

Catherine
Game Design Document

Concept

Tavoitteena luoda tarinavetoinen eroottinen 2.5D platformer, jossa yhdistetään tasoloikka- ja puzzlemekaniikoita. Pelin päähahmo seikkailee houreunen sisällä, jossa häntä piinaavat parisuhde-elämäänsä liittyvät takaumat.

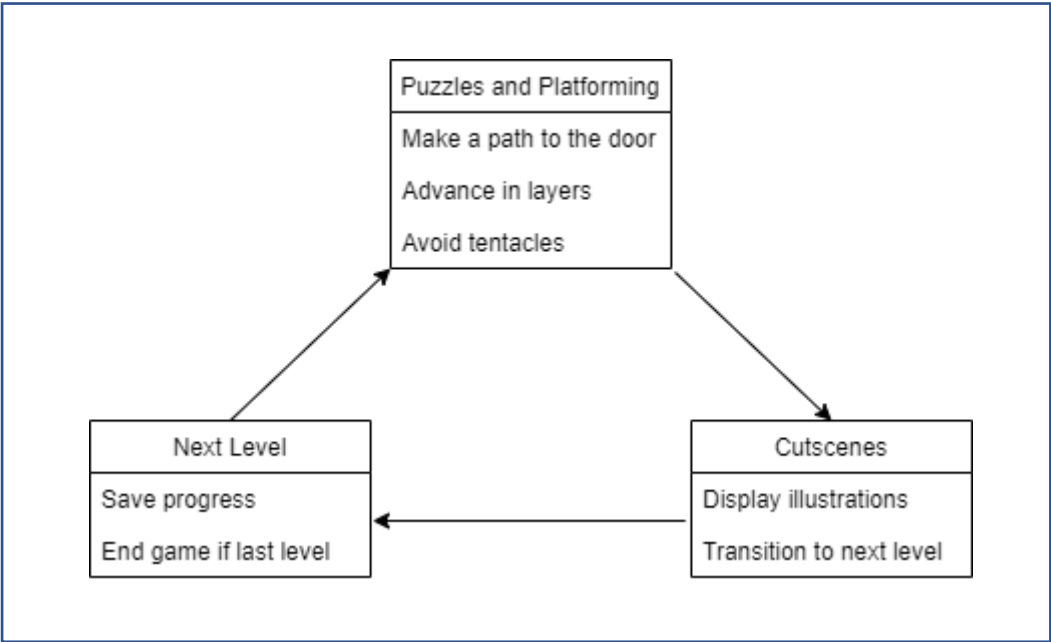
Design

- Teema: Houreuni seksuaalisista himoista ja sen tuomasta syyllisyydestä
- Myyntivaltti: Tarinavetoinen erotiikka, pulmat, omaperäinen teema
- Pelaajan motivaatio: Tarinan edistyminen, eroottiset kuvitukset, pulmat
- Progressio: Narratiivinen kehitys, haastavammat pulmat, erotiikka
- Tyyli: Abstraktia ja realismia yhdistettynä. Kuvituksissa sarjakuvatyylillä.
- Värit: Neo-Noir(?) Purppura, sininen, pinkki, jne.
- Pelimaailma: Unensisäinen abstrakti tyhjiö, reaalielämän objekteja

Bullet Points

- Genre: Erotic, Puzzle, Platformer
- Yleisö: Aikuiset
- Pelaajat: 1
- Kontrollit: Liikkuminen: AD ja Space. Menu ja cutscenet: Hiiri, Esc.
- Kehitysaika: 3vk MVP
- Sisällön määrä: 3 kenttää, joissa 3 tasoa
- Lisäsisältö: Pelistä voidaan halutessa laajentaa myytävä versio.
- Grafiikka: 2D hahmot, efektit ja kuvitus. 3D tasot.
- Moottori: Unity 2019.3.11f1. (Universal Render Pipeline)
- Alusta: Selainpeli (HTML5 WebGL)
- Tiedostojen tallentaminen: Google Drive
- Grafiikka softat: Photoshop, Blender, tms.
- Versionhallinta: Git (Github, Git Extensions)
- Projektinhallinta: Scrumban (HacknPlan)
- Resoluutio: 1080 x 720
- Narratiivi: [Google Drive](#)
- Moodboard: [Google Drive](#)

Core Loop



Hahmot



Wolf

- Miespuolinen susihahmo, joka on onnellisessa suhteessa Girlyn kanssa
- Kaipaa edellisen suhteen intiimiyttä Succubuksen kanssa
- Kärstii syyllisyyden tunteesta ja näkee painajaisia
- Alistuvainen

