D4 projektin GDD

Pelin genre ja tyyli:

Diablon tyylinen hack’n’slash roolipeli. Peli ei ole toteutettu isometrisesti, mutta on kuvattu klassisesti yläviistosta. Kameran liikuttaminen saattaa olla mahdollista.

Alkutavoite:

Saada peli “proof of concept” -tilaan, joka sisältää seuraavat:

Tarkoituksena tehdä 1-2 alueen kokonaisuus, joka sisältää NPC-hahmoja ja vihollisia.

Toimiva exp/level systeemi.

Keskustelu systeemi NPC hahmojen kanssa.

Vihollis AI.

Quest-Log, johon saa tehtäviä NPC hahmoilta.

1-2 tehtävää, jotka voi suorittaa.

Alkeellinen HUD, jossa pelaajan elämä, mana, stamina jne näkyy.

Gameplay

Peliä pelataan hiirellä ja näppäimistöllä. Pelaaja käyttää hiirtä liikkumiseen ja perusiskuihin ja näppäimistöä erilaisten skillien käyttöön ja valikoiden aukaisuun. Pelaaja painaa hiiren kursorilla kohtaa kentästä ja hahmo lähtee liikkumaan sitä kohti käyttäen Unityn omaa polunetsintäalgoritmia. Jos painettu kohta on vihollinen, pelaaja hyökkää vihollisen kimppuun saavutettuaan hyökkäysetäisyyden.

Pelaaja saa XP:tä suoritetuista tehtävistä ja tapetuista vihollisista. Pelaaja voi saavuttaa uusia tasoja saadessaa tarpeeksi XP:tä. Uusilla tasoilla aukeaa uusia kykyjä.

Pelaaja kerää esineitä eli loottia ja koettaa esineiden ominaisuuksilla parantaa omia kykyjään ja vahingontuottokykyään laittamalla ne hahmon käyttöön. Esineet ovat keskeisessä roolissa pelaajan kehittymisessä.

Tarina

Peliin ei ole kehitetty vielä tarinaa, mutta pelaajan hahmo on klassinen sankari, jolla on erikoiskykyjä. Hänen tehtävänään on metsästää vihamielisiä olioita ja vapauttaa siviilit kauhusta.

Pelin maailma

Peli sijoittuu fantasiamaailmaan, joka muistuttaa oman maailmamme keskiaikaa.

Pelin maailmassa on olioita, otuksia, demoneita, hirviöitä jne., joista jotkin ovat vihamielisiä ja toiset ystävällisiä ihmisiä kohtaan.

Pelin maailmaan ei tule sää- tai päiväsykliä.

Pelin ensimmäiset alueet koostuvat maaseudusta, jossa on haja-asutusta ja metsästä.

HUD

HUD sijoittuu pääosin kuvaruudun alareunaan. Selkeästi näkyvissä ovat pelaajan elämä- ja manapisteet sekä XP:n määrä. Tarkoituksena on myös kuvata käytössä olevat skillit symbolein.

AI

Vihollisilla on AI, joka ohjaa vihollista toimimaan maailmassa itsenäisesti. AI sisältää aluksi perusliikkumisen ja hyökkäykset. AI:n tilakaavio on tämän dokumentin lopulla. Vihollisen AI:n tilojen vaihtelu perustuu välimatkasta pelaajan hahmoon ja hyökkäysintervalliin.

NPC ihmishahmoille voidaan mahdollisesti lisätä AI, joka osaa liikuttaa hahmoja pienen alueen sisällä.

Pelin assetit

Kaikki pelin graafiset- ja audioassetit tullaan ottamaan internetistä projektin nopeuttamiseksi.

Core ominaisuudet:

* liikkuminen
* taisteleminen
* loot
* skill tree
* exp-systeemi
* 2 hahmoluokkaa
* HUD
* inventory

Core-Scriptit:

* Player controller
* Player combat
* Player atributes
* Player skills
* base health / player health / enemy health
* enemy movement
* enemy combat
* HUD
* inventory

Vihollisen AI:n tilakaavio:

Pelaaja patrol rangen sisään

Idle

Pysyy paikallaan, scannaa rangen sisältä pelaajaa

Odotusaika täyttyy

Vihollinen on lyönyt

Attack pause

Odota määritelty aika (attack interval)

Attack

Hyökkää pelaajan kimppuun

Pelaaja kuolee

Pelaaja pois attack rangesta

Pelaaja attack rangen sisään

Pelaaja pois chase rangesta

Pelaaja chase rangen sisään

Attack

Pysähtyy ja aloittaa hyökkäyksen, kun pelaaja joutuu attack rangen sisään.

