**Następne w kolejce:**

* **Opóźnienie w strzelaniu.**
* **Kula trafia w przeciwnika.**
* **Przeciwnik ma zdrowie.**
* **Przeciwnik traci zdrowie gdy kula się z nim zderza.**
* **Przeciwnik ginie gdy zdrowie spadnie do zera.**
* **Przeciwnik porusza się jednostajnie w dół.**
* **Spawner tworzy przeciwników losowe wg. Wskaźnika ciśnienia.**

**03SpaceShooter**

**Głowna idea / emocja**: Ciśnienie / Gradually Building Pressure.

**Pomniejsze wątki:** Mechanika/Technologia gracza vs. Organiczni przeciwnicy.

**Wzór:** Devil Daggers. Tyrian. Vostok 2061:: Szczegółowość.

Gra powoli, stopniowo ale nieubłaganie zwiększa poziom trudności. Zadaniem gracza jest przetrwać jak najdłużej.

**Cel developera:**

1. **Skończyć grę.** Główne menu->Główny gameplay ->GameOver/Restart.
2. Stworzyć grę czysto mechaniczną, skupić się na rodzajach przeciwników i balansowania ciśnienia/pressure. Eksperymentować z modulowaniem ciśnienia jak Left 4 Dead.

**Ograniczenia:** Tylko blueprint art. \*Żadnego dopasowywania statku w tej pierwszej wersji, nie o tym jest gra\*.

**Niewiadome:** Czy to w ogóle fajne. Jak oceniać ciśnienie. Jak budować i modulować ciśnienie.