Girly

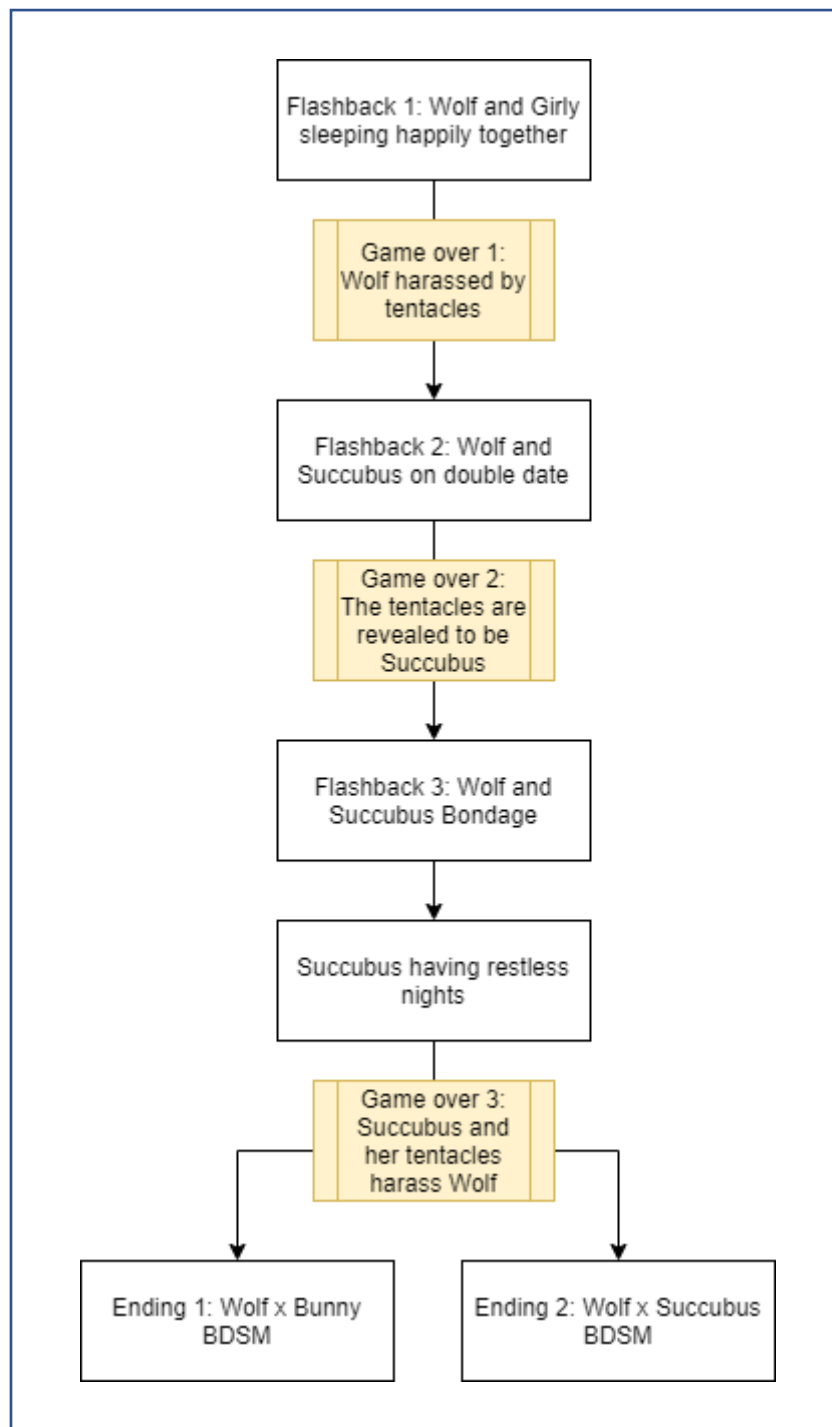
- Puputyttö, joka on parisuhteessa Wolfin kanssa
- Rakastavainen ja lämmin