Chase

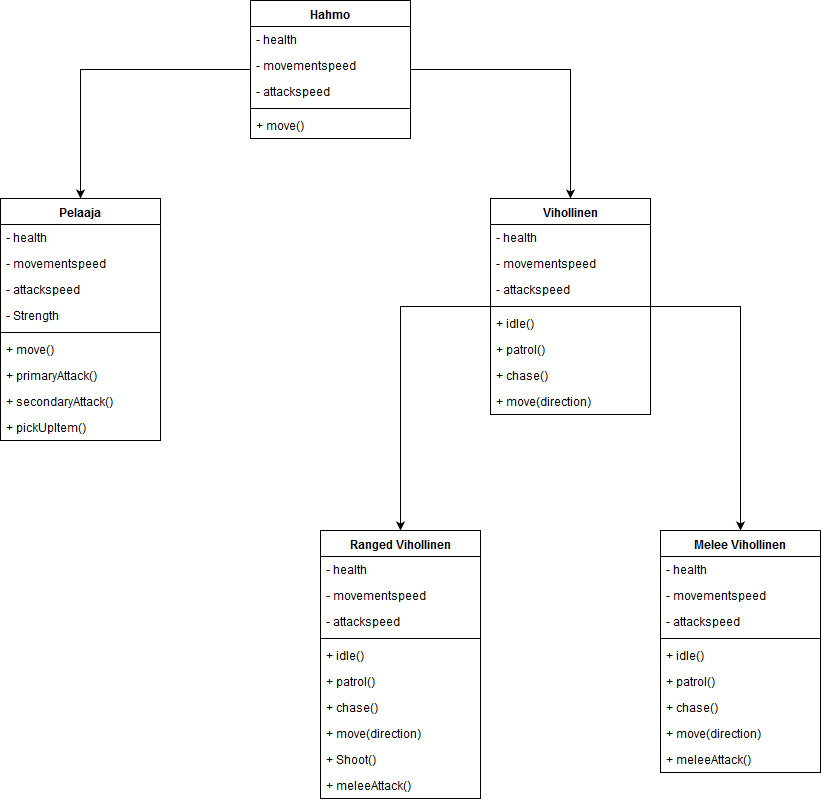
Aloittaa pelaajan jahtauksen, kun pelaaja tulee chase rangen sisään.

Pelaaja pois patrol rangesta

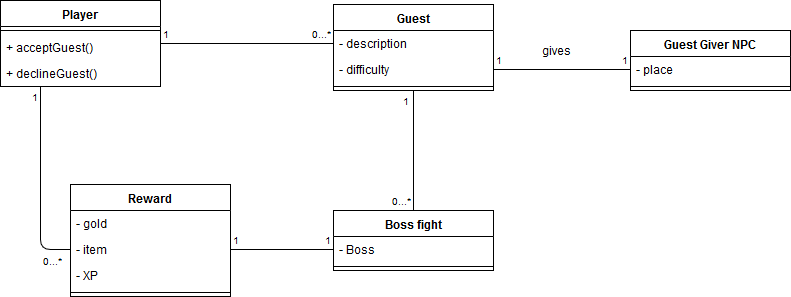
Patrol

Aloittaa patrollin. Skannaa pelaajaa chase rangen sisältä.

Hahmojen Luokkakaavio



Guestin käsitekaavio



Tarvittavat Assetit:

3D-mallit:

Pelaajan hahmot

Vihollishahmoja

NPC-hahmoja

Ympäristöä:

Puita

Kiviä

Taloja

Aita

Aseita

Äänet:

Kävely/juoksu

Lyönti

Tausta musiikki

Vihollisen kuolema

Osuma

Maasto:

Erilaisia maa-aineksia

Vesi

Tasainen maa (3 eri kokoa)

Ramppi