

# Shoot and Go

*Boomer shooter – gra w udawanym 3D*

# Inspiracje pomysłu gry

*Gra została zainspirowana powstającym rynkiem gier typu boomer shooter.  
Przeznaczonych dla graczy w wieku 30-... lat gier typu retro FPS.*

# O grze

*Żołnierz zostaje zrzucony do bazy Wietnkogu i musi pokonać generała partyzantów. Do pokonania ma różnych przeciwników na kolejnych poziomach – budynkach.*

*Gracz przechodzi kolejne poziomy – labirynty, na których spotyka różnych przeciwników. Zadaniem gracza jest zabicie przeciwników, zebranie znajdziek i znalezienie wyjścia na kolejny poziom.*

# Wygląd gry

Przykładowy obraz pochodzi z gry „Brutal Doom” – jeden z reprezentantów gatunku boomer shooter.



# Sterowanie

*Dla zapewnienia lepszej immersji sterowanie będzie odbywało się jedynie przy użyciu klawiatury.*

# Core Game Loop

*Zadania wykonywane przez gracza to przechodzenie kolejnych poziomów. Gra nie jest typu długożyjącego. Po przejściu gry na 100% możliwe będzie jedynie ponowne jej przechodzenie, ale patrząc na inne statystyki.*

# Game hooks

*Ze względu na profil gracza, dla którego gra jest przeznaczona, to styl gry będzie utrzymywał przy sobie klientów.*

*Niestandardowe sterowanie będzie przypominać graczom lata ich młodości, dzięki czemu chętnie będą oni wracali do tytułu.*

*Osadzenie gry w Wietnamie przypominać będzie popularne wiele lat temu filmy z serii Rambo.*

*Kolejne niestandardowe osiągnięcia będą zachęcać do ponownej gry.*

# Feedback

1. *Czy „hooks” były interesujące?*
2. *Jakie ryzyka na temat gry zauważyłeś?*
3. *Jakie macie pomysły, aby ulepszyć pomysł?*
4. *Co szczególnie się spodobało?*
5. *Jak oceniasz grę od 1 do 10?*