Succubus

- Succubus, joka on viettelevä, mutta kylmä
- Wolfin ex
- Dominoiva

Tarina

- Tarinan teemana on himojen tuottama syyllisyys
- Pelin tarina kerrotaan unensisäisinä takaumina
- Hyödynnetään illustraatioita tarinan kertomisessa
- Pelissä on kaksi lopetusta riippuen pelaajan suorituksesta
 - Vähän kuolemia: Hyvä lopetus (Wolf x Bunny)
 - Paljon kuolemia: Neutraali lopetus (Wolf x Succubus)
- Voidaan käyttää kenttien otsikointia ohjaamaan tarinaa
 - Esim. *Chapter 2: Temptations from the Past*



Platformaus

- Pelin hahmo pystyy liikkumaan AD ja Space näppäimillä
 - Idle
 - Juokseminen
 - Hyppääminen
 - Hahmoa voi ohjata eri suuntiin sen ollessa ilmassa
- Pelaaja voi hypätä korkeammalle pitämällä hyppynappia pohjassa
- Pelialueen reunoilla on lonkeroita, jotka lähestyvät pelaajaa hitaasti
- Pelaaja häviää, jos putoaa tyhjiyteen tai osuu pelaajaa jahtaaviin lonkeroihin
 - Peli jatkuu kentän alusta Game over ruudun jälkeen
- Pelaajahahmon liikkuminen on mahdollisimman responsiivista
 - Kiihtyy heti maksiminopeuteen
 - Pysähtyy nopeasti
- Platformauksessa hyödynnetään paljon Unityn fysiikoita
 - Törmäykset
 - Painovoima

Puzzlet

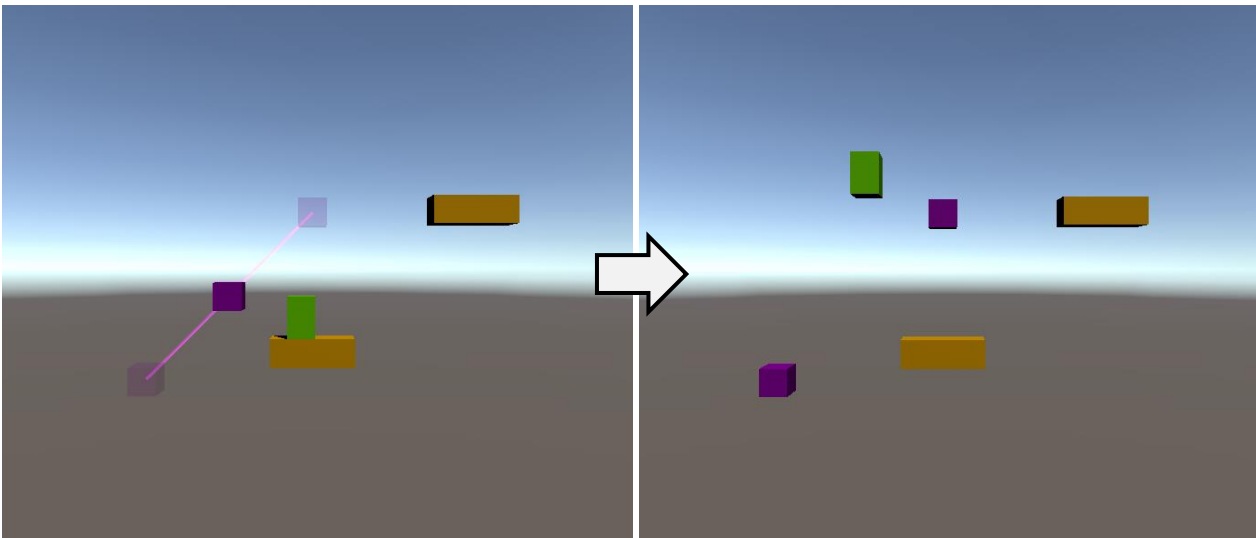
- Puzzlet rakentuvat ensisijaisesti erilaisista spawnattavista tai liikutettavista platformeista
- Itsestään hissimäisesti liikkuvia alustoja
 - Pelaaja tarttuu platformiin liikkuen sen mukana, jos pelaaja ei itse liiku
- Platformeja, jotka spawnaavat uusia alustojen sekä tuhoutuvat, kun niiden päälle hyppää
- Spawnattavien alustojen sijainti on visualisoitu esimerkiksi osittain läpinäkyvillä alustoilla, sekä suuntaviivalla, joka erottaa mikä platformi spawnaa mitäkin alustoja
- Tavoitteena luoda reitti kohti ovea, josta pääse seuraavalle tasolle
- Mahdollisia Platformeja:
 - a) Platformi spawnaa X määrän tavallisia alustoja
 - b) Platformi spawnaa X määrän itsensä kaltaisia alustoja, jotka voivat jälleen spawnata uusia alustoja
 - c) Platformit spawnaavat uusia platformeja syklissä, eivätkä siten tuhoudu lopullisesti

a)

