

Masked Away Light - Design Document

Suunnittelijat:

Anna Kolehmainen

1. Johdanto

1.1 Yleiskuvaus

Peli on kolmen pakopisteen perspektiivistä kuvattu RPG-tyylinen selviytymisseikkailu, jossa päähahmo yrittää tuoda valon takaisin pelimaailmaan. Pelaajan ensisijaisena tehtävänä on pitää yllä nuotiota keräämällä sitä varten puuta sekä hankkia ruokaa. Tutkimalla huoneita pelaaja löytää uusia esineitä, hahmoja ja vihjeitä, jotka kertovat tarinaa eteenpäin ja auttavat pelaajaa selviytymään.

Pelin aikana pelaajalle selviää tarkemmin syyt auringon sammumiseen ja tapa, jolla sen saa "sytytettyä uudelleen". Ensisijaisena tiedonlähteenä toimii vanha mies, johon pelaaja törmää heti pimeyden tultua. Pelaaja voi kutsua maailmasta löytämiään hahmoja oman leirinuotionsa luokse, jolloin nämä hahmot auttavat pitämään tulta yllä.

Peliä voi myös pelata kaksinpelinä. Don't starven lähestymistavalla tehdään.

1.2 Visio

Pelin tavoitteena on luoda tunnelmallinen pelikokemus pimeään ja valon vastakohdilla sekä ambientilla taustamusiikilla.

1.2.1 Esikuvat

- Don't Starve (tarvikkeiden kerääminen ja ravinnon hankkiminen)
- A dark room (nuotio, kaupungin rakennus, seikkailu)
- Dark souls
- Journey (tunnelma,)
- low-poly pelit visuaaliselta tyyliltään

1.3 Kohdeyleisö ja teema

Kohderyhmä:

15-35 vuotiaat PC-pelaajat, jotka ovat kiinnostuneita RPG tyylistä seikkailupeleistä. Tähdätään Indie-peleistä ja kortti-taisteluista kiinnostuneeseen yleisöön.

Teema:

Valon ja pimeän vastakkainasettelu (ying&yang).

1.4 Käytetyt alustat

Peli suunnitellaan PC-alustalle myytäväksi Steamissä.

1.5 Käytetyt työkalut

Peli rakennetaan Unity-pelimootoria käyttäen ja 3D-mallit luodaan Blender-ohjelmalla.

2. Toiminnallisuudet

2.1 Pelimekaniikat

Pelin keskeisiä mekaniikkoja ovat pelimaailmassa liikkuminen, ympäristön kanssa vuorovaikuttaminen, taistelemisen sekä nuotion ylläpito. Lisäksi pelissä on hahmon elintoimintoja kuvaavia arvoja jotka muuttuvat pelin kuluessa. Lisäkehityksessä pidetään auki kaupunginrakennuksen mahdollisuus.

2.1.1 Elintoiminnot

Peliahmolla on terveyspalkki (health), joka kuvaa hahmon terveydentilaa. Taistelun aikana pelaaja voi saada iskuja jolloin hän menettää terveyttä. Kun pelaaja menettää liikaa terveyttä hän saa haavoja, jotka alentavat hahmon maksimiterveyttä kunnes haavat on parannettu. Pelaajan pitää myös huolehtia riittävästä ravinnon saannista (katso selviytyminen). Pelaajan terveyden huetessa alkaa pelaajan kantaman soihdun valon määrä hupenemaan. Pelaaja voi parantaa itsensä menemällä jollekin suojapaikalle, jonka hän on ottanut käyttöönsä.

2.1.2 Liikkuminen

Peliahmo pystyy vapaasti liikkumaan kolmiulotteisessa maailmassa. Hahmon liikkumista kuitenkin rajoitetaan rajaamalla pelialue huoneisiin, joihin pääsee seiniä kaatamalla, sekä esteiden avulla, kuten vuorten ja vesialueiden.

Käveleminen

- Peliahmon normaali liikkumistila. Peliahmo liikkuu tasaista tahtia pelaajan ohjaamaan suuntaan. (WASD[+nuolinäppäimet?])

Hyppiminen

- Hahmo pystyy hyppäämään hyvin pienen matkan.

2.1.3 Vuorovaikutus

Pelaaja vuorovaikuttaa ympäristön kanssa etsimällä ja keräämällä erilaisia esineitä, joiden avulla hahmo voi selviytyä ja tehdä erilaisia asioita. Kerättävät objektit näkyvät korostettuina, kun pelaaja tulee niiden kohdalle. Esineet voi poimia painamalla E-näppäintä, jolloin esineet siirtyy pelaajan inventaarioon. Inventaario koostuu slotteista, joihin menee samaa esinettä rajoitettu määrä, joka on esinekohtaista. Slotteja voi saada lisää maailmasta ja taisteluista saatavien esineiden kautta. Inventaariossa olevia esineitä voi myös käyttää maailmassa olevien hahmojen ja esineiden kanssa käydyssä vuorovaikutuksessa.

