

# CASTLE ESCAPE - PELISUUNNITELMA

Versio 3



Team Caesar

Aija-Riina Ojala

Mira Hämäläinen

Nina Tulilahti

## Sisällys

1	Yleiskuva ja johdatus peliin .....	1
2	Pelin elementit .....	2
2.1	Tavarat .....	2
2.2	Hahmot .....	4
2.3	Pelialue .....	6
3	Pelin mekaniikka.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4	Käyttöliittymä .....	10
5	Tarina .....	12
5.1	Alku .....	12
5.2	Kuninkaan tarina .....	13
5.3	Lopetus.....	13
6	Pelin eteneminen .....	15
6.1	Pulmahuoneet.....	18
7	Toteutussuunnitelma ja aikataulu.....	27
8	Päivittäminen.....	29
9	Kirjallisuus.....	31

# 1 Yleiskuva ja johdatus peliin

Castle Escape on PC:lle suunnattu pakohuone-pulmapeli, jossa pelaaja yrittää paeta linnasta ratkomalla loogista päättelykykyä vaativia ongelmia. Sokkeloisesta linnasta ei noin vain paeta, sillä pelaajaa kiusaa linnassa asuneen, pahan kuninkaan henki. Pulmahuoneet on ratkottava tietyssä ajassa, mikäli pelaaja mielii jatkaa elossa seuraavaan huoneeseen. Ongelmien ratkomisen lomassa pelaajalle selviää pahan kuninkaan tarina pala palalta linnaan ripoteltujen päiväkirjasivujen kautta.

Peli on suunnattu 12 vuotta täyttäneille, nk. "casual gamer"-tyyppisille pelaajille, sillä pelissä ratkaistavat pulmat eivät ole erityisen vaikeita. Pelin tarkoitus on ennen kaikkea tarjota pelaajalle hauska pelielämys ja pitää aivonystyrät vetreinä. Pelin ikärajaan vaikuttaa tarinan väkivaltainen sisältö. Pelin voi halutessaan pelata läpi nopeasti, mikäli pelaaja tavoittelee aikaennätystä ja haluaa paeta linnasta mahdollisimman sutjakasti, mutta niille, joilla riittää mielenkiintoa tutkia pelimaailmaa tarkemmin, pelattavaa riittää pidemmäksi aikaa. Peli on kolmannessa persoonassa pelattava yksinpeli.

Peli pyrkii erottumaan vastaavista escape room-tyyppisistä peleistä omaperäisellä ja kiinnostavalla tarinalla, joka pitää otteessaan ja yllättää. Myös peliympäristönä toimiva linna tarjoaa monenlaisia kiinnostavia mahdollisuuksia sekä pulmien että tarinan osalta. Pelin aloitus on pelaajan kannalta lempeä, ja tutoriaalitaso opastaa perusmekaniikkojen käytön sekä ohjaa oikeille raiteille, jos pelaaja ei tiedä kuinka edetä. Vihjeitä tarjotaan myös myöhemmissä vaiheissa.

Peliin on helppo lisätä ominaisuuksia, joita myydä sellaisille pelaajille, jotka haluavat saada pelikokemuksesta vielä enemmän irti. Pelihahmon kustomointi on mahdollista kaikille pelaajille, mutta erikoisempia asusteita voitaisiin tarjota maksua vastaan. Myös lisävihjeiden ja lisääjän ostaminen pulmahuoneisiin voisi olla mahdollista. Tämä versio pelistä on kuitenkin tehty vielä ilman kaupallista aspektia. Lisämyyntiä ajatellen peliin olisi hyvä lisätä haasteellisempia tasoja, mikä tekisi lisävihjeistä ja lisääjasta halutumpia.

## 2 Pelin elementit


### 2.1 Tavarat


Seuraavassa taulukossa on lueteltu pelin kannalta merkittävät esineet ja niiden käyttötarkoitukset. Pelaaja voi kerätä näitä tavaroita inventaarioon.

	Ruosteinen avain	Avaimia käytetään uusien tasojen avaamiseen. Pelaaja kerää avaimia pulmahuoneista.
	Kultainen avain	Erikoisavain, jolla voi korvata ruosteisen avaimen loppuhuoneeseen pääsyssä. Avain täytyy löytää pulmahuoneesta.
	Kuninkaan päiväkirja	Päiväkirja löytyy ensimmäiseltä tasolta ja aloittaa tarinan kertomisen. Pelaaja kerää päiväkirjan hukkuneita sivuja ja kokoaa tarinan loppuun.
	Päiväkirjan kadonnut sivu	Sivuja löytyy linnasta erilaisista piilopaikoista. Sivut kertovat kuninkaan tarinaa.
	Porkkana	Labyrintistä etsittävä ruoka-aine kuninkaan viimeiselle illalliselle. Osa pulmahuoneen tehtävää.

	Leipä	Labyrintistä etsittävä ruoka-aine kuninkaan viimeiselle illalliselle. Osa pulmahuoneen tehtävää.
	Oluttuoppi	Labyrintistä etsittävä ruoka-aine kuninkaan viimeiselle illalliselle. Osa pulmahuoneen tehtävää.
	Liha	Labyrintistä etsittävä ruoka-aine kuninkaan viimeiselle illalliselle. Osa pulmahuoneen tehtävää.
	Soihtu	Kerätään tutoriaalitasolta ja hyödynnetään valojen päälle laittamiseen eräässä pulmahuoneessa.

Seuraavassa taulukossa esitellään muut pelin kannalta oleelliset objektit. Näitä objekteja pelaaja voi liikutella, mutta ne eivät ole kerättävissä inventaarioon.

	Tynnyri	Toimii apuvälineenä (esim. korokkeena) monessa pulmatehtävässä.
---	---------	---

	Vipu	Toimii työkaluna pulmatasolla, esimerkiksi vivut käännettävä oikeaan asentoon.
	Säkki	Apuväline pulmahuoneessa. Säkki on siirrettävä merkitylle paikalle pulman ratkaisemiseksi.
	Avoin käärö	Sisältävät pelaajalle suunnattuja ohjeita pulmahuoneissa. Osan kanssa voi kommunikoida.
	Valtaistuin	Käytetään osana pulmahuoneessa ratkottavaa tehtävää

## 2.2 Hahmot

Pelaajalla on valittavana yksi hahmo, jota hän voi kuitenkin muokata. Peliä pelataan ihmishahmolla. Pelaaja pystyy valitsemaan hahmolleen ihonvärin, vaatteiden värin ja onko hahmolla partaa sekä viiksiä vai ei. Oletuksena pelihahmolla on tummahkon sävyinen iho, tummat vaatteet, parta ja viikset.



Pelin pahis, paha kuningas, esiintyy pelissä ainoastaan tarinan muodossa. Tarinaa visualisoidaan kuvilla, jolloin hahmo ei jää täysin pelaajan mielikuvituksen varaan. Tarinan kautta esille nousee myös toinen vihollinen, kuninkaan paha neuvonantaja.

Kuva: Paha kuningas kuolemansa hetkellä vankityrmässä, seuranaan vain päiväkirja.



