Free First-Person Shooter 3D 2019

<Your Company Logo Here>

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 2](#_Toc530518962)

[Theme / Setting / Genre 2](#_Toc530518963)

[Core Gameplay Mechanics Brief 2](#_Toc530518964)

[Monetization model (Brief/Document) 2](#_Toc530518965)

[Core Gameplay Mechanics (Detailed) 3](#_Toc530518966)

[- Skakanie 3](#_Toc530518967)

[- Bieganie/Chodzenie 3](#_Toc530518968)

[- Strzelanie 3](#_Toc530518969)

[- Zbieranie ammo/broni 3](#_Toc530518970)

[Story and Gameplay 3](#_Toc530518971)

[Story (Brief) 3](#_Toc530518972)

[Gameplay (Brief) 3](#_Toc530518973)

[Assets Needed 4](#_Toc530518974)

[- 2D 4](#_Toc530518975)

[- 3D 4](#_Toc530518976)

[- Sound 4](#_Toc530518977)

[- Code 5](#_Toc530518978)

[- Animation 5](#_Toc530518979)

# Overview

Free First-Person Shooter 3D 2019 to prosta gra 3d fps. Celem gry jest dotarcie na koniec planszy i zabicie Bossa. Po drodze gracz musi pokonać przeciwnków i zebrać odpowiednie wyposażenie.

## Theme / Setting / Genre

Akcja będzie się dziać w schronie przeciwatomowym.

## Core Gameplay Mechanics Brief

- Skakanie

- Bieganie/Chodzenie

- Strzelanie

- Zbieranie ammo/broni  
 - Mechanizm życia

## Monetization model (Brief/Document)

Free Game!

## Core Gameplay Mechanics (Detailed)

### - Skakanie

### - Bieganie/Chodzenie

Gracz może zmienić szybkość poruszania się klawiszem.

### - Strzelanie

Gracz celuje i wystrzela pocisk.

### - Zbieranie ammo/broni

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

# Story and Gameplay

## Story (Brief)

Na ziemi rozpoczęła się apokalipsa wywołana wojnami i wybuchami bomb atomowych. Główny bohater jest byłym żołnierzem, który schronił się w schronie. Niestety schron został zaatakowany i musi się bronić.

## Gameplay (Brief)

Gracz rozpoczyna w schronie z podstawową bronią w ręku. W stronę gracza idą przeciwnicy. Gracz ma za zadanie zestrzelić przeciwników. Może zbierać pudełka z amunicją/bronią.

# Assets Needed

## - 2D

- Textures

- Environment Textures

- Etc.

## - 3D

- Characters List

- Głowny bohater

- Przeciwnik

- Environmental Art Lists

- Pudełko z amunicją i bronią

## - Sound

- Sound List (Ambient)

- Inside

- Level 1

- Sound List (Player)

- Character Movement Sound List

- Example 1

- Character Hit / Collision Sound list

- Example 1

- Character on Injured / Death sound list

- Example 1

## - Code

- Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)

- Ambient Scripts (Runs in the background)

## - Animation

- Character Animations

- Player

- Chodzenie

- Strzelanie

- Skakanie

- NPC

- Chodzenie

- Strzelanie