

[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. Każda klasa ma swój styl walki oraz bonus w postaci:

- > Warrior - bonus HP, walka mieczem (+1HP)
- > Rouge - bonus movement speed, walka sztyletami (+5SPD)
- > Mage - bonus dmg, walka różdżką (+5ATK)

Bazowe statystyki postaci:

- >HP = 3
- >ATK = 10
- >SPD = 10

## 3. Gameplay

3.1. Cel zasady wygranej - przejście (5) poziomów, pokonanie ostatniego bossa [Nazwa bossa] (poziom 5). Wynik w formie highscore/best time.

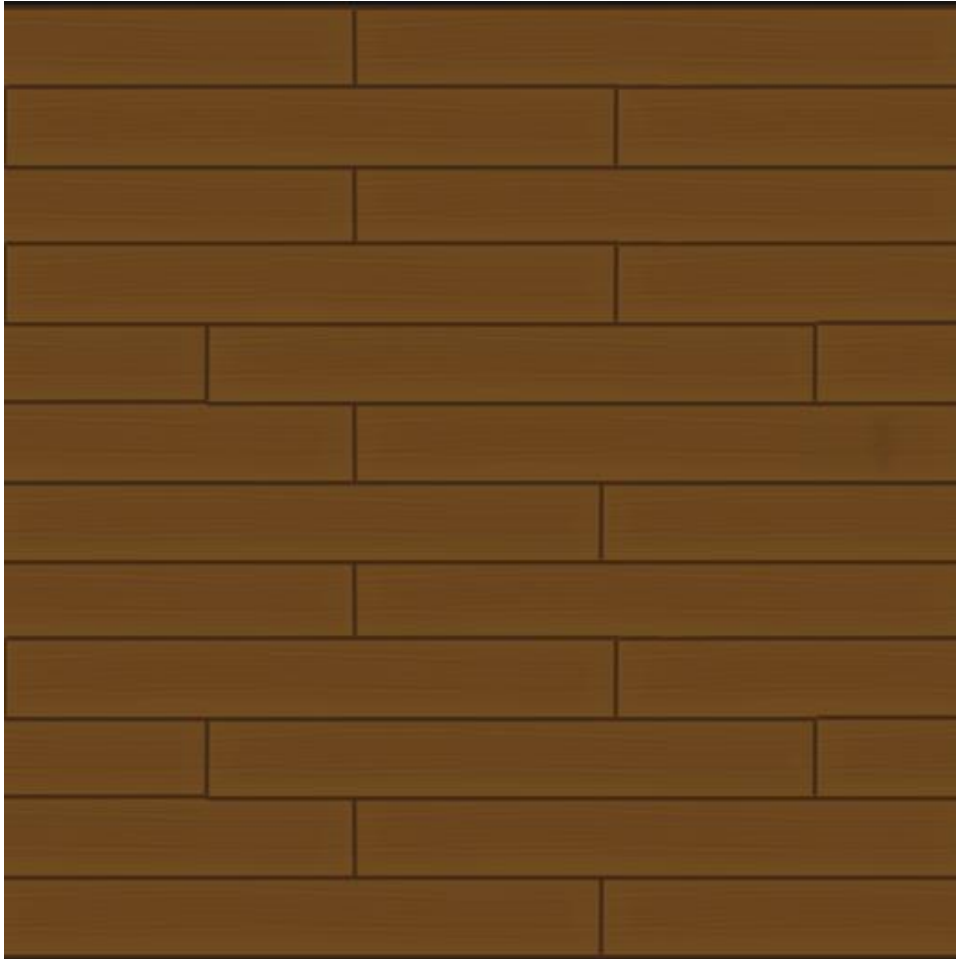
3.2. Mechaniki gry - bohater porusza się po 2D planszy dzięki przyciskom WSAD, a za pomocą myszki atakuje przeciwników.

3.3. Przedmioty - gracz podczas rozgrywki może zdobywać przedmioty ulepszające statystyki, walutę oraz <3 (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 pojawia się każdym poziomie.

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

#### 4. Grafika



#### 5. Udźwiękowanie

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

#### 6. Strona techniczna

Gra tworzona w silniku GODOT w języku GDScript.