Veeti Koskinen, Samu Mäkinen

Tredu  Hepolamminkatu 10

Pelin käsikirjoitus

Sisällys

[1. JOHDANTO 2](#_Toc42503451)

[2. PELISUUNNITTELU 3](#_Toc42503452)

[3. PELI-IDEAN SYNTY 3](#_Toc42503453)

[4. PELISUUNNITTELUN VAIHEET 3](#_Toc42503454)

[4.1. Perusmekaniikka 3](#_Toc42503455)

[4.2. Pelin kerronta 3](#_Toc42503456)

[4.3. Vuorovaikutteisuus 3](#_Toc42503457)

[4.4. Kontrollien suunnittelu 4](#_Toc42503458)

[4.5. Hahmo suunnittelu 4](#_Toc42503459)

[4.6. Kenttäsuunnittelu 4](#_Toc42503460)

[4.7. Kamerasysteemin suunnittelu 4](#_Toc42503461)

[4.8. Grafiikkasuunnittelu 4](#_Toc42503462)

[5. ONGELMAT JA HAASTEET 4](#_Toc42503463)

[6. OMAT MIETTEET PELIN SUUNNITTELUSTA 5](#_Toc42503464)

# JOHDANTO

Tieto- ja viestintätekniikan alan opiskelijoilla tuli olemaan kesällä projekti kurssi, yksi ryhmä tullee kehittämään ja myöhemmin julkaisemaan Unity2D pelin.

Peli ideana olisi 2D rpg (role playing game) peli.

Tulemme tässä kertomaan minkälainen peli on kyseessä, miltä se tulisi näyttämään, ja miten peliä pelataan.

Tulemme myös kertomaan tässä miten tulemme toteuttamaan perusmekaniikat, pelin kulku, vuorovaikutteisuus, kenttäsuunnittelu, kamerasysteemi, hahmo suunnittelu, ja grafiikka suunnittelu.

# PELISUUNNITTELU

Peli on 2D rpg peli, jossa pelaaja aloittaa heikoilta ja pelin edetessä pelaaja voi tulla vahvemmaksi ja saa myöhemmin tietää, että sillä on yliluonnollisia taitoja.

Aluksi pelaajalle tulee ihan perustason tehtäviä ja vihollisia, eli aika heikkoja, mutta pelin edetessä pelaajalle tulee pikkuhiljaa vahvempia vastustajia, ja haastavampia tehtäviä.

Pelissä pelaajalle tulee vastaan 2 bossia, ja myöhemmin peliä kehittäessä peliin lisätään enemmän bosseja, ja vihollisia.

# PELI-IDEAN SYNTY

Idea syntyi siitä, kun molemmilla ryhmäläisillä on kiinnostusta peleihin ja pelin kehittämiseen.

# PELISUUNNITTELUN VAIHEET

## Perusmekaniikka

Pelaaja hahmolla on alussa ihan perus tason kykyjä, jossa on tietty aikaraja.

Pelaajalle annetaan myös pelin alussa ihan perus tason miekka.

Pelaajalla on myös ”stamina” jotta pelaaja ei voi juosta jatkuvasti.

Pelaajalla on myös tietty määrä manaa jotta se ei voi ihan jatkuvasti käyttää sen kykyjä.

Pelin alussa pelaajalla on 3 sydäntä, jotka ovat 6 hit pointin arvoisia.

## Pelin kerronta

Pelin alussa pelaaja hahmo aloittaa aika heikolta tasolta. Pelin ideana on, että pelaaja tekee tehtäviä ja sitä kautta tulee vahvemmaksi, ja mitä vahvemmaksi pelaaja tulee sitä korkeampi tasoisia vihollisia tulee.

Pelaaja aloittaa ns. tutoriaalilla, jossa pelaaja oppii käyttämään pelin perustekniikkaa. Perus tekniikkaan kuuluu mm. taistelu mekaniikan hallitseminen, liikkeen hallitseminen, helppojen tehtävien tekeminen esim. puhu jollekulle, tai etsi joku esine.

## Vuorovaikutteisuus

Pelissä pelaajalle tarjotaan tehtäviä, josta pelaaja voi tulla vahvemmaksi, ja sitä kautta edetä pelissä. Pelaajalla on mahdollisuus hyväksyä tehtäviä tai sitten kieltäytyä niistä

## Kontrollien suunnittelu

Pelaajan liikkuminen tapahtuu W, A, S, D näppäimillä, ja Lsiftillä tapahtuu pikajuoksu.

Pelaajan taistelumekaniikan kontrolli on hiiren vasen klikki, ja numero näppäimistä.

Pelaajan vuorovaikutteisuus tapahtuu ”F” näppäimisetä. Sillä voi esim. avata ovia tai noukkia esineitä.

Pelaajan tavaraluettelon voi avata TAB näppäimestä.

## Hahmo suunnittelu

Pelaaja ihminen, jolla on olemassa yliluonnollisia kykyjä, joita se sitten voi avata pelin edetessä.

Pelissä pelaaja hahmo luulee itsensä ihan tavalliseksi ihmiseksi mutta sille myöhemmin selviää se, että sillä on yliluonnollisia taitoja.

Pelaaja tulee näyttämään keskiajan matkailijalta.

Pelin vihollis- hahmot tulee alussa olemaan ihan tavallisia slimejä, ja roistoja.

Myöhemmin pelin edetessä pelaajalle tulee vastaan voimakkaampia vihollisia esim. örkkejä, luurankoja, noitia, ”wraitheja”.

Pelin bossi viholliset tulevat olemaan mm. lohikäärme, ja ”wraithking”.

## Kenttäsuunnittelu

Pelin maailma sijoittuu fiktiiviseen keskiaikaan, jossa pelaaja aloittaa matkansa kylän majatalosta, josta se aloittaa seikkailunsa.

Pelissä pelaajalle tulee vastaan tietynlaisia biomeja vastaan esim. metsä, vuoristo, luola, myöhemmin keskiaikainen kaupunki, ja helvetti.

## Kamerasysteemin suunnittelu

Kameran kulma tulee olemaan ylhäältä katsottuna, eikä kauhean kaukaa

## Grafiikkasuunnittelu

grafiikka tulee olemaan aluksi ihan yksivärinen esim., jos on vaikka ruohikko niin se tulee olemaan alkuun ihan yksivärinen.

# ONGELMAT JA HAASTEET

Ennalta tiedossa olevat ongelmat ovat toistaiseksi vain bugit.

# OMAT MIETTEET PELIN SUUNNITTELUSTA

Uskoisin että saame mielestämme ihan pelattavan pelin jota on sitten myös helppo kehittää eteenpäin.