

Murderbook

Sosiaalinen murhamysteeripeli Facebookissa

Synkkä ja Sujuva

©2010 Murhapiiritiimi

Versio # 1.2

Versiohistoria

Versio 1.2

Uuden pelin luomisen ja peliin liittymisen vaiheet lisätty.

Versio 1.1

Tapaamisten sopiminen lisätty vaadittuihin elementteihin. Nice-to-have-ominaisuudeksi lisätty pelaajan itsemurha.

Versio 1.0

Dokumentin alkuperäinen versio

1. Murderbook	1
2. Versiohistoria	2
Versio 1.2.....	2
Versio 1.1.....	2
Versio 1.0.....	2
3. Pelin yleiskatsaus	5
Pelin filosofia	5
Sosiaalisuus	5
Aikariippumattomuus	5
Synkkyys.....	5
Sujuvuus.....	5
Kysymyksiä	5
Mikä peli on?.....	5
Miksi haluamme luoda juuri tämän pelin?	5
Mihin peli sijoittuu?	6
Mitä pelaaja hallitsee?	6
Mikä on pelaajien pääfokus?.....	6
Mikä pelissä on erilaista muihin peleihin verrattuna?Tuo 14.3. ei ole mitenkään tarkka DL vaan lähinnä kannustin että alatte ajoissa tekemään.)	6
4. Pelin ominaisuudet	6
Yleisesti.....	6
Gameplay	6
5. Pelin kulku	7
Liikkuminen	7
Tutkiminen	8
Palkinnot	9
Esineet.....	9
Tiedon jakaminen	9
Kysymykset	9
Vastaukset.....	10
Ristiriitainen tieto	10
Pelin voittaminen.....	10
Murhaajan peli	11
Kommunikointi muiden pelaajien kanssa.....	11
6. Pelimaailma	12
7. Käyttöliittymä	13
Pelivalikko	13
Uuden pelin luominen ja peliin liittyminen	13
Edistymispalkki	14
Pelin perustietopalkki	14
Kalenterinäkymä	14
Karttanäkymä	14
Muistiinpanonäkymä	15
8. Tekninen toteutus	15
Client.....	15
Palvelin	15
XML	16
Tietokanta	16
9. Projektissa toteutettava toiminnallisuus.....	16
Ensimmäinen prototyyppi	16
Pelin pääominaisuudet toteutettuna	16
Lopullinen kurssiversio	17
Toteuttamatta jätetty toiminnallisuus	17

Pelin yleiskatsaus

Pelin filosofia

Sosiaalisuus

Pelin on tarkoitus olla uudenlainen sosiaalinen peli Facebook-kontekstissa. Pelin on tarkoitus saada pelaajat juttelemaan keskenään ja ajattelemaan kavereitaan. Oikeasti sosiaalisia pelejä ei mielestämme ole Facebookissa entuudestaan.

Aikariippumattomuus

Peli on koko ajan käynnissä, mutta silti pelaaja voi pelata milloin tahansa pitkälti yhtä hyvin tuloksin, kuin jos olisi koko ajan koneen ääressä.

Synkkyys

Pyrimme luomaan peliin synkän ilmapiirin. Pelaajia vainoaa ainainen luottamuspula, eivätkä he uskalla olla kenenkään kanssa kahdestaan. Myös kartanon syrjäisimmät kolkat ovat epäilyttäviä, eivätkä pelaajat välttämättä uskalla mennä niihin yksin.

Sujuvuus

Painotamme alusta asti pelin käytettävyyttä. Pelaajan ei tarvitse lukea ohjeita tai selostuksia pelin toiminnasta, vaan esitämme pelin käyttäjälle helposti ymmärrettävässä muodossa. Sekä käyttöliittymän että pelin sisäisten tekstien ja grafiikoiden tulisi tukea tätä periaatetta. Osa sujuvuudesta liittyy myös aikariippumattomuuteen. Haluamme, että pelaajan voi vain piipahtaa koneen ääressä, eikä hänen tarvitse syventyä peliin.

Kysymyksiä

Mikä peli on?

Pelimme on murhamysteeripeli, jossa pelaajat yrittävät päästä selville murhaajan identiteetistä ennen kuin murhaaja pääsee pakoon tai heidät nirhataan. Pelissä pelaajat ovat kaikki jumissa samassa rakennuksessa, jonka huoneista he löytävät vinkkejä ja murhaajan etsimisessä auttavia esineitä. Murhaajan etsijät kuitenkin asetetaan kilpailutilanteeseen - kaikki haluavat löytää murhaajan ensimmäisenä.

Miksi haluamme luoda juuri tämän pelin?

Olemme innostuneita pelin ideasta, ilmapiiristä ja mahdollisuudesta luoda aidosti sosiaalinen Facebook-peli.

Mihin peli sijoittuu?

Peli sijoittuu suljettuun rakennukseen, esimerkiksi eristettyyn hotelliin, yksinäiselle saarelle rakennettuun kartanoon tai muuhun vastaavaan, melko klaustrofobiseen tilaan. Kurssin aikana toteutettavan pelin puitteissa puhumme suljetusta kartanosta.

Mitä pelaaja hallitsee?

Jokaisella pelaajalla on hallinnassaan oma hahmonsa, jolla pelaaja voi liikkua ympäri taloa, tutkia huoneita ja jakaa tietoa muiden pelaajien kanssa. Jännitteen luomiseksi pelissä on myös murhaaja, jota yksi pelaaja kontrolloi. Murhaaja voi sopivan mahdollisuuden tullen listiä muita pelaajia, jonka lisäksi hän yrittää parhaansa mukaan johtaa muita pelaajia harhaan.

Mikä on pelaajien pääfokus?