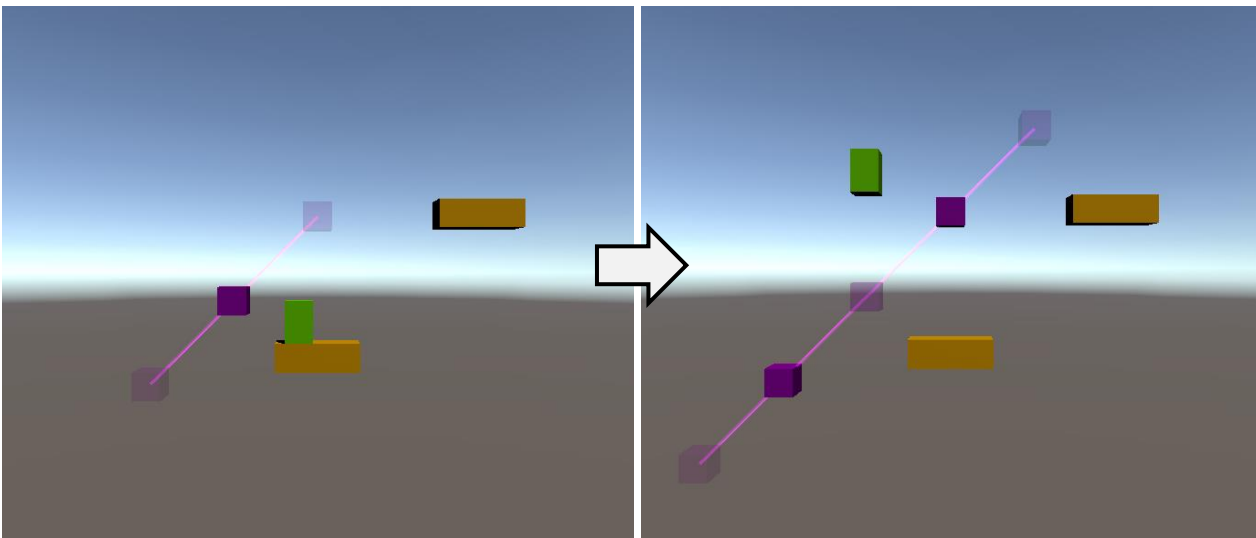
Pelaaja

Staattinen Platform

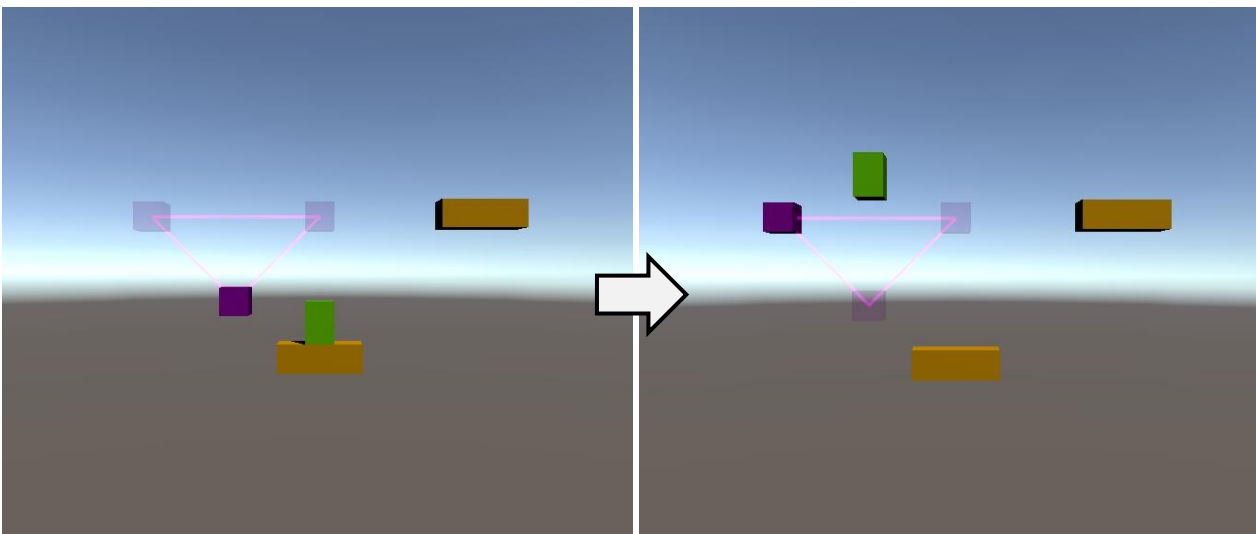
Muuttuva Platform



b)

