Free First-Person Shooter 3D 2019

Revision: 0.0.0

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don’t have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

TL;DR - Keep the credits section of this document intact and we are good and do not sell it.

Zawartość

[Overview 3](#_Toc531717107)

[Theme / Setting / Genre 3](#_Toc531717108)

[Core Gameplay Mechanics Brief 3](#_Toc531717109)

[Core Gameplay Mechanics (Detailed) 3](#_Toc531717110)

[- Skakanie 3](#_Toc531717111)

[- Mechanizm punktów życia 3](#_Toc531717112)

[- Zbieranie amunicji, wymiana broni 3](#_Toc531717113)

[User Interface/HUD 3](#_Toc531717114)

[Gameplay 4](#_Toc531717115)

# Overview

Free First-Person Shooter 3D 2019 to gra 3d fps. Celem gry jest dotarcie na koniec planszy i zabicie Bossa. Po drodze gracz musi pokonać przeciwników, przeskakiwać na wyższe platformy/poziomy i zebrać odpowiednie wyposażenie.

## Theme / Setting / Genre

Akcja gry dzieje się w kostce.

## Core Gameplay Mechanics Brief

- Skakanie

- Mechanizm punktów życia

- Zbieranie amunicji, wymiana broni

## Core Gameplay Mechanics (Detailed)

### - Skakanie

Mechanika, na której można się skupić. Po naciśnięciu np. klawisza ‘spacja’ postać gracza podskakuje. Trzymając jednocześnie klawisz np. ‘W’ postać robi dłuższy/dalszy skok. Można zmienić kierunek skoku podczas skakania. Skakanie będzie potrzebne do przejścia na kolejny poziom/platformę.

### - Mechanizm punktów życia

Gracz ma ograniczone punkty życia, traci określoną liczbę pktów w wyniku zranienia przez przeciwnika lub traci wszystkie kiedy wyjdzie po za planszę/spadnie z planszy. Może odzyskać punkty zbierając apteczki.

### - Zbieranie amunicji, wymiana broni

Kiedy gracz ‘wejdzie’ na amunicję zwiększa się ilość posiadanej amunicji. Kiedy gracz ‘wejdzie’ na daną broń zmienia się rodzaj broni.

# User Interface/HUD

W UI będzie wyświetlona ilość posiadanych punktów życia, ilość amunicji oraz nazwa lub obrazek posiadanej broni. Na górze ekranu będzie wyświetlany czas, który liczy ile czasu zajęło graczowi przejście poziomu – resetuje się po każdym poziomie.

# Gameplay

Gracz rozpoczyna grę na poziomie 0 bez broni z maks liczbą pkt. życia. Jego pierwszym krokiem ma być zebranie broni i amunicji. Następnie pojawia się określona ilość przeciwników, których należy pokonać. Jeżeli gracz pokona przeciwników to może przeskoczyć na następną platformę/poziom. Droga do kolejnego poziomu składa się z wielu małych platform, po których należy przeskoczyć. Jeżeli gracz spadnie po drodze to rozpoczyna od poziomu 0. W trudniej dostępnych miejscach jest ukryta broń, apteczki, amunicja. Od momentu wejścia na poziom do wejścia na kolejny poziom liczony jest czas. Każdy kolejny poziom zaczyna się z amunicją, bronią i życiem, które posiada gracz przed wejściem do poziomu. Ostatni poziom to walka z Bossem, czyli najsilniejszym przeciwnikiem.