Kuva: Paha neuvonantaja suunnittelemassa vallankumousta



### 2.3 Pelialue

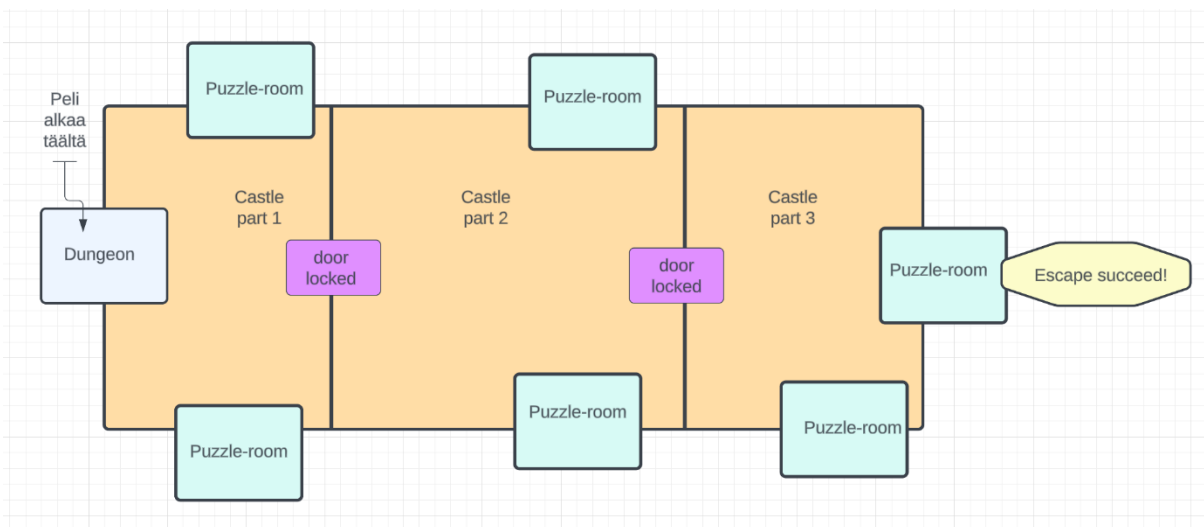
Pelialueena toimii keskiaikaistyyllisen linnan sisätilat. Peli alkaa vankityrmästä, josta pelaaja herää kuolleen kuninkaan luut ja päiväkirja seuranaan. Linnan yleisissä tiloissa pelaaja voi liikkua ja tutkia paikkoja rauhassa, kun pulmahuoneissa taas on aikaraja.





Linna on jaettu kolmeen osaan lukittujen ovien avulla. Ovista pääsee kulkemaan, kun pelaaja on tutkinut avoinna olevaa tilaa ja löytänyt sieltä riittävän määrän päiväkirjansivuja.

Alapuolella on esitetty kartta pelikentästä. Linnan yleiset tilat, aikarajaton alue, on esitetty kartassa oranssilla värillä. Pulmahuoneita on yhteensä viisi + pelin päättävä pulmahuone, ja ne on merkattu vihreällä. Kartan vasemmasta reunasta löytyvä harmaa laatikko kuvaa vankityrmää, josta peli alkaa. Violetit laatikot kuvaavat lukittuja ovia. Lukitut ovet aukeavat, kun pelaaja on selvittänyt kuninkaan tarinaa päiväkirjansivuja etsimällä.



### 3 Pelin mekaniikka

Seuraavassa taulukossa on esitetty pelin perusmekaniikat:

NÄPPÄIN	TOIMINTO
W A S D / nuolinäppäimet	Hahmon liikkuminen eteen, taakse, sivuille
SPACE / CTRL	Hahmo hyppää
SHIFT	Hahmo juoksee
E / ENTER	Kaikki vuorovaikutus kerättävien ja/tai liikuteltavien objektien kanssa: nostaminen,

	pudottaminen, vipujen vääntäminen, nappien painaminen
I	Avaa / sulkee inventaarion
P / ESC	Avaa pause-valikon
H	Vihje
C	Sulkee tarinat ja ohjeistukset
HIIRI	Kameran ohjaus Menuissa tehtävät toiminnot / nappien painamiset

Taulukossa mainittujen liikkeiden lisäksi hahmo pystyy myös työntämään objekteja. Työntäminen toteutetaan niin, että hahmon on käveltävä liikutettavaa objektiä kohti, jolloin hahmolle tehty työntöanimaatio aktivoituu ja objekti liikkuu työnnettävään suuntaan. Hahmon perusliikkeet on toteutettu Character Controllorin avulla, seuraavilla arvoilla.

KENTTÄ	MÄÄRITELMÄ	ARVO
Slope Limit	Mahdollinen nousukulma	45 astetta
Step Offset	Kuinka korkealle askelmalle hahmo astuu	0,25 metriä
Skin Width	Törmäyksien paksuus	0,03
Radius	Hahmon kehonympäryksen säde	0,3
Height	Hahmon pituus	1,9 metriä

Pelaajan liikkeisiin ja ohjattavuuteen vaikuttavat tekijät on määritelty seuraavan taulukon mukaan.

KUVAUS	ARVO
Perusliikkeen nopeus	3
Juoksun nopeus	6
Kääntymisen nopeus	0,2
Nopeuden muutos	10
Hyppykorkeus	1,4
Maanvetovoima	-15
Sallittu hyppyväli	0,3
Aika putoamiseen	0,15
Massaolo tarkastuksen offset	-0,14
Maapinnat	FloorLayer, Default, Interactable
Kameran ylätaso	70
Kameran alataso	-30

Hahmon äänet ja animaatiot on esitelty seuraavassa taulukossa.

TAPAHTUMA	ÄÄNI	ANIMAATIO
Paikallaan	Ei ääntä	Hahmo heiluttaa hieman käsiä

Kävely	Askeleiden ääni	Kävelyanimaatio
Juoksu	Nopea askeleitten ääni	Juoksuanimaatio
Hyppy	Laskeutumisessa maahan osumisen ääni	Hyppyanimaatio, ponnistus ja laskeutuminen
Poimittavan esineen kohtaaminen	Toistaiseksi ei ääntä	Pää kääntyy esineen suuntaan

Hahmon liikkeiden lisäksi pelimekaniikkoihin kuuluu ovien avaaminen. Pelissä on kahdenlaisia ovia: toiset vaativat aetakseen avaimia, ja toiset päiväkirjansivuja. Pelissä nähdään yhden, kahden ja kolmen avaimen arvoisia ovia sekä kahden ja kolmen muiston arvoisia ovia. Lisäksi viimeinen ovi vaatii sekä avaimia että kaikki muistot kerättyinä (ks. Luku 6.2. Loppuhuone). Ensimmäisen muiston pelaaja saa tutoriaalihuoneesta. Seuraavat muistot on etsittävä linnasta. Tullessaan oven luokse peli tekee tarkistuksen, onko pelaajan inventaariossa oikea määrä oikeita esineitä. Mikäli näin on, pääsee pelaaja siirtymään eteenpäin. Muussa tapauksessa pelaajalle kerrotaan, mitä hänen on tehtävä oven avaamiseksi. Ovien kanssa kommunikoidaan E-näppäimellä.