Pelaajat haluavat löytää murhaajan ensimmäisenä. Tämän saavuttaakseen heidän täytyy etsiä tietoa, palastella tiedonjyväsiä yhteen, jakaa tietoa kavereiden kanssa ja saavuttaakseen etulyöntiaseman myös hieman valehdella. Murhaajan tehtävä on luonnollisesti esittää mahdollisimman viatonta ja eliminoida pisimmälle päättelytyössään päässeet pelaajat, jotta hänen identiteettiään ei keksittäisi.

Mikä pelissä on erilaista muihin peleihin verrattuna?Tuo 14.3. ei ole mitenkään tarkka DL vaan lähinnä kannustin että alatte ajoissa tekemään.)

Pyrimme luomaan peliin jännitteen pelaajien välille. Tavoitteenamme on luoda ilmapiiri, jossa pelaajat eivät voi luottaa toisiinsa, mutta jossa heidän on kuitenkin työskenneltävä yhteen hiileen voittaakseen. Haluamme myös tehdä pelin, joka aiheuttaa keskustelua pelin ulkopuolellakin. Tätä kautta peli olisi sosiaalinen sekä pelin sisällä tapahtuvan kommunikaation kautta että pelin ulkopuolisen keskustelun kautta.

Pelin ominaisuudet

Yleisesti

- Peli on suunniteltu 5-10 pelaajalle, jotka tuntevat toisensa jollain tasolla.
- Klaustrofobinen ympäristö
- Lautapelimäinen fiilis
- Peli on reaaliaikaisesti käynnissä ja kestää noin viikon. Pelaajien ei kuitenkaan tarvitse olla koneen ääressä päivittäin kovinkaan kauaa.
- Pelin kielenä on englanti

Gameplay

- Erityinen tapahtumakalenteri, johon pelaajat voivat suunnitella tekemisiään ja nähdä menneisyyden tapahtumat.

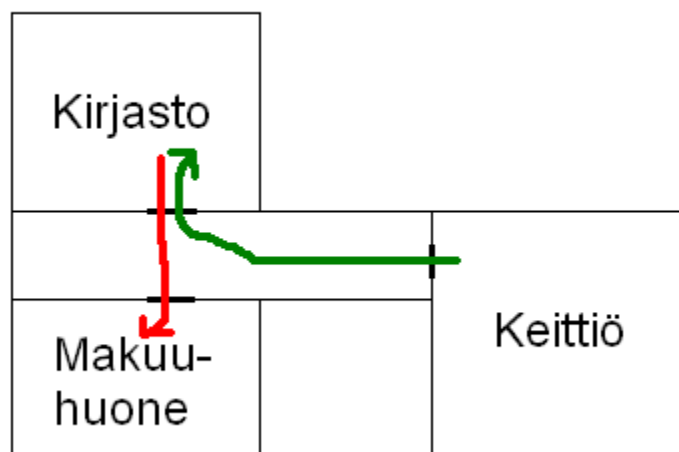
- Pelin sisäiset kommunikointitavat mahdollistavat sekä yhteistyön että toisten viilaamisen linssiin.
- Pelaajajoukossa on murhaaja, joka luo jännitettä ja luottamuspulaa pelaajien välille sekä aikatalupaineet - murhaaja on löydettävä ennen kuin tulee murhatuksi.
- Pelaajien käytössä on rakennuksen pohjapiirros, joka mahdollistaa murhaajan liikkeiden päättelyn siitä, missä tietyt pelaajat ovat kohdanneet toisensa milläkin ajanhetkellä.

Pelin kulku

Peli on pohjimmiltaan vuoropohjainen. Tätä varten jaamme jokaisen reaali maailman päivän muutaman tunnin jaksoiksi, joista jokainen lasketaan pelin sisäisenä vuorona. Yhden vuoron pituus on neljä tuntia, joten vuorokauteen mahtuu yhteensä kuusi vuoroa. Jokaisella vuorolla pelaajalla on valittava kolmen toiminnon väliltä: hän voi liikkua toiseen huoneeseen, tutkia huonetta jossa hän sillä hetkellä on tai vaihtaa tietoa toisten, samassa huoneessa olevien pelaajien kanssa. Jokainen toiminnosta vie koko vuoron. Jokaisella vuorolla pelaajan tietoon tallentuu se, missä huoneessa hän on ollut ja ketkä muut pelaajat ovat olleet samassa huoneessa.

Liikkuminen

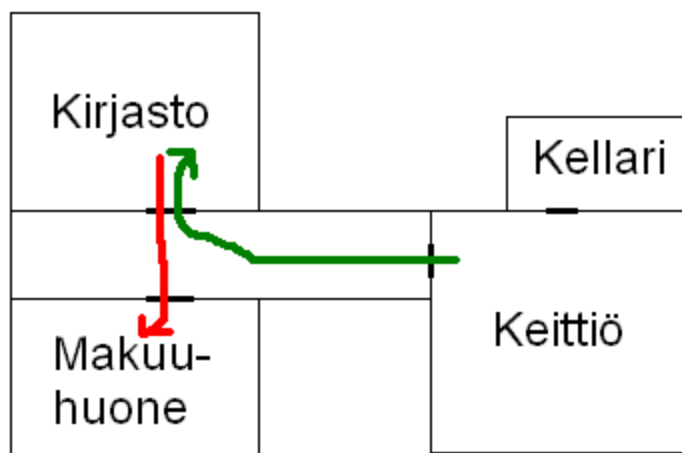
Yhtenä toimintonaan pelaaja voi liikkua huoneiden välillä. Pelaaja valitsee huoneen, johon hän haluaa liikkua ja pelin sisäinen hahmo liikkuu vuoron aikana perille. Seuraavan vuoron alussa pelaaja on kohdehuoneessa. Pelaajien liikkuesssa he saavat myös tietoa muiden pelaajien sijainneista parilla tapaa. Ensiksi, pelaaja kulkee huoneen läpi, jossa jokin muu pelaaja on, hänelle tallentuu tieto toisen pelaajan olinpaikasta. Myös paikallaan olevalle pelaajalle tallentuu tieto siitä, että toinen pelaaja käveli huoneen läpi. Toiseksi, jos pelaaja törmää toiseen pelaajaan, joka on myös valinnut liikkumisen toiminnokseen, heille kummallekin tallentuu tieto siitä mistä suunnasta pelaajan nähtiin tulevan ja mihin suuntaan hänen nähtiin menevän.



