

POLITECHNIKA KRAKOWSKA

# Game Design Document

---

Generał Janusz

**Mateusz Baran**

Niniejszy dokument opisuje grę komputerową pt. "Generał Janusz" powstałą w ramach zaliczenia przedmiotu "Programowanie Gier Komputerowych" prowadzonego przez dr Radosław Kycia na kierunku Informatyka na Wydziale Fizyki, Matematyki i Informatyki Politechniki Krakowskiej.

# SPIS TREŚCI

---

Wprowadzenie.....	3
Fabuła .....	3
Mechanika rozgrywki.....	4
Sterowanie.....	4



## WPROWADZENIE

---

**Generał Janusz** jest klasyczną strzelanką typu FPS (First Person Shooter) zawierającą elementy zręcznościowe (pojazdy mechaniczne). Ostatecznie gra powinna zawierać kilkadziesiąt poziomów, jednak w ramach zaliczenia przedmiotu został udostępniony jeden poziom, będący ostatnim etapem gry. Grupą odbiorców gry są ludzie lubiący strzelać do bezmózgich zombie. W ramach rozwinięcia projektu należałoby zająć się optymalizacją, gdyż wydajność gry nie stoi na najwyższym możliwym poziomie.

## FABUŁA

---

Stany Zjednoczone Ameryki zostały zaatakowane przez krwiożercze hordy zombie. Chociaż "zaatakowane" to tutaj nadużycie. Istniejący od wielu lat na czarnym rynku narkotyków o nazwie Viking-01 zyskał w tym roku na popularności. Zażywało go większość populacji kraju. Doprowadziło to do zmutowania mieszkańców i ich przemiany w zombie. Pomimo wielu prób pozostałych przy zdrowych zmysłach naukowców, nie udało się odwrócić negatywnych skutków stosowania Viking-01 i zabijanie zombie stało się jedyną możliwą metodą ochrony zdrowych mieszkańców, których pozostało niewiele.

Tytułowy Generał Janusz jest bohaterem wojennym, służącym armii Stanów Zjednoczonych Ameryki. Dowodził wielu walkom przeciwko krwiożerczym zombie i można powiedzieć, że to właśnie on ocalił świat przed eksterminacją z rąk (z zębów) zombie. Jemu też, jako ostatniemu żyjącemu żołnierzowi powierzona została misja zniszczenia ostatnich osobników na odosobnionej wyspie UgaBugą leżącej gdzieś pośrodku Pacyfiku.

# MECHANIKA ROZGRYWKI

---

Gracz ma do dyspozycji karabin maszynowy z granatnikiem. Przy jego pomocy musi zabić wszystkie pozostające przy życiu zombie, a następnie odlecieć przy pomocy helikoptera czekającego na drugim końcu wyspy. Gracz może też czasem dokonywać interakcji z otoczeniem poprzez np. otwieranie bramy czy podnoszenie apteczek/amunicji.

Część rozgrywki odbywa się w trybie FPS, a więc widok z pierwszej osoby, jednak podczas pilotowania śmigłowca kamera zmienia się, dając nam widok trzecioosobowy. Ułatwia to kontrolowanie lotu helikoptera.

# STEROWANIE

---

Podczas pierwszej fazy rozgrywki (klasyczna strzelanka):

WASD - ruch postaci (przód, tył, boki)

Shift - sprint

Ctrl - kucanie

C - czołganie

F - włączenie/wyłączenie latarki

R - przeładowanie broni

Q - zmiana trybu ognia

E - interakcja z otoczeniem

LPM - strzał

RPM - przycelowanie

Kółko myszy - zmiana broni (w przyszłości)

1,2,3,4,5 - zmiana broni (w przyszłości)

ESC - zatrzymanie rozgrywki

Podczas drugiej fazy rozgrywki (pilotowanie śmigłowca):

W - zwiększenie obrotów śmigła - wznoszenie śmigłowca

S - zmniejszenie obrotów śmigła - opadanie śmigłowca

A - ruch w lewo

D - ruch w prawo

↑ - ruch w przód

↓ - ruch w tył

← - obrót w lewo

→ - obrót w prawo