## 4 Käyttöliittymä

Kun peli käynnistetään, aukeaa päävalikko. Päävalikko sisältää painikkeet Continue, Load Game, New Game, Options ja Quit. Continue-painike on näkyvillä silloin, jos pelistä on olemassa tallennus. Load Game painikkeen takaa voi valita tietyn tallennuksen, mikäli pelissä on useita tallennuksia. New Game aloittaa uuden pelin, joka alkaa hahmon kustomoinnilla ja sitten tutoriaalitasolla. Options-painikkeen takaa löytyy säätömahdollisuudet sekä tieto pelin kontroleista, ja Quit-painikkeella pelin voi lopettaa. Valikko toimii hiirellä. Päävalikko on esitetty alla:



Pelaaja voi avata Pause-valikon milloin tahansa pelissä ollessaan ESC- tai P-näppäintä painamalla. Pause-valikko sisältää painikkeet Continue, Save Game, Options, Restart Level ja Quit. Painikkeet toimivat samalla logiikalla kuin päämenussakin. Restart Level palauttaa pelaajan linnaosioon pulmaovelle. Tutoriaalitasolla restart ei ole käytettävissä. Valikko toimii hiirellä. Valikko on esitetty alla:



Pelaajalla on käytössään inventaario, eli tila, jonne hän voi kerätä esineitä pelikentältä. Inventaario avataan ja suljetaan I-painikkeella. Inventariossa olevia tavaroita voi selata nuolinäppäimillä ja valita käyttöönsä Enteriä painamalla. Alla on esitetty hahmotelma inventaariosta, jonne pelaaja on kerännyt muutaman esineen.



## 5 Tarina

### 5.1 Alku

Kaukana kukkuloiden takana ja synkän metsän siimeksessä sijaitsee vanha ja hylätty linna, joka vetää säännöllisesti seikkailunnälkäisiä kulkijoita puoleensa. Huhutaan, että linnaa riivaa maata hallinneen pahan kuninkaan henki. Eläessään kuningas oli tunnettu julmuudestaan ja välinpitämättömyydestä tavallista kansalaista kohtaan. Kuningas kuoli yksin linnassaan, ja hänen henkensä piinaa edelleen linnaan eksyviä vierailijoita.

Pelaajan hahmo on päätenyt linnaan kaveriporukan vedonlyönnin seurauksena, ja vastoin odotuksia legendat pitävätkin paikkansa: linnassa todella on jotakin outoa. Monet ovat menettäneet henkensä yrittäessään paeta linnasta. Pelaaja herää vankityrmästä, jossa lojuu kuninkaan luut ja päiväkirja, josta on revitty sivuja irti. Pelaaja poimii päiväkirjan ja katsoo sen sisälle.

Ensimmäisillä sivuilla kuningas kertoo, kuinka on joutunut tyrmään suuren vääryyden seurauksena, ja aikovansa todistaa viattomuutensa. Muut sivut kirjasta on kuitenkin revitty irti. Pelaaja ottaa kirjan mukaansa ja päättää selvittää kuninkaan tarinan samalla kun yrittää pysyä hengissä linnassa.

## **5.2 Kuninkaan tarina**

Toisin kuin kiertävä legenda kertoo, kuningas oli alun perin hyvä ja kansaa rakastava hallitsija. Hänen kohtalokseen koitui kuitenkin liiallinen kiltteys ja hyväuskoisuus, jota hänen vallankaappauksensa suunnitteleva neuvonantajansa käytti häikäilemättömästi hyväkseen manipuloimalla niin kuningasta kuin kansaakin. Sokeasti neuvonantajaansa luottaen kuningas antoi tälle aivan liikaa valtuuksia ja luotti tämän hyväntahtisuuteen, jonka seurauksena kansa alkoi kärsiä. Ihmiset menettivät uskonsa kuninkaaseen ja neuvonantajan yllättämänä nousivat barrikadeille. Kuningas syöstiin vallasta, lukittiin omaan linnaansa ja neuvonantaja kruunattiin uudeksi kuninkaaksi. Kuningas kuoli tyrmään yksin ja vihattuna, sekä katkeroituneena siitä kuinka vuodet hyvänä hallitsijana unohdettiin ja vain neuvonantajan manipulaation seurauksena toteutuneet vääryydet muistettiin.

## **5.3 Lopetus**

Kuninkaan surullinen tarina on selvinnyt pelaajalle pala palalta linnasta löytyvien päiväkirjansivujen ja niissä ilmenneiden todisteiden kautta. Pelaaja kursii kirjan kasaan ja haluaa tuoda oikeutta väärinymmärretylle kuninkaalle tuomalla tämän tarinan julki. Totuuden julkaisemalla kuninkaan henki vihdoinkin saisi rauhan, ja lopettaisi ihmisten piinaamisen linnassa.

## **5.4 Tarinan esittäminen pelaajalle**

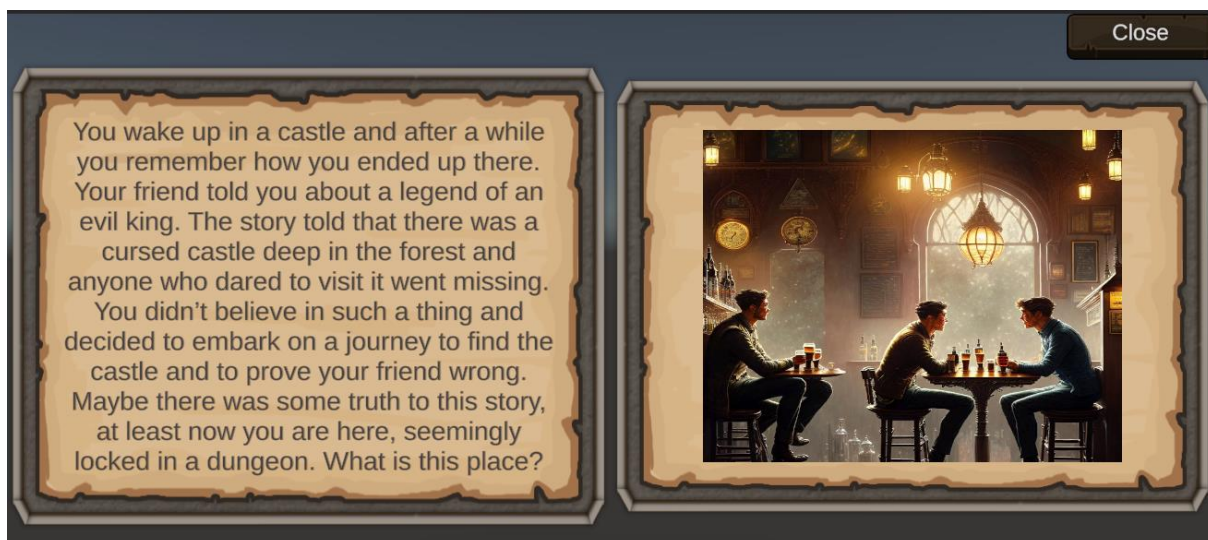
Tarina paljastuu pelaajalle kuudessa osassa sitä mukaa, kun hän löytää päiväkirjasivuja linnasta. Tarinan osat ovat:

