Jakub Maliszewski,

Mateusz Lewczak,

Krzysztof Blankiewicz,

Konrad Polański

Raport – Projekt zespołowy

**Gra typu FPS(First-Person Shooter) w stylu gry Doom93**

# Założenia projektowe

Nasz projekt polega na stworzeniu pierwszoosobowej gry typu FPS (First Person Shooter) w perspektywie 2,5D inspirowaną stylem klasycznej gry Doom z 1993 roku. Doom jest jednym z legendarnych tytułów w historii gier wideo, często uznawanym za pioniera gatunku FPS, który zdefiniował wiele podstawowych mechanik, które stały się podstawą tego typu gier do dzisiaj. W grze zastosowana została perspektywa gracza 2,5D, która łączy dwuwymiarowe tekstury z trójwymiarową przestrzenią, tworząc iluzję głębi i realizmu przy zachowaniu prostoty graficznej – bez skomplikowanych modeli 3D.

Celem projektu jest nie tylko odtworzenie kultowej mechaniki rozgrywki, w tym najważniejsze aspekty rozgrywki, takie jak ruch gracza po mapie, walka z przeciwnikami oraz zbieranie przedmiotów i interakcje tych mechanik ze sobą. Projekt dał nam również możliwość zapoznania się z technicznymi aspektami tworzenia silników gier z perspektywą 2,5D.

S

# Podstawy teoretyczne

# Opis realizowanego projektu

# Podsumowanie