

# Akimbo

## *Game Design Document*

Michal Příhoda

Datum: 20. února 2024

### **Obecné informace**

#### **Žánr**

Retro arcade FPS, couch game

## Cílová skupina

Casual hráči, milovníci retro FPS, muži i ženy 15 +

## Stručný popis

Akimbo je rychlá retro FPS hra inspirovaná tituly jako Ultrakill, Halo a Doom.

Hlavní mechanikou hry je použití dvou zbraní současně a unikátní interakce mezi nimi a z minic kterou hrac a vzdy.

## Rozsah projektu

*1 v 1 nebo 2 v 2 multiplayer, 2 až 3 měsíce developmentu ještě se rozhodují mezi unrealem a unity*

## Inspirace a reference

*Ultrakill, Doom, Halo , rocket League ,Quake , TitanFall*

## Technické požadavky

*Idealně co nejmenší, cílme získat co nejvíce fps. Vstupy udělané tak aby se hra dala hrát na ovladači.*

## Rozdělení práce

Nejdříve hra, až potom multiplayer

## Game Play a herní mechaniky

### Cíl hry

Najít na mape lepší zbraně a z pomocí zabýt nepřátele.

### Základní herní smyčka (core gameplay loop)

*Spawn => Find Weapons => Find a good weapon combination => combo items with your ally.*

### Překážky pro hráče

Environment

Nepřátelé

Znalost mapy a kombinací zbraní

## Popis herních mechanik

Hráč má jen dva sloty na zbraně (pro jednoduchost) a možnost hodit mince. Mince má interakce z většinou zbraní ve hře, ale některé zbraně mají kombinace mezi sebou

### Hráč

Hráč bude mít titanfall style pohyb z wall runem, slidem a double jumpem.

### Systém zdraví hráče

Životy se hráčovy regenerovat po čase sami a při trefení hráče mincí

A životy se budou objevovat na mapě.

### Sbírání předmětů

Mince můžete hodit a když jí trefíte tak se přesune na nejbližšího nepřítele.

Revolver základní zbraň.

Rail gun jako revolver ale větší dmg ale menší fire rate.

Sticky grenade launcher.

Lmg full auto low damage high fire rate.

Electro bow low fire rate on hit slow.

Shot gun.

Grappler.

Sword.

### Interakce

Mince má interakce z většinou zbraní. Když ji trefíte tak přesune efekt zbraně na sebe a poté na nepřítele.

Když ji trefíte grappelem tak bude letět dál a vy k ní budete letět

# Level design

## Struktura úrovní

Long sight lines , walls items simetrical, wall, hight verticality

## Prostředí

Temné, lava, Low polly

## Dynamika úrovní

Na mapě se budou objevovat životy a zbraně které se po case budou objevovat

## Audiovizuální styl

Retro low polly quake style.

## Grafika

Low rezz

## Hudba a zvuk

*(Jaký typ soundtracku? Efekty? Ambient sound, zvuky nepřátel, či hráče...)*

## UI a UX

### Hlavní menu a rozhraní

Jedno menu pro připojení a druhé pro vybraní herního režimu.

### Ovládání hry

Malí počet vstupu vhodné pro game pad

# Changelog:

Hra o kombinacích předmětů co má hráč v ruce k útoku. Multiplayer.  
Chce v Unrealu... oh well.

Kontrola 18. 10. 2024

Stav hry:

Požadavky na úpravu:

Cíle na příště:

Multiplayer, více zbraní , grapler