1. I'm so tired of stupid people. I was a great king, but still I was overthrown and locked in a dungeon. I died three years after my capturing. People don't seem to have changed at all over the years. Like my captors, those who have come to my castle later on, have not understood me. It's like everybody had lost their minds.
2. My kingdom was so dear to me, but its people turned against me. First, the castle was visited by five hostile intruders. They wanted to kill me and my family. That's when my adviser and I decided that hard measures should be used to keep disgruntled citizens under control.
3. My advisor told me that he had found a solution to make the citizens obey. Before long, however, the castle was attacked and a nine-day battle ensued. My army did everything they could, but some turned their backs and finally the revolutionaries were able to enter the castle. The rest is history.
4. I had such a beautiful and loving wife and three wonderful children. I miss them more than anything. Those intruders killed my wife just before my eyes. What an injustice, she wouldn't have hurt anyone. I don't know what happened to my children without her. All this because of stupid misunderstandings.
5. My advisor, he was like a brother to me. He handled things honorably and was always ready to help me and everyone else in the kingdom. But eventually I began to wonder about his intentions. I was bitterly disappointed he sent me a scroll, in which he recounted his deeds, just five days before I died. That scroll is now missing, you must find it.
6. Oh, for so many years I hated how the people of the kingdom loved you. You were so popular and I just had to watch from the sidelines. Then I got bored, I wanted to be noticed and appreciated myself. For seven years I poisoned you with a faith serum so that you would believe everything I told you. This way I eventually got the people to hate you too and unleashed a coup d'état. Now I have a crown and popularity. Have a safe trip to the afterlife, dear brother.



## 6 Pelin eteneminen

Kun pelaaja aloittaa päämenun kautta uuden pelin, pääsee hän ensin muokkaamaan pelihahmoa. Pelaaja pystyy vaihtamaan hahmolle ihonväriä, vaatteita, sekä valita onko hahmolla partaa tai viiksiä vai ei. Kun hahmon muokkaus on valmis, alkaa varsinainen peli.

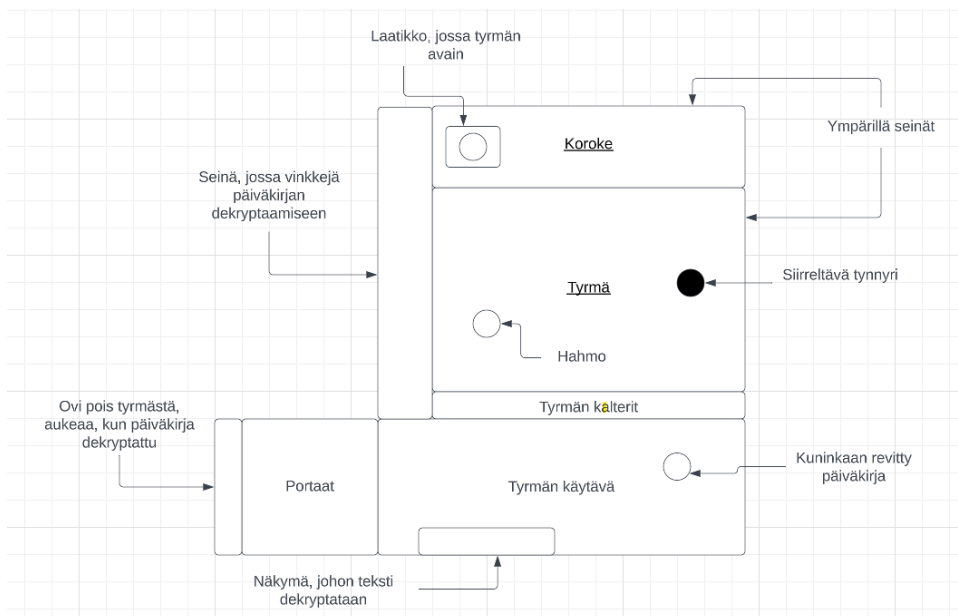


Pelaaja herää vankityrmästä, joka toimii pelin kannata tutoriaalitasona. Tällä tasolla esitellään, perusmekaniikkoja, kuten soihdun nosto, tynnyrin siirtäminen, avaimen löytäminen, kuninkaan päiväkirja sekä ensimmäinen pulma. Peli ohjeistaa pelaajaa hakemaan ylätasanteelta avaimen, jonka avulla pelaaja pääsee pois tyrmästä. Tasanteelle päästäkseen pelaajan on siirrettävä huoneesta löytyvä tynnyri korokkeeksi ja hypättävä ylätasanteelle tynnyrin kautta. Pelaaja kerää avaimen inventaarioonsa ja voi nyt suunnata ovelle. Ovi aukeaa.





Tyrmästä päästyään pelaaja tulee tyrmän käytävään, josta hän löytää kuninkaan päiväkirjan. Päiväkirjasta ei alkuun saa selvää, sillä se on kryptattu. Tyrmän käytävän seinässä on pari sanaa, jotka tulee järjestää oikein, jotta päiväkirjan kryptaus raukeaa ja kirja on jatkossa selkokielineen. Sanojen järjestämiseen on tyrmän seinässä vihje, jonka pelaaja on nähnyt jo tyrmässä herätessään. Vihjettä voi palata tarkistamaan, mikäli pelaaja ei sitä enää muista. Kun sanojen järjestys on saatu ratkaistua ja päiväkirja selkokielisiksi, pääsee pelaaja siirtymään pois tyrmästä. Alla karttakuva tutoriaalistasosta.



Tyrmästä pelaaja siirtyy ensimmäiseen osaan linnan yleisiä tiloja. Linnasta löytyy kaksi lukollista ovea, joiden avaaminen vaatii yhden avaimen. Pelaaja on saanut vankityrmästä yhden avaimen, joten hän voi valita kumpaan huoneeseen siirtyä. Kummankin oven takaa löytyy pulmahuone, jonka selvittämällä pelaaja etenee pelissä ja saa uuden avaimen inventaarioonsa.

Pelin läpäiseminen ei vaadi, että pelaaja suorittaisi molemmat pulmahuoneet. Samanarvoisia pulmahuoneita on useampi, jotta pelaajalla on valinnan varaa, mikäli toinen huoneista tuntuu liian haastavalta. Pelaaja voi halutessaan pelata läpi molemmat huoneet.

Linnan ensimmäisestä osasta löytyy myös kolmas ovi, jonka avaaminen vaatii kahta päiväkirjamuistoa. Yhden muiston pelaaja sai vankityrmästä löytäessään kuninkaan päiväkirjan. Toinen muisto, puuttuva päiväkirjan sivu, pelaajan on etsittävä linnan yleiseltä alueelta avatakseen oven.