Kuva Esimerkki kohtaamisesta

Kuvan esimerkissä punainen ja vihreä pelaaja ovat valinneet liikkumisen toiminnokseen. Punainen pelaaja haluaa liikkua kirjastosta makuuhuoneeseen ja vihreä pelaaja keittiöstä

kirjastoon. Liikkuessaan huoneiden välillä he tapaavat käytävässä, jolloin molemmille pelaajille rekisteröityy tieto toisen pelaajan lähtöpaikasta ja kohteesta. Punainen pelaaja siis tietää nyt, että vihreä pelaaja tuli keittiöstä ja meni kirjastoon. Toisin sanottuna, punainen pelaaja tietää, että vihreä pelaaja vietti edellisen vuoron keittiössä ja on tästä vuorosta eteenpäin kirjastossa. Vihreälle pelaajalle rekisteröityy vastaavasti tiedot punaisesta pelaajasta.



Kuva Monimutkaisempi esimerkki kohtaamisesta

Tämä esimerkki on muuten sama kuin edellinen, mutta kellarin olemassaolo tuo vihreän pelaajan liikkeisiin epävarmaa tietoa. Tässä tapauksessa punaiselle pelaajalle tallentuisi tieto vihreän pelaajan olleen keittiön suunnalla, eli keittiössä tai kellarissa. Punainen pelaaja ei siis näe "ensimmäistä huonetta pidemmälle." Vihreä pelaaja luonnollisesti tietää punaisen pelaajan liikkeet tarkasti, koska pohjapiirrustuksen perusteella hän tietää, että kirjasto ja makuuhuone eivät johda muihin huoneisiin.

Liikkuessaan pelaajat liikkuvat aina suorinta reittiä lähtöpaikasta kohteeseen automaattisella algoritmilla. Pelaajat eivät siis itse voi määritellä kulkureittiään kattamaan mahdollisimman monta huonetta.

Tutkiminen

Pelaaja voi vuorollaan valita toiminnokseen huoneen tutkimisen. Jokaiselle huoneelle on määritelty tietyt tavat tutkia kyseistä huonetta ja ne näytetään pelaajille jatkuvasti. Tutkimistavat jakaantuvat kahteen pääryhmään: tutkimiseen ilman esineitä ja tutkimiseen esineiden kanssa. Esineet ovat tutkinnassa käytettäviä apuvälineitä, joiden avulla on mahdollista löytää tutkimalla parempia palkintoja. Tutkiminen ilman esineitä on aina mahdollista joka huoneessa, kun taas esineiden kanssa tutkimisen mahdollisuudet katoavat sitä mukaa kun joku käyttää tätä tapaa.

Jokainen pelaaja näkee kaikkien huoneiden mahdolliset tutkimistavat omalla pohjapiirroksellaan. Nämä esitetään esinekombinaatioilla (esitystavasta lisää käyttöliittymäosiossa). Jos pelaajalla ei ole kaikkia vaadittavia esineitä hän voi sopia tapaamisen toisen pelaajan kanssa, jolloin he voivat yhdistää esineensä ja tutkia yhdessä. Tällä tavoin he voivat yhteistyöllä saada edun muihin kilpailijoihin nähden.

Palkinnot

Tutkimalla pelaajat voivat saada murhaajan päättelyssä tai pelin voittamisessa auttavia palkintoja: vinkkejä liittyen murhaajaan, valheita hämätäkseen muita pelaajia ja lisää esineitä, joilla voi löytää enemmän vinkkejä ja valheita. Vinkit ovat ehdottomasti harvinaisimpia, ja niiden onkin tarkoitus olla todella hyviä palkintoja erittäin vaikeista tutkimistehtävistä. Esineet ovat yleisin löydetty palkinto. Valheiden yleisyys on eräs pelitestattavista asioista; niitä tulisi löytyä juuri tarpeeksi, jotta pelaajat useimmiten puhuisivat totta, mutta aina silloin tällöin saattaisivat valehdella.

Vinkit antavat todella hyvää tietoa murhaajaan liittyen, ja huoneiden tutkimisen päätavoitteena olisikin joskus harvoin löytää vinkkejä. Vinkit ovat muotoa "Pelaaja X oli huoneessa Y murhahetkellä", eli niiden avulla voikin varmasti sulkea pois yhden pelaajan murhaajien listalta. Tämä on pelaajan menestyksen kannalta todella tärkeä edistysaskel.

Esineet

Esineet ovat fyysisiä esineitä, jotka liittyvät teemaan jotenkin. Mahdollisia esineitä voisivat esimerkiksi olla kynttelikkö, sorkkarauta ja köydenpätkä. Huoneita tutkiessa kombinaatioiden tulisi olla jollain tavalla loogisia ja kontekstista riippuvaisia - paneudumme tämän mahdollistamiseen tulevaisuudessa tarkemmin, jos aikaa riittää.

Jokainen pelaaja näkee kaikkien muiden pelaajien esineet, jolloin pelaajien on helpompi sopia toistensa kanssa tapaamisia tutkimista varten. Tämä myös jossain määrin antaa pelaajille tavan tarkkailla, miten paljon muut pelaajat ovat kartanoa tutkineet.

