

Seikkailu puzzle peli

Henri Huhtala

High Concept

2.5D Sidescroller/Platformer/Puzzle peli, jossa ohjataan erilaisia objekteja telekineettisesti reitin luomiseksi. Tavoitteena selvittää tie mystisen tornin huipulle ja löytää hullu velho, joka on kironnut tornin sisustukset.



Kuva 1. Shantae: Half Genie Hero

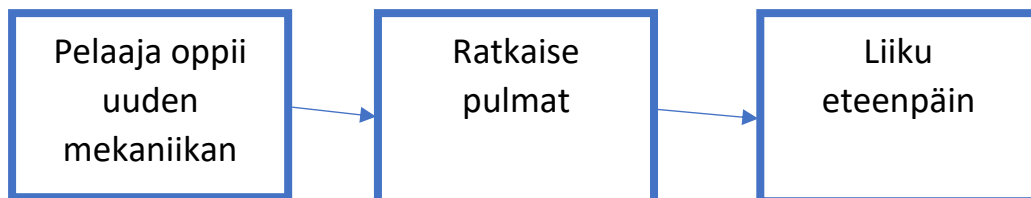
Featuret

- Päähahmon liikkuminen
 - Ketterä
 - Sidescroller liikkuminen
 - Seinähyppiminen
- Sivuhahmon liikkuminen
 - Lentävä pieni keiju
 - Voi kontrolloida objekteja (esim. huonekaluja)
 - Valaisee ympäristöä ja auttaa navigoinnissa
- Peliympäristönä toimii linnatorni, jossa on moninaisia esteitä
- Pelissä ei voi kuolla tai hävitä, mutta kentän voi aloittaa alusta, jos jää jumiin
- Kentät ovat tornin kerroksia

Bullet points

| | |
|---------------------|---|
| Genre: | Puzzle sidescroller |
| Teema: | Tarinavetoinen seikkailupeli, jossa ratkaistaan mystisen tornin salaisuuksia ratkomalla pulmia ja tutkimalla. |
| Kohdeyleisö: | Nuoret ja tarinapohjaisista indiepeleistä kiinnostuneet. |
| Pelaajat: | 1 |
| Online pelaaminen: | Ei. Tarinaan ja tunnelmaan on helpompi upota yksin. |
| Kontrollit: | WASD -liikkuminen, sivuhahmoa liikutetaan hiirellä. |
| Pelisisällön määrä: | 5 Tasoa, joissa useampi pulma. |
| DLC ja päivitykset: | Toteutettavissa. |
| Kehitysaika: | 3-6kk |
| Alusta: | PC. Konsoli ja mobiili toteutettavissa. |
| Grafiikka: | 2D taustat, 3D hahmo ja platformit. Lowpoly handpainted. |

Core loop



Progression

Pelaaja saa käyttöönsä uusia kykyjä pelin edetessä. Tarina etenee kenttien välissä.

Genre

- Puzzle sidescroller
- 2.5D

Pelaajan motivaatio

- Pelaaja pyrkii ratkaisemaan pulmia päästäkseen linnan huipulle ja selvittämään hullun velhon kirousta tms.
- Pelin edetessä avataan sivuhahmon ja velhon välistä tarinaa, joka lisää pelaajan motivaatiota löytää velho

Hahmot

Päähahmo

- Utelias ja pirteä seikkailija / tutkimusmatkailija tyttö, joka haluaa auttaa ihmisiä
- Tulee pienestä kylästä, jossa häntä pidetään outona uravalintansa takia
- Kasuaalisti pukeutunut
 - Rennot vaatteet
 - Pieni retkireppu selässä, jossa kääröjä ja kirjoja
 - Vyötäröllä kirja (sivuhahmo), ja muuta rompetta
 - Pipo päässä
- puhdassydäminen

Velho

- Nerokas ja lahjakas velho
- Pakkomieltainen tutkimusten ja kokeiden suhteen
- Menettänyt järkensä, koska ei tee mitään muuta
- On noitunut koetarkoituksessa tornin huonekaluja ja sisustuksia eläviksi

Sivuhahmo

- Kirjan sisällä asuva keijukainen
- Siivekäs valopallo
- Velhon luoma koe / experiment
- Auttaa pelaajaa, koska haluaa pelastaa velhon hulluudeltaan
- Pystyy kontrolloimaan noiduttuja huonekaluja
- Pystyy pelin edetessä liikuttamaan tavaraa eri tavalla