Kun pelaaja on saanut muistoilla aukeavan oven avattua, pääsee hän siirtymään linnan toiseen osaan. Toinen osa pitää jälleen sisällään kaksi haastehuonetta, jotka aukeavat, kun pelaajan inventaariossa on kaksi avainta. Mikäli pelaaja on suorittanut haastehuoneen linnan ensimmäisessä osassa, on hänen inventaariossaan nyt tarvittava määrä avaimia. Pelaaja voi jälleen valita kumpaa huonetta lähtee ratkomaan, ja palkinnoksi ratkaistusta huoneesta pelaaja saa jälleen uuden avaimen. Toisen huoneen pelaaminen on vapaaehtoista, mikäli pelaaja on pelannut molemmat ensimmäisen tason huoneet. Myös linnan toisella tasolla on kolmas ovi, jonka avaamiseksi pelaajan on etsittävä linnasta uusi muisto kuninkaan päiväkirjaan.

Tämän jälkeen pelaaja siirtyy linnan kolmanteen ja viimeiseen osaan. Viimeisessä osassa on yksi kolmen avaimen arvoinen haastehuone, sekä loppuhuone, johon pääseminen vaatii vielä kaikkien muistojen löytämistä linnasta sekä neljä avainta tai neljä avainta ja kultaisen avaimen.

Haastehuoneet pelaajan on selvitettävä tietyssä ajassa, joka on kaikissa sama 15 minuuttia. Mikäli pelaaja ei suoriudu huoneesta aikarajan puitteissa, hän kuolee ja joutuu aloittamaan tason alusta. Jo ratkaistuja huoneita ei tarvitse selvittää uudelleen. Kuollessaan pelaaja palaa

takaisin linnan yleisiin tiloihin ja hänellä on käytössään loputtomasti elämiä. Vain kokonaan uuden pelin aloittamalla pelaajan täytyisi ratkaista aikaisemmin selvitetty huoneet uudelleen.

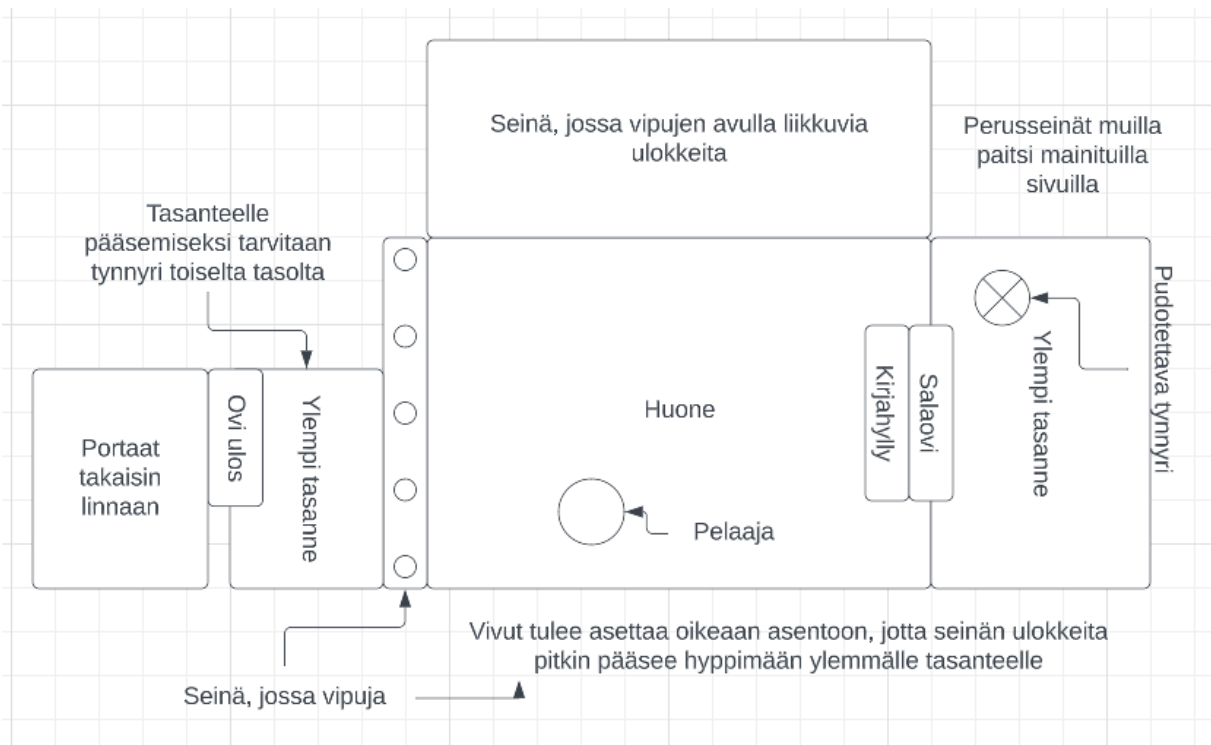
Kun pelaaja on suorittanut kaikki tasot, tulee vielä lopputarina ja peli päättyy.

Pelissä hyödynnetään seuraavanlaisia palkitsemismekanismeja: 1) tarina etenee, 2) pelaaja saa avattua uusia tasoja avaimilla, 3) pelaaja voi edetä linnassa löytäessään lisää tarinan osia 4) pulman ratkaiseminen.

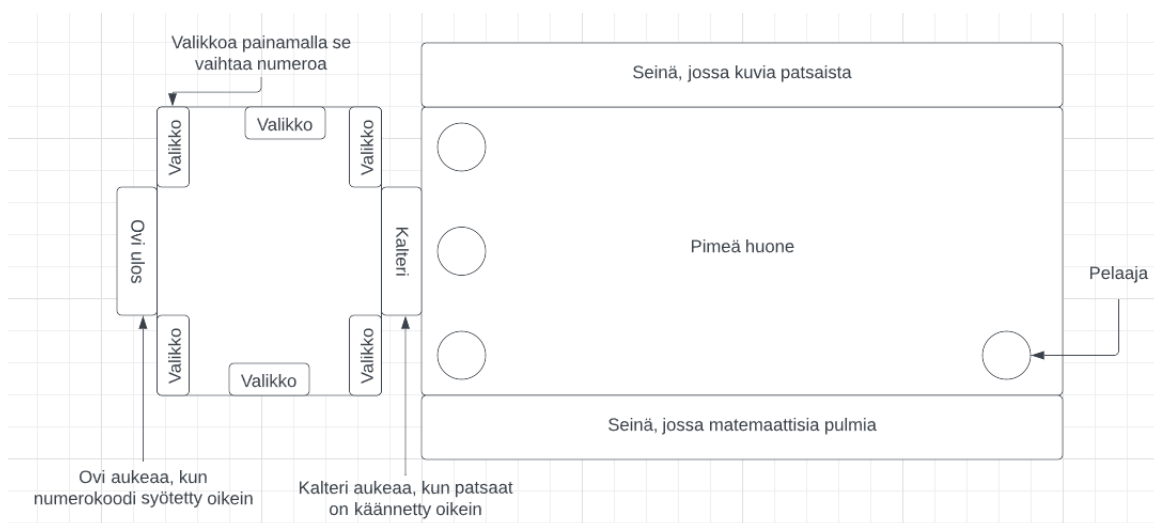
## **6.1 Pulmahuoneet**

Tämä osio sisältää suunnitelman neljästä eri pulmahuoneesta. Pulmahuoneet ovat luonnoksia, joten niihin saattaa tulla vielä muutoksia. Pulmahuoneissa esiintyy erilaisia haasteita ja tehtäviä, joita pelaajan tulee suorittaa pulmahuoneen läpäisemiseksi. Jos pelaaja ei läpäise pulmahuonetta ajallaan, hän kuolee ja joutuu aloittamaan huoneen alusta. Lisäksi loppuun on ideoitu muutamia toiminnallisuuksia, joita tulevat pulmahuoneet voisivat vielä sisältää.