Tiedon jakaminen

Pelaajat voivat vuorollaan valita jakavansa tietoa muiden samassa huoneessa olevien kanssa. Tällöin molemmat pelaajat asettavat toisilleen kysymyksen, johon toisen on vastattava. Kummankin pelaajan on muodostettava kysymys ennen kuin kysymykset välitetään perille. Samoin, kummankin pelaajan on vastattava ennen kuin vastaukset lähetetään. Pelaajien ei kuitenkaan tarvitse asettaa kysymystä tai vastausta samalla hetkellä kuin tiedonjako tapahtuu, he voivat tehdä tämän satuttaessaan seuraavan kerran pelin ääreen.

Kysymykset

Kysymykset ovat pitkälti järjestelmän muodostamia, joihin pelaajat valitsevat parametrit. Kysymyksiä on seuraavanlaisia:

- Missä olit murhahetkellä?
- Missä <valitse pelaaja> oli murhahetkellä?
- Milloin olit viimeksi huoneessa <valitse huone>?
- Milloin <valitse pelaaja> oli viimeksi huoneessa <valitse huone>?

Jos pelissä on tapahtunut murhia alkuperäisen murhan jälkeen on pelaajan myös valittava mihin murhaan kysymys viittaa. Ensimmäinen kysymys on luonnollisesti kaikkein vahvin - jos toinen pelaaja vastaa totuudenmukaisesti silloin hänet voi joko sulkea pois murhaajalistalta tai hän on murhaaja. Kaksi muuta kysymystä ovat enemmänkin suuntaa antavia.

Vastaukset

Saadessaan toiselta pelaajalta kysymyksen pelaajan on lähtökohtaisesti vastattava totuudenmukaisesti. Jos hän on löytänyt kartanosta valheita hän voi kuitenkin halutessaan vastata harhaanjohtavalla valheella. Valheet ovat kuitenkin kertakäyttöisiä, kulutettuaan valheen pelaajan on löydettävä uusia valheita kartanosta.

Vastaamista varten pelaajalle annetaan lista mahdollisista vastauksista, esimerkiksi kysymykseen "Missä olit murhahetkellä?":

- Olin kirjastossa. (Totuus)
- Olin <valitse paikka>. (Valhe)

Näistä vaihtoehdoista pelaajan on valittava haluamansa. Kun kumpikin pelaaja on valinnut vastauksensa, tieto siirtyy pelaajien välillä. Tiedon vastaanottajan vastuulle jääkin päätelmät siitä, onko vastaus totta vai tarua. Ongelmia syntyy, kun taru lähtee kiertämään. Tätä varten kysymykseen "Missä <valitse pelaaja> oli murhahetkellä?" voi vastata totuudenmukaisesti tilanteesta riippuen kolmella tavalla:

- En tiedä. (Totuus, jos ei ole saanut kyseiseen pelaajaan liittyvää tietoa)
- Näin, että hän oli kirjastossa. (Totuus, jos on nähnyt pelaajan juuri sillä vuorolla)
- Kuulin, että hän oli kirjastossa. (Totuus, jos tiedon on saanut toiselta pelaajalta)

Vastaavasti valheellisesti:

- En tiedä. (Valhe)
- Näin, että hän oli <valitse paikka>. (Valhe)
- Kuulin, että hän oli <valitse paikka>. (Valhe)

Kysymyksen "Milloin <valitse pelaaja> oli viimeksi <valitse paikka>?" vastaukset muodostetaan samalla periaatteella.

Ristiriitainen tieto

Joissain tilanteissa pelaaja saattaa saada kahdelta taholta ristiriitaista tietoa. Tällöin hänen on valittava kumpaa hän uskoo. Tämän hän voi tehdä pelin sisällä valitsemalla toisen vastauksista, kuitenkin säilyttäen myös toisen, jotta mielen muuttaminen myöhemmin olisi mahdollista. Päätöksen avulla käyttöliittymässä voidaan esittää tiedot pelaajalle selkeämmin.

Pelin voittaminen

Pelaajien tavoite on selvittää murhaajan identiteetti, ja olla ensimmäisiä tässä tavoitteessa. Pelin voittaa olemalla ensimmäinen, joka arvaa oikein. Pelaaja voi arvata pelin aikana vain kerran, ja pelaaja poistetaan pelistä joka tapauksessa, oli vastaus oikea tai väärä. Peli ei kuitenkaan muiden pelaajien osalta pääty vielä tähän, vaan se jatkuu kunnes kaikki ovat joko kuolleet tai arvanneet. Pelin päätyttyä tarkistetaan, kuka pelaajista arvasi ensimmäisenä oikein ja hänet kruunataan voittajaksi. Myös muiden pelaajien arvaukset ja niiden ajankohdat näytetään kaikille, jotta he voivat keskustella tuloksista jälkikäteen.

Pelaajien arvauksia rajoitetaan erityisellä maailmankuvamittarilla, jolla mitataan, kuinka monta pelaajaa he ovat suhteessa pelaajamäärään saaneet jo suljettua pois murhaajan

paikalta. Pelaajat voivat arvata vasta, kun mittari on saavuttanut tietyn kynnyksen. Tällä pyritään estämään liian aikaiset arvaukset, jotta peli pysyisi mielenkiintoisena kaikille pelaajille. Maailmankuvamittariin vaikuttavat myös valheelliset tiedot, joten pelaajan näkemä maailmankuvamittarin arvo ei välttämättä ole totuudenmukainen. Se kuitenkin ajaa asiansa sekä arvausten rajoittajana pelin alussa että pelaajan edistyksen epätarkkana mittarina.

Murhaajan peli

Murhaajan peli on luonnollisesti hieman erilainen muihin pelaajiin nähden. Murhaajan päätavoitteena on pitää identiteettinsä viikon ajan salassa. Useimmiten tämä vaatii pisimmälle edenneiden pelaajien eliminoimista. Murhaaja voi myös ottaa erityistavoitteekseen tappaa kaikki kanssapelaajat, jolloin hän myös voittaa.

