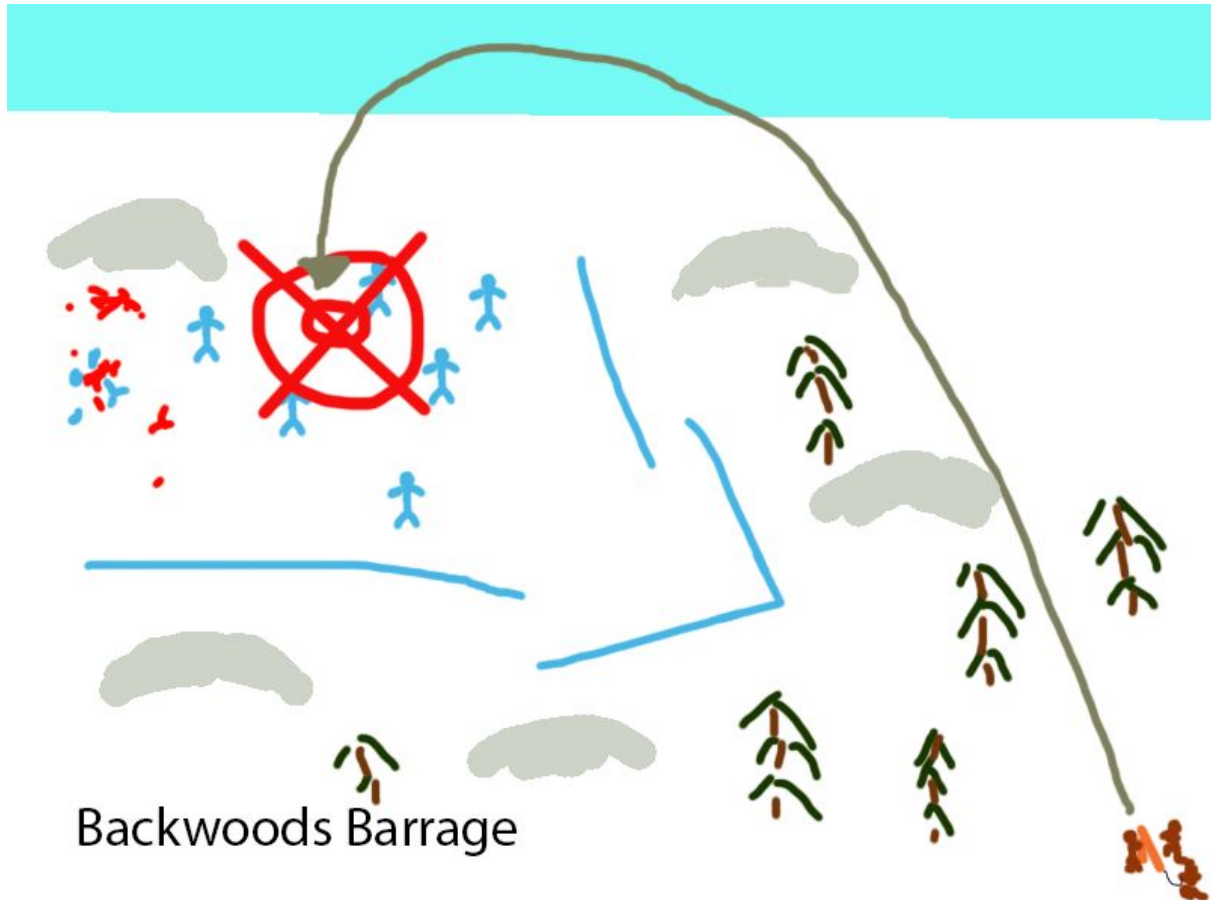


# Suppea pelisuunnitelma



## 1. Pelin kuvaus

**Backwoods Barrage** on real-time top-down artillery game, jossa tuhotaan pelaajaa lähestyviä vihollisia kranaatinheittimellä. Peli sijoittuu sotien aikaiseen talviseen metsämaastoon.

Pelissä tulee olemaan ääniefektejä, jotka antavat käsityksen mitä pelaaja ja/tai viholliset milläkin hetkellä tekevät ja antavat pelille elävämmän ympäristön.

Pelaaja kontrolloi pientä kranaatinheitinryhmää, joka on jäänyt vihollisen invaasion aikana eristykseen linjojen taakse. Tehtävänä viedä mahdollisimman monta vihollista hautaan ennen väistämättömältä vaikuttavaa kohtaloa.

Erilaisilla ammustyypeillä varustettu pelaaja kohtaa tavallisten sotamiesvihollisten lisäksi myös mm. panssarivaunuja ja raskaasti panssaroituja erikoissotilaita.

## 2. Pelitoteutuksen perustelu

Peli tehdään pelinkehitys ja -suunnittelukurssin ensimmäisenä harjoitustyönä. Pelin tarkoituksena on auttaa meitä ymmärtämään pelin suunnittelun ja kehityksen eri vaiheita käyttäen apuna tunneilla oppimiamme yksinkertaisia tekniikoita. Samalla opimme ja hiomme myös ryhmätyötaitoja ja työtehtävien jakoa.

## 3. Alustava tuotantosuunnitelma

Peli toteutetaan Unity-ympäristössä pelikurssien aikana. Käytössä olevat resurssit ovat koululla olevat Unitylliset koneet ja opiskelijoiden omat koneet kotona. Käytettävät äänet avoimen lisenssin omaavia, mahdollisesti Reaperillä muokattu. Grafiikka tehty Photoshopilla. 3D-mallit luultavasti Blenderillä.

## 4. Kenttäsuunnittelu

Pelin tapahtumapaikkana on talvinen ja mäkinen metsä, jonka alueelle koko peli tulee sijoittumaan.

Kartta toteutetaan Unityn maastotyökaluilla.

## 5. Tavoitteet ja säännöt

Pelaajan tehtävä on tyhjentää kenttä vihollisista mahdollisimman lyhyessä ajassa käyttäen hyödykseen erilaisia ammuksia. Pisteitä saa vihollisiin osumisesta ja lopulliseen pisteytykseen vaikuttaa myös aika. Peli loppuu, kun kaikki viholliset on tuhottu, tai kun vihollinen saavuttaa pelaajan.

Yhdeksi henkilökohtaiseksi tavoitteeksi pelaaja voi ottaa pisteiden keruun, joita tämä voi kerätä läpäisemällä kentät läpi mahdollisimman nopeaa.

## 6. Pelin toiminnalliset ominaisuudet

Pelin kriittiset toiminnalliset ominaisuudet ovat tähtääminen, lataaminen ja ampuminen. Lisäominaisuutena erilaisten ammusten valitseminen.

## 7. Peliobjektit

Pelin keskeisimpiä objekteja ovat pelaaja itse, eli kranaatinheitinryhmä, joka on stationaarinen ja viholliset, jotka liikkuvat pelaajaa kohti.

Puut tuhoutuvat kun niitä ampuu kranaateilla.

Mäet toimivat esteinä; pienentävät räjähdysalueen sädettä, mutta eivät muokkaudu tai kärsi vahinkoa kranaattien osuessa niihin.

Kranaatteja on käytössä rajoittamaton määrä kolmea erityyppistä, joissa tasapainon vuoksi käytössä lataamisajat.

Tyyppi	Vahinko	Cooldown	Efekti
Sirpalekranaatti	Keskiverto	Lyhyt	-
Panssarinrepijäkranaatti	Suuri	Pitkä	-
Napalmikranaatti	Keskiverto	Keskiverto	“Afterburn”- efekti