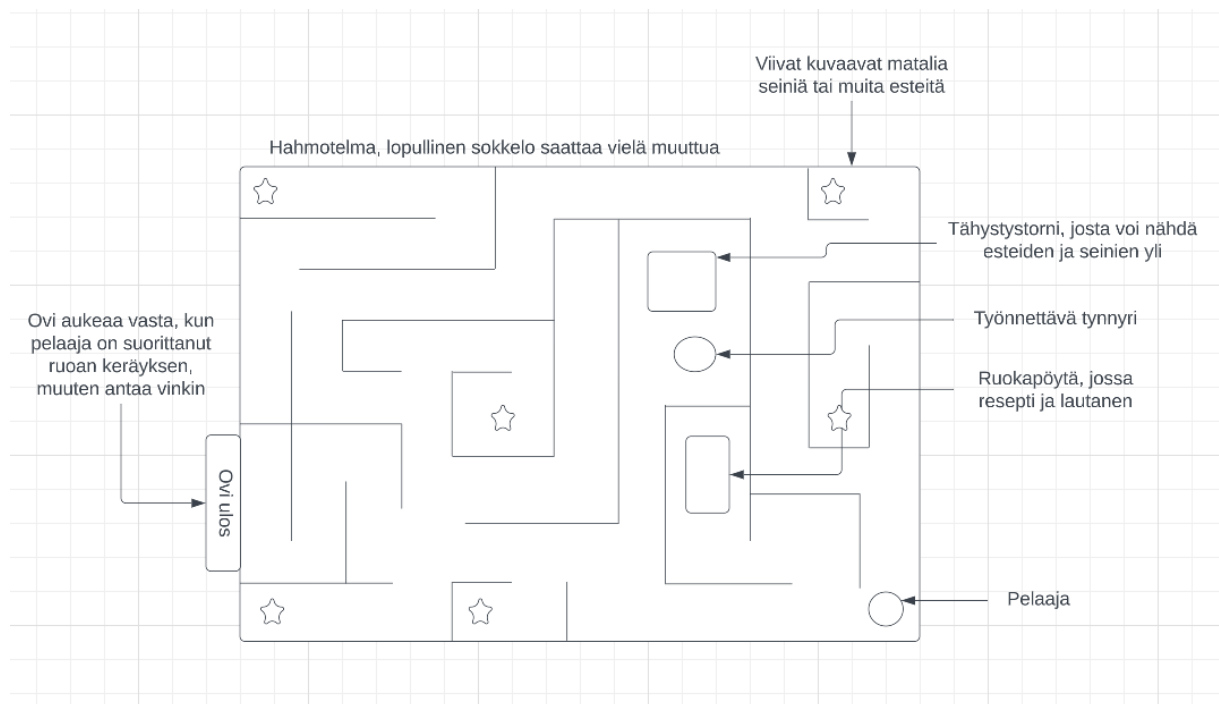
Alapuolella on havainnollistettu huonetta, jossa pelaajan tulee asettaa seinällä olevat vivut oikeaan asentoon, jotta hän pääsee liikkumaan ylemmälle tasanteelle. Vipuja liikuttelemalla seinälle ilmestyy portaita, joita pitkin liikkuminen ylätasanteelle onnistuu. Pelaajan tulee myös hoksata tiputtaa tynnyri ylemmältä tasanteelta alas. Huoneesta löytyy myös salaovi, joka on kätkeyty kirjahyllyn taakse. Pelaaja pystyy liikuttamaan kirjahyllyä työntämällä.



Seuraavassa pulmahuoneessa pelaajan saapuessa huoneeseen huone on pimeä. Pelaajan tulee hoksata mennä inventaarioon, johon hän on ensimmäiseltä tasolta saanut soihdun. Kun soihtu valitaan, valot syttyvät. Tämän jälkeen pelaajan on seinällä olevien kuvien perusteella käännettävä patsaat oikeaan asentoon. Kun patsaat ovat oikeassa asennossa, ne katoavat ja ovi niiden takana aukeaa. Avautuneessa huoneessa pelaaja kohtaa valikkoja, joita koskemalla niiden numero muuttuu. Patsashuoneen seinällä on matemaattisia pulmia, ja pelaajan on hoksattava, että pulmat antavat oikeat numerot valikkoihin. Kun ovikoodi on oikein, ovi aukeaa.



Labyrintti-pulmahuoneessa pelaajan tulee selviytyä tehtävistä sokkeloiden seassa kellon tikittäessä. Kuninkaan henki on jäänyt kaipaamaan viimeistä illallista ja hän haluaakin näin nähdä pöydän katettuna ennen kuin päästää pelaajan pois huoneesta. Huoneesta löytyy ruokapöytä, jonka päällä on iso lautanen ja resepti. Pelaajalle vihjataan, että viimeinen illallinen on katettava. Pelaajan tulee löytää ja kerätä raaka-aineet sokkelosta ja tuoda ne lautaselle. Kun raaka-aineet ovat lautasella ovi aukeaa. Pelaajan on kuitenkin vielä löydettävä ovi aikarajan puitteissa.



Loppuihin suunnitteilla oleviin huoneisiin suunnittelimme myös esimerkiksi seuraavaksi kuvailtuja pulmatehtäviä:

Tynnyripuzzle: Tynnyrit (tai muut objektit) järjestettävä tiettyyn muodostelmaan vihjeiden perusteella. Osa tynnyreistä voi sijaita haasteellisissa paikoissa, joista ne pitää tiputtaa alas tms. Tämä toteutui osin Säkkihuoneessa.

Karttapuzzle: Pelaaja saa kartan tai vihjelaipun, jonka avulla hän suuntaa osoitettuun paikkaan. Paikasta löytyy uusi vihje johdattaen seuraavaan paikkaan. Useamman vihjeen jälkeen pelaaja pääsee ulos huoneesta. Tätä emme toteuttaneet.

Avainpuzzle: Pelaajan on etsittävä erikoisavain huoneen sisältä päästäkseen läpi viimeisestä ovesta. Tämä haaste sijoittuu toiseen kolmannen tason haastehuoneeseen, jonne pelin kartassa on suunniteltu lukittu ovi. Tätä emme toteuttaneet.

## 6.2 Lopulliset toteutuneet pulmahuoneet

### SÄKKIHUONE

Taso muodostuu yhdestä pienehköstä huoneesta, jossa pelaaja saa ohjeekseen tehdä keitoksen. Huoneessa on kolme siirreltävää säkkiä, joiden värit ovat vihreä, oranssi ja violetti, sekä kolme kiinteää säkkiä: punainen, sininen ja keltainen. Pelaajan tulee asettaa siirreltävät säkit oikeisiin patoihin, jolloin huoneen keskelle ilmestyy pata, jossa on poistumiseen tarvittava avain. Avaimen otettuaan pelaaja voi poistua huoneesta.