Murhaajalla on vuoroillaan käytössä kaikki toiminnot, mitä tavallisilla pelaajillakin on. Näiden lisäksi hän voi sattuessaan kahdestaan toisen pelaajan kanssa ja huomattuaan tilaisuuden tulleen listiä pelaajan. Tämä vaatii pelaajan läsnäoloa pelissä murhahetkellä, murhaa ei voi laittaa lukujärjestykseen etukäteen suunnitelluksi. Monesti murhaa ei edes voisi suunnitella etukäteen, koska murhaaja saattaa paljastua hyvinkin helposti, jos muut pelaajat näkevät hänen siirtyvän murhahuoneeseen.

Murhattuaan toisen pelaajan murhaaja piilottaa ruumiin huoneeseen, jossa hän on. Ruumis löytyy huoneesta vasta, kun toinen pelaaja tutkii huonetta millä tahansa tavalla. Vuorokauden päästä murhasta ruumis alkaa haista, jolloin muut pelaajat saavat tiedon tästä liikkueensa huoneen lähistöllä, jolloin he voivat käydä huoneessa kaivamassa ruumiin esiin. Vasta ruumiin löydyttyä murhahetki ja -huone paljastuu pelaajille. Tämä antaa murhaajalle hieman lisää aikaa.

Murhaajalla on käytettävissään apuvälineenä pisimmälle edenneen pelaajan nimi ja maailmankuvamittarin arvo. Näiden avulla hänen on helpompi päättää seuraava murhakohde. Murhaaja näkee poikkeuksellisesti parhaan pelaajan todellisen murhamittarin arvon, eli siihen ei vaikuta pelaajan valheelliset tiedot.

Kommunikointi muiden pelaajien kanssa

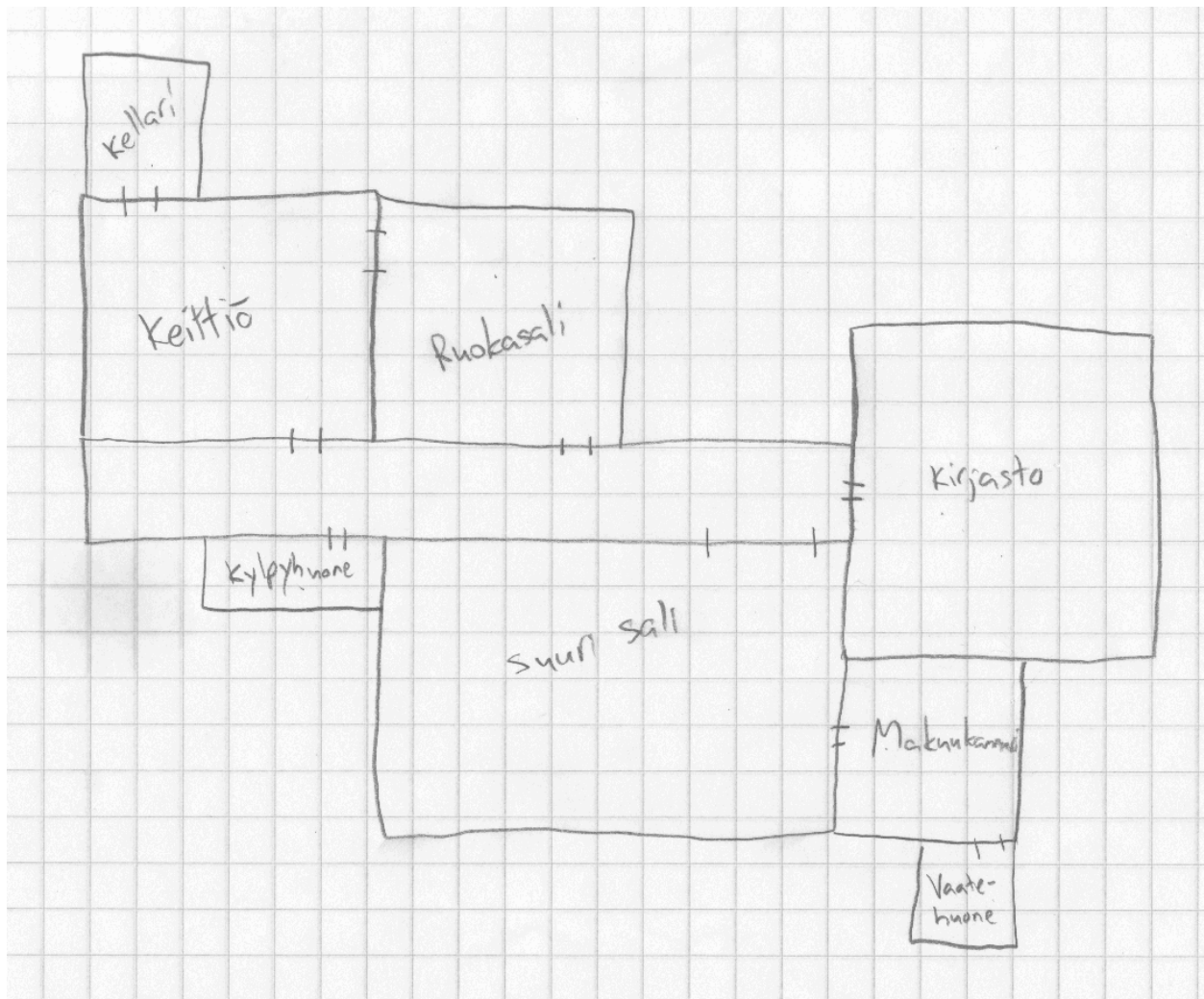
Pelaajien on pelin sisällä voitava sopia tapaamisia muiden pelaajien kanssa. Tämän he voivat tehdä erillisellä tapaamisten sopimiseen tarkoitettulla sivulla, jossa he voivat valita kelle he haluavat pyynnön lähettää. Kohteen lisäksi heidän on määriteltävä tapaamisen kellonaika, huone ja toiminto, jota huoneessa tällöin suoritettaisiin. Tutkimisen yhteydessä heidän on myös valittava yksi tutkimisvaihtoehdoista. Valintojen jälkeen viesti lähetetään vastaanottavalle pelaajalle, ja jos hän hyväksyy tapaamisen, se merkitään molemmille kalenteriin toiminnoksi valitulle kellonajalle. Tapaamiseen on pakko ilmaantua, ellei kumpikaan pelaajista peru sitä. Kumpi tahansa pelaajista voi perua tapaamisen, jolloin toinen pelaaja saa ilmoituksen, eikä kummankaan pelaajan ole ilmaannuttava paikalle.

