"Roguelike"

Roni Kallio

20022016\_0.1 20.2.2016

**1 Pelin kuvaus**

Peli on tyypiltään roguelike. Pelaaja hyppää pelin maailmaan, joka rakentuu satunnaisesti generoiduista huoneista. Huoneisiin luodaan vihollisia ja mahdollisesti aarrearkkuja. Pelaaja tappaa viholliset jolloin hän voi tutkia huoneesta mahdollisesti löytyvät aarteet tai jatkaa seuraavaan huoneeseen mahdollisista huoneessa olevista ovista. Pelaaja valitsee oven, nykyinen huone poistetaan muistista ja seuraava luodaan. Peli jatkuu niin kauan kunnes pelaaja kuolee.

/\*

\* Mikä suunniteltava peli on?

\* Millainen peli se on?

\* Mitä pelaaja tekee?

\* Mikä on pelin ydinajatus (”X”), eli slogan, perusfilosofia, tms.?

\* Mikä tekee pelistä mielenkiintoisen/hauskan/erikoisen?

\* Mitkä seikat kuvastavat peliä parhaiten?

\* Merkittävimmät erityispiirteet?

\*/

**2 Taustatarina**

// tämä osio täytetään myöhemmin, mahdollisesti silloin,

// kun kaikki muu on jo täytetty.

// Suunniteltu on että pelaajalle kerrotaan pelin tarina

// arkuista löytyvien kirjojen kautta,

// pelissä on myös päävastustajia jotka voisivat kertoa

// tarinaa lisää

/\*

\* Mitä on tapahtunut ennen pelin alkua?

\* Kuka pelaaja on?

\* Missä pelaaja on ja miksi?

\* Mitä pelaajan pitää tehdä?

\* Mikä on tarinan ydin?

\* Mitä konflikteja pelaaja kohtaa?

\*/

**3 Pelin aloitus**

Pelaaja aloittaa tyhjässä huoneessa, pelaajan tila:  
 Elämäpisteet täynnä

Varustuksena ase ja kilpi, mahdollisesti jokin taika

Valintana pelin alussa on valita ovi josta seuraa satunnaisesti generoitu ensimmäinen huone

/\*

\* Millainen on pelin alkutilanne?

\* Miten pelaaja näkee pelin alun?

\* Mitä valintoja/toimintoja pelaaja voi alussa tehdä?

\* Muuta?

\*/

**4 Pelimaailma ja kenttäsuunnittelu**

Peli sijoittuu jonkinlaiseen luolastoon, jotka muodostuvat loputtomisto huoneista, huoneet ovat muodoltaan neliskanttisia, niiden seinät ovat niin korkeat että pelaaja ei näe niiden yli, ja lattia 1x1 neliöistä(quad), näihin neliöihin liitetään scripti joka arpoo, mitä neliöön spawnaa, tai ei.

/\*

\* Mihin peli sijoittuu?

\* Millainen on pelimaailma?

\* Mistä osista pelimaailma muodostuu (kentät, tasot, tms.)?

\* Mikä on pelikenttien tyyli, pääpiirteet, määrä ja tarkoitus?

\* Kuinka pelimaailma vaikuttaa pelikokemuksen ja pelillisyyden syntyyn?

\* Miten pelaaja etenee/liikkuu pelimaailmassa?

\*/

**5 Hahmot**

Hahmoja,

pelaaja.

vihollisia:

myllytettävä perusmobbi jolla esimerksiksi miekka eikä panssaria,

ritari, lihakilpi

lentävä pahahenki, mahdollisesti teleporttailee mapilla

Noita: loitsii taikoja

jokin suurikokoinen paljoan vahinkoa tekevä hidas mobbi

Lisäksi vihollisiin kuuluu erilaiset boss -vastustajat

Muita hahmoja aarrearkut ja ovet

mahdollisesti myös kaupat huoneiden välissä

/\*

\* Millaisia hahmoja peli sisältää?

\* Mitä ominaisuuksia hamoilla on?

\*/

**6 Pelattavuus, pelimekaniikka ja pelikokemus**

xD

/\*

\* Millä tavalla peli toimii alusta loppuun kuvattuna?

\* Kuinka säännöt vaikuttavat ominaisuuksiin?

\* Millainen on pelin perustoimintalogiikka?

\* Kuinka vastustajat, hahmot, yms. toimivat?

\* Mikä on gameplayn sydän (esim. nopeus, toiminta, tyyli, jatkuvuus, vuoropohjaisuus, tms.)?

\* Kuinka vaikea peli on ja miten vaikeusaste kasvaa?

\* Kuinka kauan pelin läpi pelaaminen kestää?

\*/

**7 Käyttöliittymä**

Pelaaja keskellä,

oikeassa alakulmassa palkki jossa pelaajan health ja kultakolikot

Inventory näkymä jossa pelaajan omistamat taiat, aseet yms.

Pelin kamera on pelaajan takana yläpuolella. Pelaajan selkä osoittaa aina kameraa kohti.

Pelaaja ohjaa pelaajan liikkumista(wasd), lyöntiä vasemmalla hiirellä, blokkaaminen oikealla. Taiat esim hiiren keskinäppäimellä.

/\* Miltä käyttöliittymä näyttää?

\* Miten se toimii?

\* Mistä osista ja toiminnoista se muodostuu?

\* Mikä on suunniteltu perspektiivi (2D/3D, 1. persoona, 3. persoona, isolineaarinen, tms.)?

\* Mitä pelaaja ohjaa/kontrolloi?

\* Kuinka monta hahmoa (autoa, yksikköä, nappulaa, tms.) pelaaja kontrolloi?

\* Mitä ovat käyttöliittymämekanismit ja –tekniikat?

\* Mitä ovat pelin ulkopuoliset toiminnot (tallennus, lataus, ohjeet, valikot, tms.)?

\*/

**8 Tavoitteet**

Pelin tavoite, selvitä mahdollisimman monta huonetta.

Pelaajaa palkitaan vihujen tappamisesta rahapalkinnoin, rahaa voi käyttää kaupasta hyödykkeiden ostoon.

/\*

\* Mikä on pelin tavoite tarkasti kuvattuna?

\* Mikä on pelin pääfokus, eli mihin pelaajan toimintaan tavoitteen saavuttaminen perustuu?

\* Mitä pelaajan tulee tehdä saavuttaakseen tavoitteen?

\* Mikä on pelaajan “maali” ja miksi hän haluaa sinne päästä?

\* Miten pelaaja palkitaan onnistumisista?

\*/

**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?

**10 Ominaisuuslista**

Mitä ovat pelin tärkeimmät ominaisuudet?

Mitkä ovat kriittisiä ominaisuuksia?

**11 Objektit**

Mitä ovat pelin yksiköt, hahmot, resurssit, yms. elementit?

Mikä on kunkin objektin tarkoitus?

Kuinka objektit sijoittuvat pelimaailmaan tai kenttään

**12 Tekniset vaatimukset (Technical requirements)**

Millä moottorilla peli toteutetaan (kaupallinen, open source, omatekoinen, tms.)?

Mikä on pelin audiovisuaalinen toteutusteknologia (2D/3D, ruutupohjainen, skrollaava, yms.)?