

Outnumbered Game Design Document

Aleh Hutsko

Spis treści

1	Wstęp	2
1.1	Opis projektu	2
1.2	Historia	2
2	Przebieg rozgrywki	3
2.1	Ogólny opis	3
2.2	Poziomy	3
2.3	Przeciwniki	3
2.4	Setting	3

Rozdział 1

Wstęp

1.1 Opis projektu

Outnumbered - to 3D gra strzelanka z widokiem izometrycznym o postapokaliptycznym świecie przyszłości.

1.2 Historia

Na początku 2020 roku pojawił się nowy wirus ZOVID-19, który po zakażeniu przeobraża zakażonego w Zombie. W tym świecie są ludzie, którzy mają odporność do tego wirusa. Ale to mniejszości (około 1%). Oni starają się przeżyć to i stworzyć nowe społeczeństwo.

Rozdział 2

Przebieg rozgrywki

2.1 Ogólny opis

Gra będzie rozdzielona na poziomy, które co każdy raz będą trudniejsze. Ostatni poziom będzie najtrudniejszy. Po tym poziomie będzie koniec gry.

2.2 Poziomy

Poziomy będą różnymi. Na przykład: las, miasto, wieś, itd. Na każdym poziomie z czasem będzie się zmieniała jasność i widoczność (rano, dzień, wieczór, noc). Żeby przejść na następny poziom, gracz musi wykonać zadanie (zlikwidować wszystkich przeciwników albo przyść do określonego punktu).

2.3 Przeciwniki

Będą różne "klasy" zombie. Będą mieli różne specyfikacje (szybkość, moc, rozmiar). Też będzie "Zombie-Boss". Oni będą atakować gracza. Bohater też będzie mógł atakować przeciwników bronią. Jeżeli bohater straci cały punkt życia, to poziom będzie przegrany.

2.4 Setting