio długie przytrzymanie klawisza fire. Wystrzelona wiązka lasera impulsowego jest nieskończenie długa i przenika przez wszystkie obiekty zadając im obrażenia. Dostępność: po schwytaniu odpowiedniej „znajdźki”. Autofire: tak.

		Możliwość uniknięcia trafienia: tak. Przebijanie się przez obiekty: tak. Ilość wiązek wystrzeliwanych jednocześnie: od 1 do 2. Możliwość strzelania rozproszonego: nie. Samonaprowadzanie: nie. Ilość amunicji: ograniczona.
4.	Emitter rocket	Nienaprowadzane rakiety z nieprecyzyjną trajektorią lotu. Dostępność: po schwytaniu odpowiedniej „znajdźki”. Autofire: tak. Możliwość uniknięcia trafienia: tak. Przebijanie się przez obiekty: tak. Ilość rakiet wystrzeliwanych jednocześnie: od 1 do 3. Możliwość strzelania rozproszonego: tak. Samonaprowadzanie: nie. Ilość rakiet: ograniczona.
5.	Homing rocket	Rakiety samonaprowadzające się na cel. Dostępność: po schwytaniu odpowiedniej „znajdźki”. Autofire: tak. Możliwość uniknięcia trafienia: tak. Przebijanie się przez obiekty: nie. Ilość rakiet wystrzeliwanych jednocześnie: od 1 do 3. Możliwość strzelania rozproszonego: nie dotyczy. Samonaprowadzanie: tak. Ilość rakiet: ograniczona.

8.1. Zdalne rakiety

Poza powyższym uzbrojeniem mamy do dyspozycji także zdalne rakiety (remote rockets). Jest to potężne uzbrojenie o dużej sile niszczenia i zasięgu. Na początku gry zawsze mamy do dyspozycji tylko dwie zdalne rakiety, więc należy używać ich rozsądnie. Dodatkowe rakiety możemy zdobyć tylko poprzez schwytanie odpowiedniej „znajdźki”. Nazwa tych rakiet nie jest przypadkowa, gdyż sami (za pomocą klawisza [Enter]) wybieramy moment wystrzelenia oraz detonacji rakiety. Pamiętajmy także, że zdalna raketa eksploduje gdy zderzy się z wrogim obiektem.

9. Autorzy

Programowanie i tekstury: Roman "PlayeRom" Ludwicki
Kontakt: romek21@op.pl
Strona: www.playerom.prv.pl

Modele 3D i tekstury: Marcin "Chrząszczyk" Żuk

Concept art: Tomasz "Unimatrix" Zdeb

Muzyka i dźwięk: Michał "Mimper" Witek
Strona: www.mimpermusic.cvx.pl