Shadows of Nightmare

Tasohyppely missä pitää läpäistä kenttä vaarallisten ansojen läpi hyppimällä jne. keräämällä valoa. Peli olisi ”varjomaailmana”, eli hahmo ja kenttä näkyvät mustina varjoina. Pelissä on esteitä jotka näkyvät ainoastaan käyttämällä valoa, siinä kohtaan kun valoa tarvitaan tulee jokin maamerkki ja valoa käyttämällä tietää miten mennä esteen yli esim. rotkon yli (miten pitkä rotko on jne.)

Pelistä tekee erityisen musiikkiensa takia joista on tarkoitus tehdä trance/psykedeelistä, sekä vaikeavuudensa takia. Pelin merkittävämmät erityispiirteet lienee juuri musiikki ja vaikeus.

Miksikö peli ansaitsee tulla toteutetuksi, no siksi kun en tiedä toista peliä aiheesta jossa leikittään pimeydellä ja valoilla pelaamiseen. Pelin idea syntyi mietittäessäni tasohyppelyä joka olisi helppo pelata mutta vaikeustasoltaan vaikea samaan aikaan, mieleen ponnahti peli In the Groove josta syntyi mustaväriltänsä takia varjomaailma, tarkoitus ei ole matkia ollenkaan peliä joten omaperäisyys/persoonallisuus tulee näkymään pelissäni. In the groove pelissä on aivan mahtipointiset musiikit joista tuli myös mieleen tehdä omat trance musat peliini (MadTrackerilla).

Peli on suunnattu tasohyppely pelin tykkääjille ja miksei nyt kelle tahansa, mutta tarkoitus on saada peliin tarttuva musa, jonka ”mukana” pelata. Valittu kohderyhmä on tärkeä koska tarkoituksena on saada aikaan peli jota pelaamisen aikana on myös fiilistellä musan pariin.

Puhetta oli luokassa että millä pelimoottorilla toteutetaan niin ei ole vielä varmaa, mutta tarvittavia eri ohjelmia tulee varmasti monta kehityksen aikana, yksi tärkeimmistä on MadTracker jolla teen musiikit mutta myös tarvitsen Audacityä, kaikki tulee olemaan tietenkin omaa tuotantoa, ilmaisia madtrackerin äänisamplesseja käytän varmasti. Pelin taustat tulee olemaan simppeleitä, joten ihan perus paint tulee käyttöön, photoshop jos saan jostakin, powerpoint/publisher joita käytän usein kuvien muokkaamiseen. Tarkoituksena on myös piirtää käsin ja skannata kuvat ja muokata niitä peliin. Kuulun niihin ihmisiin jotka saavat inspiksiä vaikka keskellä yötä sattumalta, joten pyrin myös jättämään peliin niihin tilaan koska niistä syntyvät ideat parhaiten. Mitään kustannullisia resursseja ei tule kulumaan luultavasti, vaan pystyn kaiken tekemään ilmaisohjelmilla jne. Peli syntyy osaamisen tason perusteella eli en tiedä vielä, se riippuu eniten siitä millä pelimoottorilla tehdään ehkä.

Pelissä tulee olemaan erikoisia omia outoja juttuja jotka tekevät pelistä persoonallisen joka erottuu muista peleistä.

Vilhelmina Hallikainen