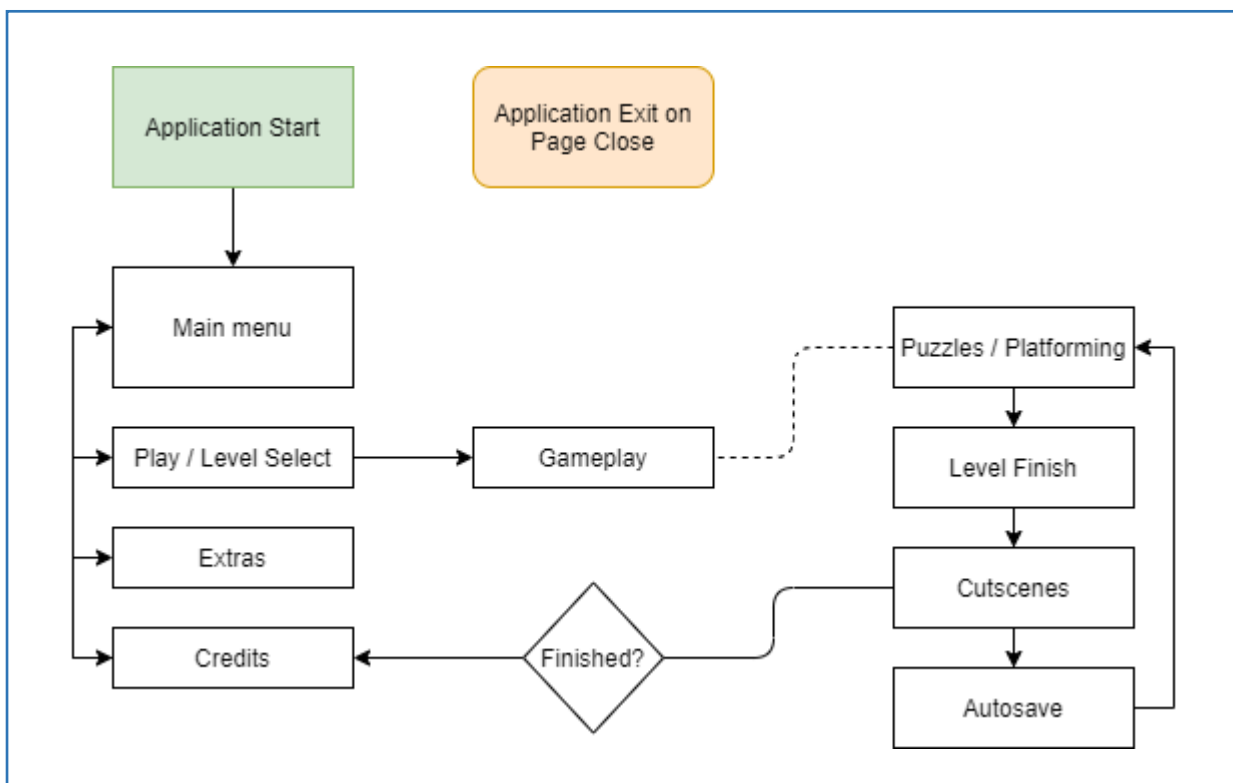


c)



Valikot

- Pelissä on päävalikko
 - Play
 - Chapter select
 - Volume Slider
 - Extras
 - Avautuu, kun pelaaja läpäisee pelin
 - Konseptikuvia
 - Taustatarinoita tai muita materiaaleja?
 - Credits
- Pausemenu (esc)
 - Continue
 - Exit



Tallennus ja Lataaminen

- Peliedistys tallennetaan automaattisesti kentänläpäisyn jälkeen
 - Nykyinen kenttä lukuna
- Kun pelaaja painaa Play, ladataan tallennettu numero
- Pelaaja voi valita haluamansa kentän avatuista kentistä

2D Grafiikka

- Pelissä pelataan susihahmolla, joka on 2D hahmo sivulta kuvattuna
- Rigattu hahmo
- Hahmolle tärkeimmät animaatiot:
 - Juoksu
 - Hyppy
 - Idle
 - Kuoleminen