Kohdeyleisö

- Kasuaalipelaajat
- Sidescroller pelaajat

Kilpailu

- Sidescroller pulmapelit, kuten *Shantae* -pelit

Unique Selling Points

- Tarinavetoinen sidescroller
- Omaeräiset puzzlemekaniikat

Kohdealustat

- PC
- Portattavissa konsoleille, sekä mobiilille

Design Goals

1. Helposti lähestyttävä
2. Tarinavetoinen seikkailu

Minimal Viable Product

Perus infoa

- Pyritään kehittämään julkaisukelpoinen peli tai demo, joka on omaperäinen ja viihdyttävä
- Keskitytään visuaaliseen tyyliin ja ulkonäköön, sekä tunnelmaan
- Ketterä ohjattavuus ja dynaamiset pelifysiikat pitävät pelin helposti lähestyttävänä
 - Pelattavuus tutun tuntuista muista peleistä
- Peli on teemaltaan leppoisa tasoloikkapeli, jossa on kuitenkin syvempi tarina ja sen luoma tunnelma
- Suunnitelma on joustava, kunhan pelin teemassa pitäydytään kiinni
- Pelisuunnittelua voidaan muokata ja jatkaa tarpeiden ja pelinkehitystiimin kiinnostuksen mukaisesti
- Pidetään kehitys mielekkäänä siten, että se on tarpeeksi haastavaa ja mielenkiintoista
- Työkalut ja ohjelmistot tottumuksien mukaan
 - Moottori: Unity, C#
 - 3D -grafiikka: Blender tai muut 3D ohjelmistot
 - 2D -grafiikka: Adobe ohjelmistot tms.
 - Versionhallinta: Git
 - Projektinhallinta: HacknPlan tms.
 - Dokumentointi: Microsoft Office tai vastaavat, joku pilvipalvelu

Technical

- Pelissä liikutetaan pelaajaa, sivuhahmoa (lentäminen) ja objekteja
- 2D mekaniikat ja fysiikat
- Kontrollia pelaajan ja sivuhahmon välillä voidaan vaihtaa (Q -näppäin)
- Pelaajan interaktio on jaettu kolmeen tai neljään osaan
 - Hyödynnetään äärellistä automaattia (FSM), jossa tiloina:
 1. Päähahmon liikuttaminen
 2. Sivuhahmon liikuttaminen
 3. Objektien liikuttaminen
 4. Dialogi tms.
- Päähahmon liikkuminen
 - AD / Nuolinäppäimet horisontaaliseen liikkumiseen

- Hyppääminen, sekä seinähypyt
- Käytetään Unityn fysiikoita
- Sivuhahmon liikkuminen
 - Hahmo lentää kohti kursoria
 - Esteet tarkistetaan raycastilla (hahmon position – kursorin osoittama position)
 - Jos hahmo osuu liikutettavaan objektiin, kontrolli siirtyy kyseiseen objektiin
- Objektien liikuttaminen
 - Objekteja voidaan liikuttaa AD näppäimillä
 - Objektin voi laittaa liikkumaan itsenäisesti edestakaisin, sekä vertikaalisesti "hissinomaisesti" (Vain yhtä objektia voi liikuttaa kerralla)
 - Objekti ei voi ylittää allaan olevan alustan reunaa
 - Jos pelaaja lopettaa objektin liikkumisen, objekti jatkaa itsenäistä liikkumista, jos se on asetettu
 - Kun pelaaja käyttää sivuhahmoa seuraavan kerran, objekti pysähtyy ja putoaa maahan, jos se on ilmassa
 - Jos pelaaja on objektin alla sen pudotessa, objekti jää leijumaan, kunnes pelaaja poistuu sen alta
- Kamera seuraa kontrolloitavaa hahmoa / objektia
- Kenttä päättyy, kun pääset tietylle triggerille
- Seuraavan kentän alussa pelaajalle esitetään kuvan avulla uusi mekaniikka (esim. Objektien lennättäminen)

Art

- 3D grafiikka päähahmolle, platformeille ja liikuteltaville objekteilla
 - Tyylitelty low-poly grafiikka
 - Käsiniirretyt tekstuurit
 - Animaatiot päähahmolle
- 2D grafiikka taustoihin
- Tech arttia
 - Liikuteltavat objektit eroavat muusta ympäristöstä reunaviivoilla tms.
 - Sivuhahmo tuottaa valoa (myös pelaajan mukana)
 - Toon/cel shaderin tynkää mahdollisesti