Pelaaja voi vuorovaikuttaa maailmassa olevien hahmojen kanssa (E-näppäin) keskustelemalla. Hahmoilta voi saada neuvoja pelin etenemistä varten ja muuta tietoa maailmasta. Pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa vuorovaikutukseen valintojen kautta. Keskustelut toteutetaan "tekstilaatikoilla" ja vaihtoehto-valikolla pelinäköymän päällä.

2.1.4 Selviytyminen

Aluksi pelaajan tulee kerätä puita nuotion ylläpitämiseksi ja kasvattamiseksi. Puita pelaaja voi saada taisteluista palkintona sekä keräämällä niitä maasta. Pelaaja voi myös löytää NPC hahmoja, jotka keräävät puita pelaajalle, kun heidät saa pelaajan leirinuotion luokse.

Pelaajan tulee myös varmistaa riittävä ruoan saanti. Pelaaja voi saada ruokaa taisteluista palkintona, sekä poimimalla huoneissa olevia "ruokaesineitä", kuten marjapuskan. Pelaaja voi myös löytää NPC hahmon, joka kalastaa pelaajalle ruokaa, kun hänet saa leirinuotion äärelle ja pelaaja on löytänyt vesialueen.

Pelaajan terveyttä kuvaava health-palkki voi huventua taisteluiden aikana saamien iskujen aikana, mutta myös silloin kun pelaaja ei syö riittävän usein. Pelaajan syödessä hän tulee kylläiseksi, jolloin hänen health-arvonsa kasvaa ja hän saa myös jonkin muun bonuksen, ruuasta riippuen. Kylläisyys kestää X määrä aikaa.

2.2 Pelihahmo

Pelihahmo on ihmismäinen woodling-hahmo, jolla on karakterisoiva maski kasvoilla tai kasvoina. Päähahmo ja suurin osa pelin NPC hahmoista edustavat tätä humanoidi-lajia. Heillä ei ole määriteltäviä sukupuolta tai niihin viittaavia tunnusmerkkejä.

PROLOGI: Päähahmo on elänyt pelin metsissä koko ikänsä. Eräänä kauniina päivänä hän makoilee iloisena puun alla nokosilla, kun maailma yhtäkkiä pimentyy. Aurinko on sammuuja muuttuu kyteväksi kekäleeksi, joka loistaa vain himmeää punahohtoista valoa. Pikku woodling lähtee hoipertelemaan pimeässä ja kohtaa erilaisia tilanteita, jotka määrittävät millainen hän on. Lopulta hän löytää tiensä himmeästi kytevän nuotion luokse, jonka äärellä makaa haavoittunut vanha mies. Vanha mies kertoo pikku woodlingille auringon sammuneen ja kuinka hänen täytyy kerätä aurinkokiviä metsän pimeistä koloista ja asettaa jokainen omalle paikalleen, jotta aurinko syttyisi uudelleen. Vanha mies myös neuvoo pikku woodlingia pitämään nuotiota yllä, jotta pimeys pysyisi aisoissa.

PELIN ALKU: Tämän jälkeen pikku woodling alkaa soihdun valossa tutkimaan ennen niin tuttua metsäänsä ja huomaa kaiken muuttuneen oudoksi ja tuntemattomaksi. Tutkiessaan metsää hän törmää muihin woodlingeihin, jotka hän kutsuu luokseen ja yhdessä heidän avullaan yrittää löytää aurinkokivet ja karkottaa pimeän.

2.3 Ohjaus

Liikkuminen:

Pelihahmoa ohjataan näppäimistöllä. Hahmo liikkuu kameran suhteen suoraan eteenpäin W-näppäimellä. Hahmo liikkuu kameran suhteen oikealle sivulle D- näppäimellä ja vasemmalle A-näppäimellä. S-näppäimellä hahmo liikkuu suoraan alaspäin. Hahmoa voi liikuttaa myös hiirellä klikkaamalla pelimaailmaa. Hahmo hyppää välilyöntiä painamalla.

Taistelu:

Pelaaja voi joutua taisteluun metsän olentojen hyökätessä hänen kimppuunsa. Eri vihollisille on määritelty eri vaikeustaso, joka perustuu heidän tyyppiinsä ja etäisyyteen aloitushuoneesta. Tämä vaikeustaso määrittää sen kuinka voimakkaita iskuja vihollinen tekee ja kuinka paljon terveyttä sillä on. Eri aseet antavat erilaisia iskuja päähahmolle. Vihollisten iskut kuluttavat pelihahmon terveyttä. Taisteluista saa myös haavoja, jos pelaaja menettää liikkaa terveyttä taistelun aikana.