## LABYRINTTIHUONE



Taso alkaa pohjustuksella, jossa kuningas kertoo haaveilevansa viimeisestä illallisesta. Pelaajan tehtävänä on valmistaa kuninkaalle hänen toiveidensa mukainen ateria etsimällä tarvittavat raaka-aineet linnan sokkeloisesta kellarista. Sokkeloon on piilotettu myös avain, joka on löydettävä, jotta huoneesta pääsee ulos.







## VIPUHUONE

Tason ensimmäinen tehtävä on ratkaista seinällä olevien vipujen asento vihjeiden perusteella. Seinällä on teksti, jossa lukee:

"The sparrow flying high, swoops towards the ground, grabs the worm and disappears under the shelter of the oak tree leaves. The same oak still reaches for the sky in the castle yard, hiding the remains of my loved ones in its roots. Only the bones are left from the work of insects. "



Oleelliset elementit vihjeestä on korostettu kuvin: Kuvissa esiintyy vasemmalta oikealle varpunen, matoja, tammen lehdet, taivaaseen kurkottava puu, puun juuret ja hyönteinen. Pelaajan tulee hoksata, että lintu lentää ylhäällä, madot asuvat maanalla (alhaalla), lehdet ovat ylhäällä, puu kurkottaa ylös, juuret ovat alhaalla ja hyönteinen asuu alhaalla. Tällöin vipujen järjestys on: ylös, alas, ylös, ylös, alas, alas. Kun vivut ovat oikeassa järjestyksessä, oikealla puolella esteenä oleva aita häviää ja pelaaja pääsee jatkamaan matkaansa.



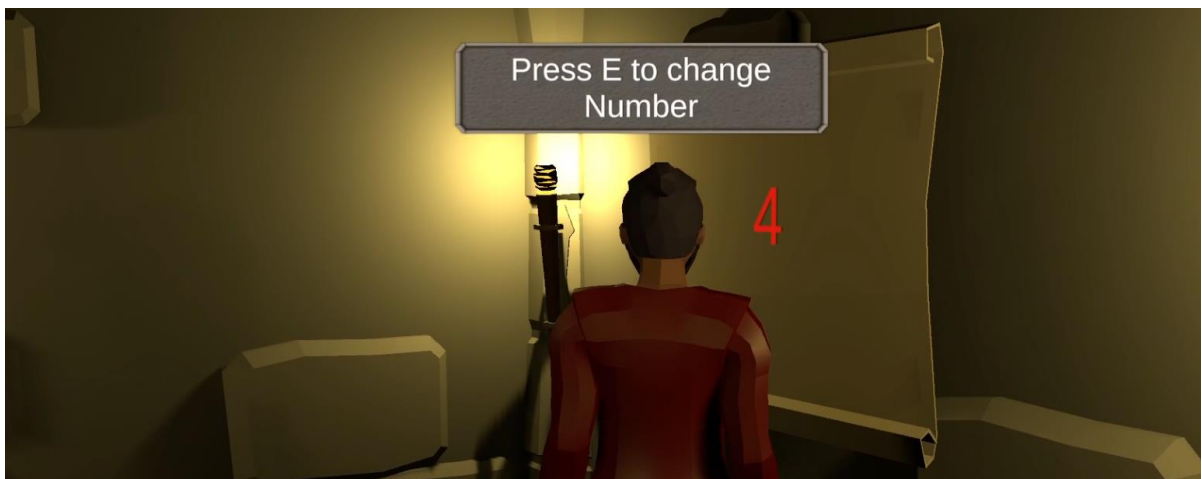
Seuraavaksi pelaajan on kiivettävä portaita pitkin ylös asti tasanteelle, jossa on tynnyri. Tynnyri tulee tiputtaa keskitasanteelle, josta tynnyriä apua käyttäen matkaa voi jatkaa toisella seinällä kulkevalle käytävälle ja sitä kautta maaliin. Pelaajan on myös löydettävä huoneesta avain, jotta ovi aukeaa.

## PIMEÄ HUONE

Pimeä huone alkaa nimensä mukaisesti pimeästä tilasta. Valot sytytettyään pelaajan on osattava kääntää kuninkaan tuolit oikeisiin asentoihin päästäkseen eteenpäin.

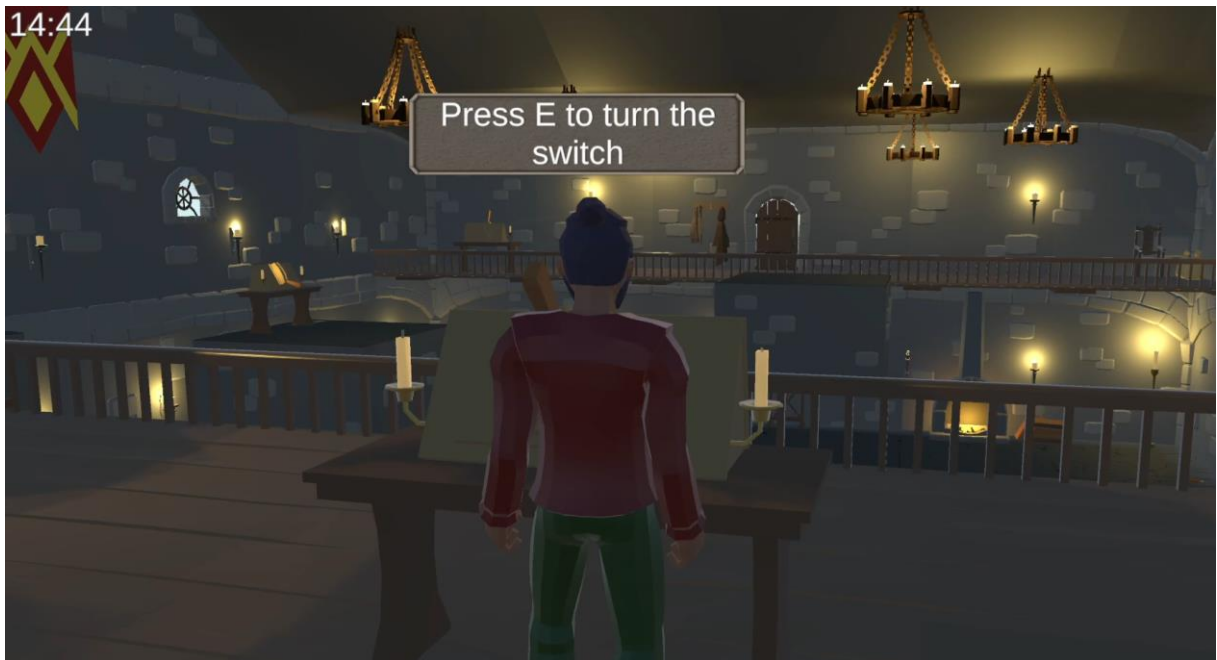


Kun tuolit on käännetty ne häviävät ja pelaaja pääsee etenemään seuraavaan huoneeseen, jossa hänen tulee vastata matemaattisiin pulmiin oikein päästäkseen ulos. Pelaajan on myös löydettävä huoneesta avain, jotta ovi aukeaa.