Tapaamispyyntö on voimassa kunnes tapaamisen ajankohta on mennyt tai samalle pelaajalle lähetetään uusi tapaamispyyntö. Tapaamispyyntöön ei ole pakko vastata. Lähetettäessä tapaamispyyntöä kuolleelle pelaajalle (jos esimerkiksi lähettäjä ei vielä tiedä pelaajan kuolleen) tai pelistä poistuneelle pelaajalle on efekti sama kuin jos tapaamispyyntöön ei vastattaisi. Jos pelaaja kuolee tai poistuu pelistä ennen sovittua tapaamista lähetetään toiselle osapuolelle tapaamisen perumisviesti. Molemmat

menettelytavat pyrkivät peittämään mahdollisimman pitkään pelaajien kuolemat tai pelistä poistumiset.

Pelimaailma

Pelimme sijoittuu suljettuun kartanoon, josta pelaajat eivät pääse pois. Kartano muodostuu Cluedon tyyliin stereotyyppisistä murhahuoneista, joiden välillä voi liikkua ovien ja käytävien kautta. Joidenkin huoneiden välillä voi liikkua suoraan käyttämättä käytävää, ja joidenkin välillä liikkuesssa täytyy kulkea käytävän läpi. Joihinkin huoneisiin pääsee vain muiden huoneiden kautta. Kartanon koko riippuu pelaajamäärästä ja pelaajamäärän lisääntyessä lisäämme joko huoneita samaan kerrokseen tai uusia kerroksia. Mietimme myös dynaamisen kartanluonnin mahdollisuutta. Olemme prototypoissa käyttäneet allaolevaa karttaa viidelle pelaajalle.



Kuva Prototypeissa käytetyn kartanon pohjapiirros

Käyttöliittymä

Pelin käyttöliittymänä toimii Flash-pohjainen asiakaspohjelma, joka on suunniteltu toimimaan Facebook-ympäristössä. Käyttäjä tarkistaa pelitilanteen ja suunnittelee oman toimintansa pelaajasta riippuen esimerkiksi kerran tai pari päivässä.

Käyttöliittymässä pelaajalla on aina näkyvissä jonkun meneillään oleva peli. Käyttöliittymä koostuu jatkuvasti näkyvissä olevasta päävalikosta sekä kolmesta näkymästä, joiden välillä pelaaja voi vaihtaa päävalikon navigaatiosta. Koska pelaajalla voi halutessaan olla meneillään useampi kuin yksi peli, auki olevaa peliä voi vaihtaa päävalikosta.

Päävalikko sisältää pelivalikon, edistymispalkin, perustietopalkin ja navigaation eri näkymien välillä. Valittuna olevasta pelistä on aina näkyvissä perustietopalkki josta näkyy pelin kannalta kaikkein keskeisimmät tiedot, esimerkiksi omat esineet ja valheiden määrä. Lisäksi edistymispalkki on aina näkyvissä kertoakseen missä vaiheessa peliä mennään.

Yksittäisellä pelillä on kaksi tärkeintä näkymää: kalenterinäkymä ja karttanäkymä. Näiden avulla pelaaja näkee pelitilanteen ja voi reagoida siihen. Kalenterinäkymässä voidaan nähdä mitä missäkin on tapahtunut sekä suunnitella tulevia toimintoja. Karttanäkymässä näkyy esimerkiksi pelaajan oma sijainti sekä nykyisessä huoneessa olevat esineet ja ihmiset. Käyttäjä voi vapaasti valita näistä kahdesta näkymästä sen joka näkyy. Kolmas näkymä on muistiinpanonäkymä, josta pelaaja näkee tietonsa muista saman pelin osanottajista ja voi reagoida pelin sisäisiin tapahtumiin kuten kysymyksiin.

Näillä komponenteilla ja näkymillä on paljon muita erilaisia toimintoja ja tehtäviä, joita kuvaillaan seuraavissa kappaleissa.

Pelivalikko

Päävalikon tarkoituksena on antaa pelaajalle mahdollisuus hallinnoida näkyvää peliä, aloittaa uusi peli ja hyväksyä kutsu uuteen peliin. Tämä on aina avattavissa aina näkyvillä olevasta napista, jossa lukee nykyisen pelin nimi. Kun valikko aukeaa, pelaaja voi valita näkyvissä olevan pelin tai hyväksyä tai hylätä johonkin uuteen peliin tulevan kutsun. Lisäksi valikossa on toimintonapit asetuksille, uuden pelin aloittamiselle sekä sulkemiselle. Tällä hetkellä suunnitelmissa on tuki vain yhden pelin pelaamiseen kerrallaan.

Uuden pelin luominen ja peliin liittyminen

Pelaaja, joka ei ole vielä liittynyt peliin, voi aloittaessaan ohjelman luoda uuden pelin tai liittyä Facebook-kaverin luomaan peliin. Jos pelaaja on jo liittynyt peliin, hänet viedään suoraan pelin sisäisiin tapahtumiin. Uuden pelin voi luoda käyttöliittymän kautta, ja luomisprosessissa asetetaan pelin nimi ja joitain parametreja peliin liittyen. Kun peli on luotu, pelaajan Facebook-virtaan lähetetään viesti uudesta pelistä, jolloin hänen kaverinsa näkevät ilmoituksen Facebook-etusivullaan. Tämän viestin kautta he voivat liittyä peliin klikkaamalla linkkiä ja valitsemalla pelin sisällä oikean pelin, johon liittyä. Tämän jälkeen heidän Facebook-virroissa julkaistaan viesti liittymisestä. Vain pelit, joihin kaverit ovat liittyneinä näkyvät pelivalikossa.