Illustraatiot

- Yhteensä 10 piirrettyä kuvaa
- 7 tarinaan liittyvää kuvaa
 - 5 kuvaa kenttien välissä
 - 2 lopetusta
- 3 Game Over kuvaa

3D Grafiikka

- Pelin ympäristö ja alustat ovat 3-ulotteisia
- Pelimaailmassa leijailee erilaisia arkisia objekteja
 - Sänkyjä
 - Kaappeja
 - Tyynyjä
- Puzzle platformeille abstraktimpia malleja tai esim. maanpalasia

Efektit ja Tekninen Taide

- Lonkeroita, jotka kuvastavat pelaajahahmoa jahtaavaa Succubusta
- Efektit kenttätransitioille
- Visuaalit spawnattaville platformeille
 - Läpinäkyvä pohja, kunnes spawnaa
 - Linjat, jotka näyttävät platformien välisen yhteyden
- Kameraefektit Game Over ruutuihin ja cutsceneihin

Kenttäsuunnittelu

- 3 Kenttää
 - Kentissä 3 tasoa
- Kentät ovat puzzle painotteisia, joissa kuitenkin hyödynnetään tasohyppymekaniikoita
- Luodaan reitti ovelle, josta pääsee seuraavalle tasolle ja lopulta seuraavaan kenttään

Äänisuunnittelu

- Käytetään vapaan lisenssin ääniä ja musiikkia
- Ääniefektit
 - Juoksu
 - Hyppy
 - Laskeutuminen
 - Kuolema / Game Over -ruutu
 - Platformien spawnaaminen
 - Menujen klikkaukset
 - Cutsценet
 - Kentän läpäisy
 - Tason vaihto
- Musiikit
 - Gameplay musaa
 - Cutssceneihin jotain hempeätä musaa
- Musiikit vaihtuvat sulavasti pelin ja cutscenejen välillä
 - Hiljeneminen ja voimistuminen

Julkaisu ja Markkinointi

- Julkaistaan itch.io:ssa
- Pelille houkutteleva ikoni
- Screenshotteja

Tiimi ja Resurssit

- 2 Graafikkoa
 - Yhteen kuvitukseen varattu noin 2 työpäivää
- 1 Koodari
- 1 Suunnittelija / 3D- ja tech -artisti

Aikataulusut ja Projektinhallinta

- 3 viikkoa MVP
- Scrum
 - Viikon pituiset sprintit
 - Päivittäiset tilannepalaverit
- Kanban taulu
 - HacknPlan
 - Käyttäjätarina (User story)
 - Yleismaailmallinen näkemys sprintin tavoitteista
 - Taskit ja tehtävä lista
 - Max 2 taskia työnalla per henkilö yhtä aikaa
 - Tarkoituksena visualisoida työnkulku sekä helpottaa yhteistyötä
- Iteratiivinen työskentely sprinteille
 1. Tavoitteiden määrittely
 2. Analyysi ja Implementointi
 3. Testaus
 4. Evaluointi
- Tavoitteena saada jokaisen sprintin lopuksi jotain konkreettista näytettävää

Sprintit

1. Sprintti: Prototypointi

Tavoitteet: Luodaan Prototyyppi, jonka pohjalta voi suunnitella mielekkäitä puzzleja ja kenttiä

- ❖ Alusta pelaajan liikkumiselle
- ❖ Puzzle mekaniikat
- ❖ Kenttien vaihtaminen
- ❖ Game Over State
- Game over art
- Illustraatiota minkä kerkeää
- Perusta hahmon animaatiolle
- Kehitysideoita pelattavuuteen liittyen
- Puzzle ideoita

2. Sprintti: Tuotanto

Tavoitteet: Korjaillaan prototyypissä mahdollisesti ilmenneitä teknisiä ja suunnitelmallisia ongelmia

- ❖ Puzzlemekaniikkojen hiomista ja säätöä
 - Tarviiko uusia mekaniikkoja?
- ❖ Hiotaan kentät ja pelattavuus
 - Animaatioita pelaajalle
- Kenttädesignia
- Feature freeze

3. Sprintti: Viimeistelyt

Tavoitteet: Viimeistellään kentät ja hiotaan peli julkaisukelpoiseksi

- ❖ Bugien korjailua
- ❖ Menut, äänet, muut efektit
- ❖ Buildit
 - UI elementit
 - Viimeistellään illustraatiot
 - Efektejä ja mehustelua
- Kentät valmiiksi