## TASOHYPPELYHUONE

Tasohyppelyhuoneen pelaaja aloittaa suuressa huoneessa parvekkeella, jossa on neljä vipua. Huoneen toisessa päässä näkyy parveke, jonka tasalla on ovi, mutta keinoa sinne pääsyyn ei ole. Huoneen keskivaiheilla leijuu myös ilmassa taso, jolla on myös vipu.



Vipuja kääntämällä pelaaja saa näkyviin tasoja, joita pitkin hän pääsee hyppelemään huoneen toiseen päähän. Mikäli pelaaja tippuu tasoilta, voi hän kiivetä takaisin aloitusparvekkeelle. Huoneen toisessa päässä pelaajan pitää vielä kääntää yhtä vipua, josta paljastuu taso, jolta pelaajan on haettava kultainen avain. Tämän jälkeen huoneesta pääsee poistumaan.

## LOPPUHUONE

Loppuhuoneessa pelaajan tulee vastata kysymyksiin, joiden vastaukset löytyvät pelin aikana nähdystä tarinoista. Loppuhuoneen selvittyä peli päättyy. Tähän huoneeseen pääsee vain, jos pelaajalla on neljä ruosteista tai kolme ruosteista ja yksi kultainen avain, sekä kaikki kuusi päiväkirjan sivua.

## 7 Toteutussuunnitelma ja aikataulu

Viikko 1	Ryhmän muodostaminen, ryhmäytyminen ja ideointi
Viikko 2	Mikä tekee hyvän pelin? Tutustutaan erilaisiin peleihin ja listataan hyvän pelin ominaisuuksia. Taustatyöt valmiiksi.
Viikko 3	Hahmotelmat ensimmäisistä tasoista. Puzzlejen ideointia.  Ajastimen tekeminen.  Valmis prototyyppi
Viikko 4	Pelisuunnitelma, ensimmäinen versio valmiiksi  Hahmon mekaniikat pelattavaan kuntoon  Yleisen tilan (linnan) luominen peliin  Pelin tarinan hiominen
Viikko 5	Selkeät ideat pulmahuoneista  Yhden avaimen pulmahuoneiden luominen  Mekaniikat ovien avautumiselle  Yleisesti ottaen pelin mekaniikat kuntoon  Tallennusmahdollisuudet kuntoon

Viikko 6	Pulmahuoneiden luominen Menujen luominen Inventaarion luominen Hahmon muokkaus alussa Tarinaosuuksien esittäminen pelissä
Viikko 7	Pulmahuoneiden luominen Beta versio valmiina
Viikko 8	Salaisten huoneiden, viimeisten pulmien luonti Äänimaaailma valmiiksi Optimointia Viimeistely ja hiominen Valmis peli

### 7.1 Lopullinen ajankäyttö tunteina

Projekti	Aija	Mira	Nina
Viikko 1 (13.3 – 19.3)	2	2	2

Viikko 2 (20.3 – 26.3)	14	8	15
Viikko 3 (27.3 – 2.4)	14	28	20
Viikko 4 (3.4 – 9.4)	42	44	25
Viikko 5 (10.4 – 16.4)	26	32	25
Viikko 6 (17.4 – 23.4)	33	39	20
Viikko 7 (24.4 – 30.4)	47	34	25
Viikko 8 (1.5 – 5.5)	27	22	10
<b>YHTEENSÄ</b>	203	207	142

## 8 Päivittäminen

Peliin on mietitty seuraavia päivityksiä:

- Pelaaja voisi valita hahmonsa useammasta vaihtoehdosta. Hahmon muokkausmahdollisuudet olivat myös monipuolisemmat
- Hahmon uudelleenmuokkaus esimerkiksi pause-menun kautta

- Mahdollisuus tehdä useita talletuksia, esimerkiksi eri käyttäjille
  - Options-valikkoon asetus automaattisen tallennuksen päälle kytkemisestä tai pois kytkemisestä
  - Vaikeustason säätö: Helppo, keskivaikea, ja vaikea. Puzzleihin käytettävä aika riippuisi vaikeustason valinnasta
  - Pelaajalle mahdollisuus säätää pelin kontrollit mieleisikseen. Reset-nappula palauttaisi oletussäädöt takaisin
  - Pelin julkaiseminen eri konsoleille
  - Uudet tasot
- 
- Pelaaja voi löytää linnasta taskukelloja, joilla hän saa lisää aikaa pulmahuoneen ratkaisemiseen. Taskukellot tallentuvat pelaajan inventaarioon. Mikäli pelaajan inventaariosta löytyy kelloja hänen astellessaan pulmahuoneeseen, kysytään ennen pulman käynnistymistä, haluaako pelaaja käyttää taskukellon tällä tasolla.
  - Linnan ensimmäiseen osaan kätketään myös kellari. Kellari on merkattu hieman erilaisella laattalla, ja pelaaja tipahtaa kellariin, mikäli hyppää tämän laatan päällä. Kellari on yksi pelin salaisista huoneista eikä siihen tarjota vihjeitä. Kellari vie pelaajan linnan toiseen osaan ja toiseen kakkostason haastehuoneista aikaisemmin esitetyn kartan mukaisesti. Mikäli pelaaja löytää kellarin ennen kuin hän on löytänyt päiväkirjan sivua linnan ensimmäisestä osasta, löytyy sivu kellarista.
  - Toinen linnan ensimmäisen osion haastehuoneista kätkee sisäänsä salaoven, mistä pelaaja voi salaisen käytävän kautta siirtyä suoraan viimeisen tason haastehuoneeseen (katso aiemmin esitetty kartta). Käytävältä pelaaja löytää kaikki oven avaamiseen tarvittavat esineet. Viimeinen haastehuone kuitenkin yllättää, sillä peli ei lopukaan haasteen ratkettua. Vastassa on vielä yksi lukittu ovi, jonka avaamiseksi pelaajan on etsittävä erikoisavain. Vain salakäytävän päässä olevassa viimeisen tason haastehuoneessa on erikoisavaimella lukittu haasteovi, tämä on myös pelin vaikein huone. Toisesta viimeisen tason huoneesta pääsee ulos ilman erikoisavainta.

-



## 9 Kirjallisuus

Inspiraationa pelin ideoinnissa toimi Portal 2 -videopeli, SAW-elokuvat sekä tosielämän Escape Room -pelit. Myös aikaisempien vuosien pelituotantoryhmien Escape Room -tyyppiset pelit auttoivat hahmottamaan, mitä kurssilla on mahdollista saada aikaan.

Apuna projektin toteutuksessa on toiminut lukuisat YouTube-tutoriaalit, Unityn omat tutoriaalit sekä Unityn dokumentaatio. Lisäksi ryhmän jäsenet ovat tutustuneet yleisimpiin puzzle-tyyppisiin ongelmiin miettiessään tehtäviä pulmahuoneisiin.