Edistymispalkki

Edistymispalkin tarkoituksena on viestittää pelaajalle, missä vaiheessa valittua peliä mennään. Jokaisella pelillä on rajattu pituus ja ennalta määrätty määrä päiviä ja vuoroja. Edistymispalkki on aina näkyvillä valikkonapin ohella, jotta pelaaja tietää minkä pelin edistymispalkista on kyse.

Pelin perustietopalkki

Perustietopalkissa näkyy pelaajaan liittyvät asiat. Pelaaja näkee koko ajan omat esineensä sekä tietämysprosentin, joka kertoo, pystyykö pelaaja halutessaan epäilemään murhaajaa. Tätä klikkaamalla pääsee tutkimaan, minkä perusteella palkkiin on kertynyt tietoa. Lisäksi perustietopalkin tarkoituksena on viestittää pelaajalle näkyvästi jos häntä odottaa jokin toiminto (esim. toisen pelaajan kysymykseen vastaaminen). Tänne ilmestyy myös muita erityisen tärkeitä tapahtumia, kuten toisen pelaajan vastaukset pelaajan esittämään kysymykseen tai löydetty esineet huoneessa. Tapahtumaa klikkaamalla pääsee tapahtumaa koskevaan näkymään. Perustietopalkista pääsee myös navigoimaan pelin eri näkymien - kartan, kalenterin ja muistiinpanojen - välillä.

Lisäksi perustietopalkista pystyy myös muokkaamaan pelin asetuksia, kuten esimerkiksi laittaa äänet päälle tai pois.

Kalenterinäkymä

Kalenterinäkymässä pelaaja pystyy näkemään mitä on tehnyt, mitä nähnyt ja mitä on tapahtunut jo menneillä vuoroilla. Kalenterissa pystyy lisäksi suunnittelemaan, mitä tulee tekemään seuraavilla vuoroilla. Jokaisen päivän neljän tunnin jaksoa pystyy klikkaamaan, ja riippuen siitä onko klikattu hetki tulevaisuudessa tai jo tapahtunut tulee näkyviin joko mahdollisuus lisätä toiminto tai selata ko. hetken tapahtumia.

Kalenterissa näkyvät pelaajan keräämä tieto muiden pelaajien liikkeistä pelin kuluessa, sovitut tapaamiset sekä tiedetyt murhat (aika ja paikka).

Karttanäkymä

Karttanäkymässä pelaaja näkee kyseisen hetken pelikartalla, joka on lautapelin lautaa muistuttava näkymä. Huone jossa pelaaja sijaistee on korostettu, ja pelaaja näkee keitä siellä on ja millä esineillä siellä voi tutkia paikkoja. Huoneessa olevista pelaajista voi nähdä mitä esineitä hänellä on. Lisäksi murhaajalla on mahdollisuus murhata samassa huoneessa oleva pelaaja, kun murhaaja on paikalla. Huoneessa on myös selkeästi ilmaistuna, mitä esineitä pelaajalla on ja mitä niillä voi etsiä huoneesta sekä mitä esineitä hän tarvitsee etsiäkseen enemmän. Pelaaja voi myös kirjoittaa muistiinpanoja muiden pelaajien kohdalle ja nähdä nämä. Muiden huoneessa olevien pelaajien kanssa pystyy myös keskustelemaan.

Muista huoneista pelaja näkee viimeisimmän tiedon tapahtuneesta sekä päivämäärän ja ajan, milloin kyseinen huomio on tehty. Esimerkiksi pelaajista, joiden nykyistä sijaintia pelaaja ei tiedä, näytetään heidän viimeksi tiedetty sijaintinsa.

Muistiinpanonäkymä

Muistiinpanonäkymän tarkoitus on koota yhteen paikkaan pelaajan keräämät tiedot muiste pelin osanottajista sekä muilta pelaajilta kysytyistä kysymyksistä. Muistiinpanonäkymä myös aukeaa silloin, kun pelaajan pitää reagoida johonkin kysymykseen.

Siinä tapauksessa kun pitää vastata kysymykseen, tähän näkymään tulee erilaiset vastausvaihtoehdot. Tässä tapauksessa ennen reagointia pelaajalla pitää olla mahdollisuus tutkia tietoja pelistä ennen kuin hän vastaa kysymykseen. Sama tilanne tulee vastaan, kun pelaajan pitää hyväksyä tai hylätä tapaaminen jonkun kanssa.

Muistiinpanonäkymässä näkyvät pelaajan omat tiedot sekä muiste pelaajista pelaajakohtaisesti tämän kanssa vaihdetut tiedot (aikaisemmat kysymykset), pelaajan omat muistiinpanot sekä tieto siitä, jos kyseinen pelaaja on murhattu tai jo tehnyt syytöksen ja siten pois pelistä. Lisäksi näkymässä näkyvät vastaamattomat kysymykset. Saamistaan vastauksista pelaaja voi tässä näkymässä valita, uskooko hän niihin, vai epäileekö niitä valheiksi. Tämä vaikuttaa siihen, miten kyseinen tieto esitetään kalenterinäkymässä.

Tekninen toteutus

Pelimme on Facebook-ympäristössä toimiva Flash-sovellus. Asiakasohjelma toteutetaan Flash-teknologialla, joka Facebookin rajapinnasta saatavien tietojen lisäksi kommunikoi jatkuvasti kehittämäämme Java-kielellä tehtyyn palvelimeen.