Design

- Kenttäsuunnittelu on johdonmukaista ja siinä hyödynnetään pelimekaniikoita monipuolisesti
- Pelaajan käyttöliittymä on minimaalinen
 - Käyttöliittymässä on kuvake, joka näyttää sivuhahmon tilan (ohjaako sivuhahmo jotain objektia?)
 - Kun sivuhahmo 'ottaa vallan' jostain objektista, käyttöliittymään lisätään avoinna olevat toiminnot kuvakkeina ja niille tarkoitetut näppäimet
- Peliin voidaan suunnitella narratiivia, jota kerrotaan kenttien välissä
- Otetaan huomioon helppo lähestyminen

- Pelaajan progressio
 - Uusia kykyjä objektien liikuttamiseen
 - Haastavampia pulmia

Production

- Käytetään ketteriä projektinhallintamenetelmiä, kuten Scrum tai Kanban
 - 1-2vk pituiset sprintit
 - Kanban -taulu taskeille
 - Viikoittaiset palaverit
 - Mahdolliset suunnittelumuutokset kommunikoidaan perusteellisesti tiimin kesken ja niihin reagoidaan nopeasti
- Prototyyppi / first playable
 - Kehitykseen 2-4vk aikaa
 - Ohjelmoija, graafikko
- 4-5 henkilön tiimi
 - Suunnittelija
 - Ohjelmoija
 - Vähintään 2 graafikkoa
 - 2D
 - 3D
 - Animaattori / Efektit / Valaistus
- Beta -versio
 - 2-3kk kehitysaikaa

