

# Outnumbered Game Design Document

Aleh Hutsko

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>2</b>
1.1	Opis projektu . . . . .	2
1.2	Historia . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Przebieg rozgrywki</b>	<b>3</b>
2.1	Ogólny opis . . . . .	3
2.2	Poziomy . . . . .	3
2.3	Przeciwniki . . . . .	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.