Client

Pelimme varsinainen asiakasohjelma tullaan tekemään Flash-ympäristöön ja sitä tullaan pelaamaan Facebookin välityksellä. Facebook on mainio jakelukanava peleille ja se sopii erityisesti tarkoituksiimme, sillä peliin kirjautuminen tulee tapahtumaan suoraan Facebookista saadun informaation avulla. Pelimme siis lataa Facebookista id:n, jonka avulla pelaajat kirjautuvat peliimme ja saavat oman pelinsä ruudulle. Samaa menetelmää käytetään myös monissa muissa Facebook-peleissä.

Asiakasohjelmat ovat jatkuvasti yhteydessä palvelimeemme, josta pelimaailmaan liittyvät komennot ja tiedot vaihdetaan XML-viesteinä. Asiakasohjelmat eivät siis keskustele keskenään ollenkaan. Tämä onkin yksi pelisuunnittelun suurimmista kantakivistä.

Palvelin

Palvelin kehitetään Java-kielellä ja se tulee pyörimään jatkuvasti ryhmämme palvelimella. Kahden tunnin välein se päivittää pelitilanteen käyttäjien antamilla komennolla ja pitää muutenkin kirjaa pelin tapahtumista ja aikataulusta. Eräänä haasteena kehityksessä onkin käsitellä kirjautuneiden pelaajien käyttäytyminen päivityshetkellä, sillä pelaajat lataavat pelin sen hetkisen tilanteen aina kirjautuessa sisään peliin.

XML

Palvelin ja asiakaspäätteet lähettävät kommunikoivat keskenään lähettämällä XML-viestejä, joiden sisältönä on peliin liittyvää tietoa ja komentoja.

Tietokanta

Palvelimella on jatkuvasti käytössä MySQL -tietokanta, johon tallennetaan kaikki käynnissä olevien pelien tieto. Palvelin käyttää hyväkseen Hibernate-nimistä Open Source kirjastoa, jonka avulla päästään helposti käsiksi tietokantaan. Flash-pääte kommunikoi pelattaessa jatkuvasti palvelimeen, josta saadaan tietoa pelin tapahtumista.

Projektissa toteutettava toiminnallisuus

Olemme jakaneet projektin kehityksen kolmeen sisäiseen vaiheeseen. Jaamme eri vaiheissa toteutettavat toiminnallisuudet prioriteettien mukaan. Joudumme myös jättämään vähemmän tärkeitä toiminnallisuuksia kurssin ulkopuolelle. Painotamme prioriteeteissamme aikaista pelattavuutta, jotta saisimme pelitestauksen käyntiin mahdollisimman pian. Aikatauluamme voi tutustua osoitteessa <http://murhapiiri.googlecode.com/files/aikataulu.pdf>.

Ensimmäinen prototyyppi

Ensimmäisen prototyypin tehtävänä on saada aivan kriittisimmät toiminnot toteutettua. Tällä testamme myös sitä, kuinka helppoa tai vaikeaa pelin kehittäminen loppujen lopuksi on valitsemillamme työkaluilla. Tämän version tulisi olla hyvä pohja koko lopputoteutukselle. Ensimmäiseen prototyyppiin toteutamme seuraavat asiat:

- Kalenterinäkymän, jossa pelaaja voi valita toimintoa tuleville ajanhetkille
- Kaksi pelaajatoimintoa: Liikkumisen ja Tutkimisen (ilman esineitä)
- Karttanäkymän, jossa pelaaja voi valita huoneen johon liikkuu

Graafisella rintamalla olemme myös päättäneet saada valmiiksi ensimmäisen hienomman version pelikartasta.

Pelin pääominaisuudet toteutettuna

Tämä versio on seuraava evoluutio ensimmäisen prototyypin aikana valmiiksi saaduista asioista. Käytämme tätä versiota lopullisessa pelitestauksessa. Jo valmiiksi saatujen toiminnallisuuksien lisäksi toteutamme seuraavat:

- Tutkiminen esineiden kera (sis. esineet ja muut palkinnot)
- Tiedon jakaminen
- Tapaamisten sopiminen
- Murhaajan peli
- Menneiden tapahtumien tutkiminen
- Murhaajan syyttäminen
- Pelin pelaamiseen tarvittavat käyttöliittymäelementit

- Oman tiedon hallinta

Lopullinen kurssiversio

Lopullisen kurssiversion sisältö on pitkälti sama, kuin edellisessä virstanpylväässä. Tähän versioon on kuitenkin korjattuna testauksessamme löydetyt bugit ja olemme tarpeen vaatiessa hienosäätäneet pelimekaniikkaa. Tämän version perusteella arvioimme sitä, saavutimmeko tavoitteemme kurssin puitteissa.

Toteuttamatta jätetty toiminnallisuus

Emme luonnollisesti saa kurssin aikataulun puitteissa luotua aivan niin viimeisteltyä ja hyvää peliä, kuin haluaisimme, joten jätämme vähemmän tärkeitä toimintoja mahdollisesti vapaa-ajalla toteutettaviksi, jos halua riittää projektin jälkeen. Nämä toiminnot ovat yleisesti ottaen pelin kannalta vähemmän tärkeässä roolissa, mutta ne rikastaisivat kokemusta ja tekisivät pelaamisesta mieltäsiämpää. Suunnittelemiamme, toteuttamatta jätettäviä toiminnallisuuksia olisivat esimerkiksi:

- Usean samanaikaisen pelin tukeminen
- Pelaajien vapaampi keskustelu pelin sisällä
- Dynaamisesti luotavien karttojen tuki
- Pelaajien itsemurhat

Pois jätettyjen toiminnallisuuksien lisäksi esimerkiksi käyttöliittymää emme välttämättä ehdi viimeistellä haluamallamme tavalla. Kurssin puitteissa valmistuva peli onkin tarkoitettu prototyyppiksi, testaamaan voisiko tämänlainen peli olla hauska.