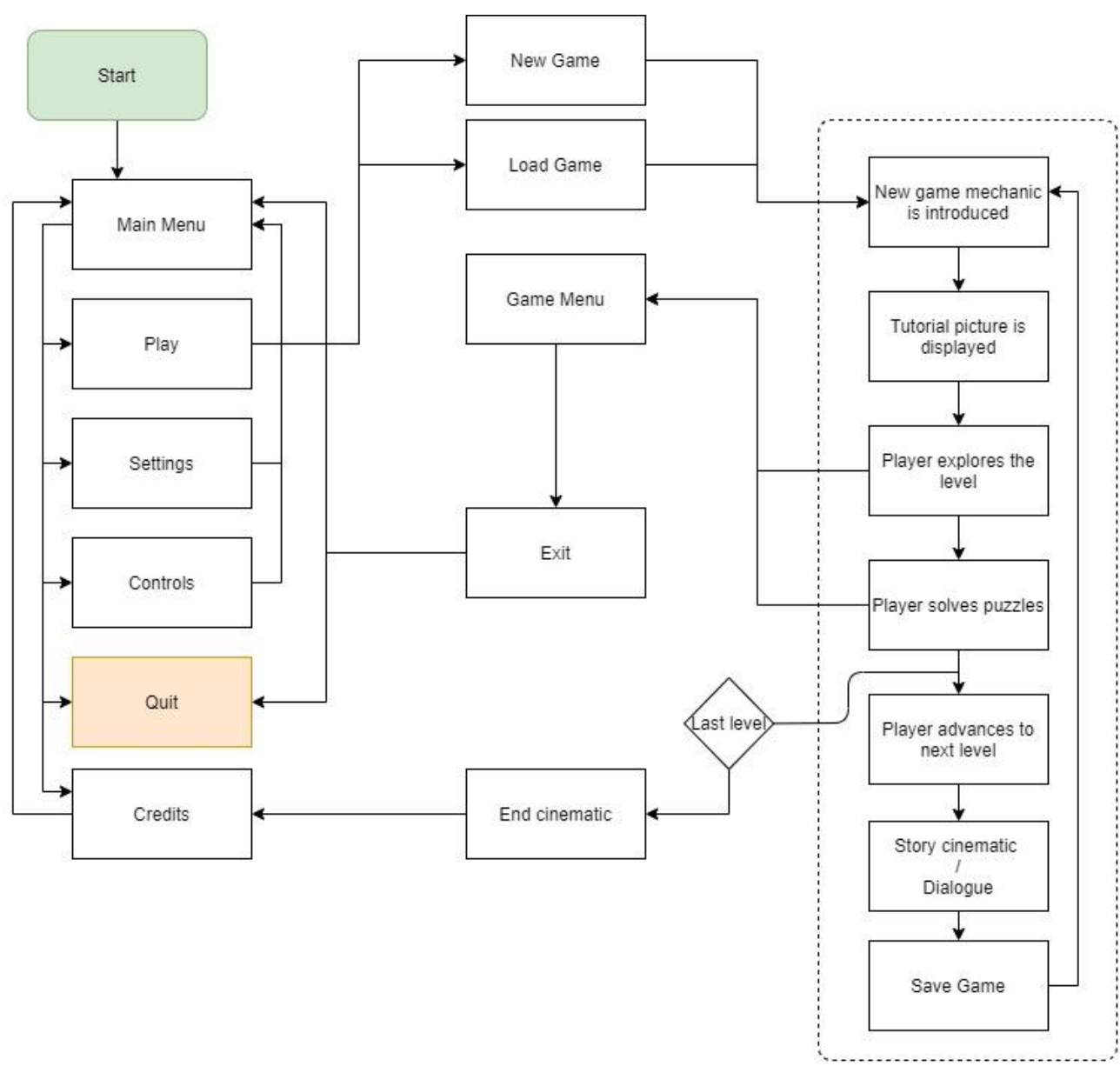
Audio

- Äänisuunnittelussa käytetään realistisia ääniefektejä
 - Pidetään äänimaailma kuitenkin yksinkertaistettuna
- Pelin taustamusiikit ovat rauhallista, mysteeristä ja unenomaista ambienttia
 - [Justin Bell – Oldsong](#)
 - [Ian Taylor – Faerie](#)
- Hahmojen ääninäyttelyn sijaan voidaan käyttää lyhyitä ilmaisia ja äänteitä vuorosanojen alkaessa. Esim:
 - 1. 'Surullinen huokaus'
 - 2. Hahmon repliikit ilmestyvät tekstinä ruudulle. "I wonder what that poor old fool has concocted this time..."

Monetization

- Digitaalinen jakelu
 - 0.00-14.00€ riippuen, kuinka toimiva peli on ":D"

Game Flow



Moodboard



Kuva 2. Shantae: Half Genie Hero

- 3D Lowpoly handpainted models
- 2D backgrounds



Kuva 3. Trine

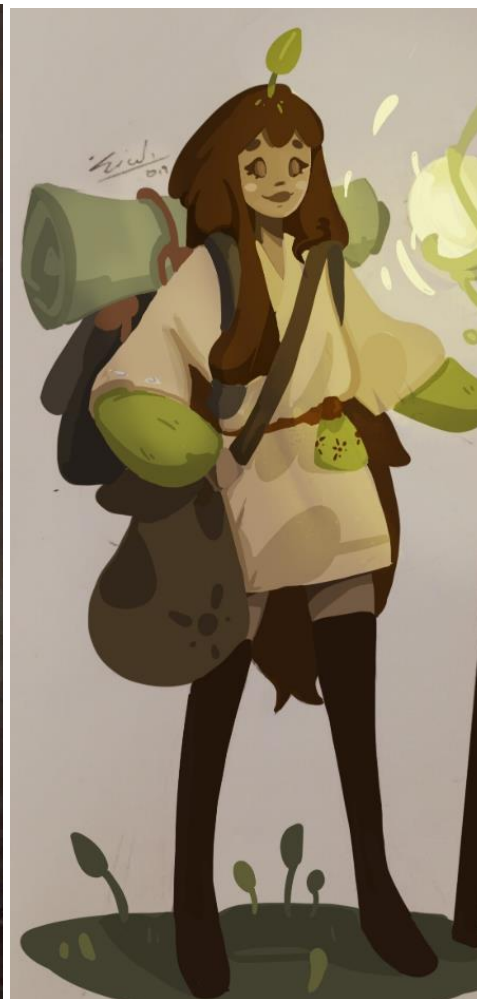
- Fantasia teema





- Rehevöitynyt ja ränsistynyt linna, jossa asuu hullu velho

Hahmot





- Päähahmo on seikkailija, tutkija
- Reppu
- Kirjoja/Kääröjä
- Mukanaan kirja, jonka sisällä asuu sivuhahmo



- Sivuhahmo on kirjan sisällä asuva sielu/keiju
- Pystyy lentämään kirjasta ulos kutsuttaessa
- Tulikärpänen/hohtava siivekäs hyönteinen