"Labyrintti"

Roni Kallio

1.0 20.2.2016

**1 Pelin kuvaus**

Peli on tyypiltään roguelike. Pelaaja hyppää pelin maailmaan, joka rakentuu satunnaisesti generoiduista labyrinteista. Labyrinttiin luodaan vihollisia ja aarrearkkuja. Pelaaja tappaa viholliset jolloin hän voi tutkia labyrintista mahdollisesti löytyvät aarteet tai jatkaa seuraavaan labyrinttiin etsimällä labyrintissa olevan uloskäynnin. Pelaaja valitsee oven, nykyinen labyrintti poistetaan muistista ja seuraava luodaan. Peli jatkuu niin kauan kunnes pelaaja kuolee.

**2 Taustatarina**

Ei taustatarinaa.

**3 Pelin aloitus**

Pelaajalle luodaan labyrintti jota hän lähtee ratkomaan, pelaajalle annetaan ase ja ammuksia jotä hän voi käyttää vihollisten niittaamiseen.

**4 Pelimaailma ja kenttäsuunnittelu**

Peli sijoittuu jonkinlaiseen luolastotyyppiseen labyrinttiin, joka muodostuu huoneista, huoneet ovat muodoltaan neliskanttisia, niiden seinät ovat niin korkeat että pelaaja ei näe niiden yli. Huoneet yhdistetään toisiinsa koko labyrintin täyttävillä käytävillä.

**5 Hahmot**

Hahmoja,

pelaaja.

vihollisia ei päätetty.

**6 Pelattavuus, pelimekaniikka ja pelikokemus**

Pelin läpikäynti:

Luodaan 1. labyrintti,

Pelaaja etsii labyrintissa huoneen,

Huoneessa vihollisia jotka pelaaja niittaa,

lisäksi huoneessa arkku josta saa ammuksia ja mahdollisesti elämäpisteitä eli healthia.

pelaaja etsii seuraavan huoneen, tai jos pelaaja tulee uloskäynnin luo, voi pelaaja astua siitä ulos ja uusi huone generoidaan.

Jos pelaaja kuolee peli päättyy.

**7 Käyttöliittymä**

Pelaaja keskellä,

oikeassa alakulmassa palkki jossa pelaajan health ja ammukset

Pelin kamera on pelaajan takana yläpuolella. Pelaajan selkä osoittaa aina kameraa kohti (eli siis 3. persoonan kuvakulma).

Pelaaja ohjaa pelaajan liikkumista(wasd), hyppy (space), ampumista vasemmalla hiirennapilla.

**8 Tavoitteet**

Pelin tavoite, selvitä mahdollisimman monta huonetta.

Pelaajaa palkitaan vihujen ryöstettävillä arkuilla.

**9 Säännöt**

Mitä ovat pelin perussäännöt?

Mitä ovat perussääntöjä tukevat lisäsäännöt, jotka vahvistavat peliä ja pelikokemusta?

Kuinka pelaaja oppii säännöt?

Kuinka säännöt näkyvät ja vaikuttavat pelaajan toimintaan?

x.

**10 Ominaisuuslista**

Ominaisuuslista:

Pelin pitää pystyä tuottamaan satunnainen labyrintti,

labyrintin seinien tekstuurit tuotetaan koodilla(perlin noise),

vihollisten pitää pystyä seuraamaan pelaajaa(transform.lookAt() metodi, tai jos mahdollista niin labyrintille pitäisi pystyä tuottamaan nav mesh koodissa)

**11 Objektit**

Resurssit:

Ammukset,

pelaajan health

**12 Tekniset vaatimukset (Technical requirements)**

Peli toteutetaan unityllä 3D-projektina.