Iskeminen/Lyöminen/Taikominen:

Pelihahmo taistelee käyttäen kykyjään, jotka ilmaistaan kortti-muodossa. Pelihahmo voi lyödä aseellaan, puolustaa tai tehdä taikoja sen mukaan mitä korttia hän käyttää.

Kamera:

Kameraa ei voi liikuttaa.

2.3.1 Käyttöliittymä

Pelissä on karttanäkymä, josta näkee avatut huoneet sekä missä aloituspaikka sijaitsee. Pelinäkymässä on myös pelaajan terveys sekä mahdolliset haavat esitettynä. Pelaaja voi myös avata inventaarion näkyviin, jolloin se on myös esillä pelinäkymässä.

2.4 Pelaajan tavoitteet

Pelaajalla on ydintavoitteena pitää nuotio päällä ja selviytyä metsässä. Pelin lopetustavoitteina on sytyttää aurinko. Pelaaja voi jatkaa pelaamista myös tämän jälkeen.

2.5 Pelin tallentaminen

Peli tallennetaan on manuaalista. Kun pelaaja kuolee hän menee takaisin nuotiolle, josta peli jatkuu. Pelaaja ei menetä tavaroitaan kuollessaan.

//TAI Uutta pelikertaa aloitettaessa pelaaja kirjoittaa tallennukselle yksilöllisen nimen. Peli tallentuu //automaattisesti kokoajan!

Kun pelaaja kuolee hän menee takaisin nuotiolle, josta peli jatkuu. Pelaaja ei menetä tavaroitaan kuollessaan.

3. Pelimaailma

Pelimaailma koostuu huoneista. Huoneen tyyppi määräytyy sen biomin mukaan ja nämä biomit ovat aina kahdenkymmenen viiden huoneen kokoisia. Huoneet ja niiden sisältö arpoutuvat automaattisesti, kun uusi huone avataan. Siirryttäessä uuden biomin alueelle tämä biomi arvotaan kanssa.

3.1 Kentät ja alueet

Peli sijoittuu kylmän ilmaston sekametsään. Eri alueita ovat metsä, suo, vuori, niitty, lumi, jne. . Eri alueilta löytyy hieman eri eläimiä sekä tavaroita. mutta muuten kaikki alueet toimivat samalla

tavalla. Myös NPC:t viihtyvät tietyillä alueilla ja niiden kohtaaminen heidän omalta alueeltaan on paljon todennäköisempää kuin toisilta. Esim. Chiko Chiko pitää metsistä, joten aina kun avaa huoneen, joka kuuluu metsä-biomiin, on tietty todennäköisyys, että Chiko Chiko luodaan tähän huoneeseen.

3.2 Eläimet

Metsässä esiintyy erilaisia eläimiä, kuten

Neutraalit- ja ruokaeläimet

Valosta aktivoituvat eläimet (petoeläimet)

3.3 Kasvit

Ruokakasvit

Kasveja, joita pelihahmo voi löytää ympäristöstä ja syödä.

3.4 Tunnelma

Pelin tunnelma on jännittävä/pelottava, joka syntyy valon ja pimeän vastakkainasettelusta. Kun pelaaja kulkee metsässä hän kuulee eläinten ääniä ja rasahteluja, jotka luovat pelottavan tunnelman valon vähyyden kanssa.

3.5 Pelin tarina

3.5.1 Taustatarina

Pelin metsä on woodlingin-hahmojen asuttama hieman taianomainen metsä, jossa kaikki ovat elelleet sulassa sovussa useita vuosia.

3.5.2 Narraatio

Tarinan kertojana toimii pääasiallisesti pelin muut hahmot. Pelaaja saa heidän kauttaa vihjeitä siitä, mitä on tapahtunut ja mitä asialle voisi tehdä.

4. Rakenne

4.1 Pelin kulku

Peli alkaa kun aurinko sammuu. Silloin päähenkilö lähtee liikkeelle ja ensimmäisenä pelaajalla tulee vastaan erilaisia valintoja, joita hänen tulee tehdä ja nämä valinnat määrittävät päähahmon kykyjen arvoja. Tämän jälkeen pelaaja tapaa vanhan miehen ja saa nuotion päälle. Gongalalta pelaaja saa alustavaa tietoa siitä, mitä on tapahtunut ja mitä asialle voi tehdä. Pelaajan ensimmäisinä tehtävinä on pitää nuotio päällä ja hankkia ruokaa. Kun nämä kaksi asiaa on saatu hallintaan voi pelaaja aloittaa vapaan maailman tutkimisen. Maailmaa tutkimalla pelaaja voi löytää aurinkokivet ja paikat, joihin ne pitää asettaa, jotta aurinko tulisi takaisin. Pelin tarina loppuu.

5. Äänimaailma

Äänimaailma koostuu pääosin ympäristön äänistä sekä ambientista taustamusiikista ja taistelun taustamusiikista.