

[~Logo~]
[Game title]

Spis treści

1. *Nazwa i krótki opis*
2. *Postać(i)*
3. *Gameplay*
 - 3.1 *Cel(zasady wygranej)*
 - 3.2 *Mechaniki gry*
 - 3.3 *Przedmioty*
 - 3.4 *Postęp i nagradzanie*
 - 3.5 *Zasady przegranej*
4. *Grafika*
5. *Udźwiękowanie*
6. *Strona techniczna*

1. Nazwa i krótki opis

[Game title] to gra 2D w której wcielasz się w jedną z (x) klas, a twoim celem jest pokonanie dungeonu składającego się z (x) pięter/pokoi. Podczas rozgrywki twoim zadaniem jest pokonanie fal nadchodzących przeciwników. Między poziomami czeka na Ciebie sklep w którym możesz ulepszyć swoją postać/przedmioty.

2. Postać(i)

Bohater wcielający się w 1 z (x) klas. Wstępnie:

- > Warrior - bonus HP, walka mieczem
- > Rouge - bonus movement speed, walka 2x sztyletami
- > Mage - bonus dmg/AOE, walka różdżką

3. Gameplay

3.1. Cel zasady wygranej - przejście (x) poziomów/pięter, pokonanie ostatniego bossa. Wynik w formie highscore/best time.

3.2. Mechaniki gry - bohater porusza się po 2D planszy i dzięki przyciskom lub myszce atakuje przeciwników.

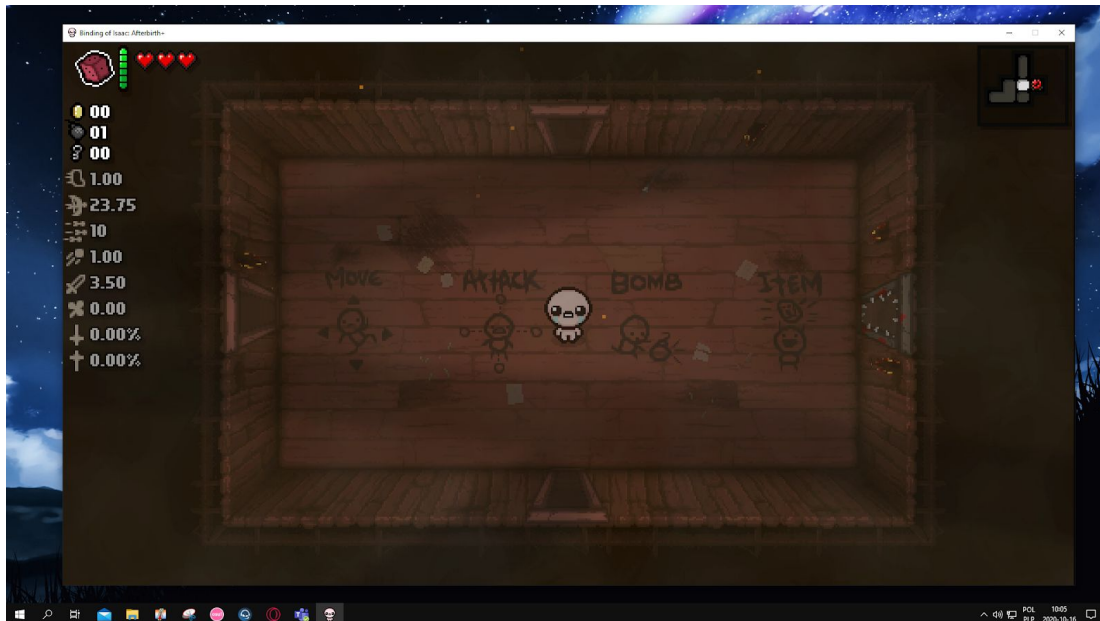
3.3. Przedmioty - gracz podczas rozgrywki może zdobywać przedmioty ulepszające statystyki, walutę oraz <3 z HP (które odnawiają życie).

3.4. Postęp i nagradzanie - tak jak już wyżej wspomniane, podczas rozgrywki jest możliwość zdobycia przedmiotów oraz waluty, którą potem można wydawać w sklepie na ulepszenie postaci. Sklep prawdopodobnie co (x) poziomów.

3.5. Zasady przegranej - gracz przegrywa, gdy jego HP spadnie do 0.

4. Grafika

Grafika pixelowa z zachowaniem proporcji postaci.
Coś na wzór gry "The Binding of Isaac".



5. Udźwiękowanie

[How To Make Sound Effects For Games](#)

6. Strona techniczna

[Tutaj coś wpisać]