

Tarinallinen Synopsis: ”Pelin nimi/työnimi (The War of the foods)”

Suunnittelija: Jesse Hirvonen

Ruokateemaisilla hahmoilla maailmanpelastusta 2D-tyyppisessä ”bullet hell” tasohyppelyssä.

Pelin Kuvaus

The War of the Foods on 2D-tasohyppely, jossa pelaajan on hypittävä haastavissa tasoissa ruokateemaisilla hahmoilla. Tämän lisäksi pelaajan on väisteltävä vihollisjoukkojen iskuja sekä kukistaa vihollisjoukot, jotta pelaaja pääsee tason loppuvaiheessa esiintyvän pomon luokse. Peli-idea pyrkii olemaan ”bullet hell” tyyppinen tasohyppely, joka haastaa pelaajan erityisesti vaikeustasollaan.

The War of the foods sijoittuu maapallolle, jossa mystinen meteoriitti on herättänyt kaikki maapallon ruoat henkiin ja ihmiskunta on tästä syystä syrjäytetty planeetan hallitsijana. Planeetalla on kuitenkin tapahtunut väkivaltainen vallankumous, jossa epäterveelliseksi oletetut ruoat ovat orjuuttaneet planeetalla kaikki heitä vastaan astuvat. Pelaaja pääsee liittymään kapinallisten joukkoon auttaen heitä palauttamaan maapallon takaisin sovussa eläväksi yhteiskunnaksi. Pelin tarina koostuu planeetalla kohtaavien ruokaryhmien välisestä taistelusta, joka kuvastaa hyvin pelin pääideaa.

The War of the Foods on erikoinen peli, sillä vaikka sen konsepti on jo tuttu monelle pelaajalle esimerkiksi cuphead pelistä, niin sen erikoiset hahmot tuovat peliin paljon erilaisia mekaniikoita, jonka ansiota pelaaja saa enemmän pelistä irti jokaisella pelikerrallansa. Tästä syystä pelin erityispiirteet löytyvät sen laajuudesta. Pelin ruokateeman ansiota pelihahmoja voidaan kehittää melkein loputtomasti ja jokaiselle hahmole pystytään muokkaamaan erilaisia taitoja, jotka liittyvät hahmon olemukseen. Näiden taitojen lisäksi hahmoille on mahdollista opettaa universaaleja siunauksia, joita hahmo voi käyttää pelin edetessä mahdollistaen erilaisen pelikokemuksen.

Pelin tarinallinen tausta

The war of the Foods alkaa, kun pelaaja herää henkiin appelsiinina kaupungissa sijaitsevan talon keittiössä. Henkiin herääminen johtuu mystisestä meteoriitista, joka lentelee maan ilmakehässä ja säteilee voimiansa maapallolla oleviin ruokiin. Pelaajan aloittaa pelin selvittämällä, mistä tämä mysteerinen herääminen johtuu. Tämän mysteerin selvittämisen aikana pelaaja kohtaa vihollisjoukkojen johtajan King Burgerin, joka antaa Bob the Orangelle selkäsaunan. Onneksi kapinallisjoukkojen kehittäjä Jeb the Orangen tulee pelastamaan pelaajan ja kertoo pelaajalle jälkepäin maapallon tilanteesta ja vihamielisen ryhmä rämän suunnitelmasta orjuuttaa planeetan asukkaat. Jebin mukaan ryhmä rämä aikoo imeä mystisestä meteoriitista sen voimat itselleen voimistaen ryhmäänsä. Jeb myös kertoo kapinallisten aikeista kukistaa ryhmä rämä ja palauttaa maapallon yhteiskunta sopueloon. Tämän kuultuaan Bob the Orange päättää auttaa kapinallisia heidän suunnitelmassaan ja lähtee vapauttamaan heitä kapinallisjoukkojen pelastamisella.

Pelaaja aloittaa pelin Bob the Orange hahmolla, jolla hän pelaa pelin alkuosiossa. Peli on sivusta kuvattu 2D-peli, joten pelaaja kokee pelin kolmannesta persoonasta. Pelin kulun aikana pelaaja pääsee pelastamaan hahmoja ryhmä rämän leireistä, jolloin hän mahdollistaa näillä hahmoilla pelaamisen pelissä myöhemmin. Bob the Orange ei aluksi tiedä maapallosta mitään, mutta ensimmäisen selkäsaunan jälkeen sekä kuultuaan ryhmä rämän suunnitelmasta hän saa motivaatiota toisten ruokien pelastamiseen orjuuttamiselta.

Pelin kulun aikana pelaaja pääsee oppimaan uusia liikkumis- sekä hyökkäystaitoja toisilta kapinallisilta tai sitten vaativampia taitoja munkeilta luostarissa. Uusien taitojen avulla pelaajan hahmo pystyy väistelemään vihollisten iskuja paremmin sekä iskemään takaisin vaativammissa tilanteissa.

The War of the Foodsin vastustajina toimii vihollisjoukko ryhmä rämä, joka koostuu epäterveelliseksi oletetuista ruoista, jotka yrittävät orjuuttaa kaikki heidän vastaansa astujat. Pelaajan on selvitettävä tiensä tämän ison ryhmän läpi, jotta hän pääsee ryhmän johtajan King Burgerin luokse ja lopettaen heidän tyranniensa. Matkansa aikana pelaaja joutuu kulkemaan erilaisten haastavien tasojen läpi, joiden teema muuttuu koko ajan synkemmäksi ja haastavammiksi. Tasojen aikana pelaaja kohtaa ryhmä rämän joukkoja, jotka hyökkäävät hänen kimppuunsa haastavien tasojen vaikeissa maastoissa.

Pelin kulku alkaa pelaajan mysteerin selvittämisellä sekä perusliikkeiden opettelulla. Bob the Orange yrittää selvittää mitä maailmalla tapahtuu ja mikä on aiheuttanut tämän henkiin heräämisen. Tarinallisesti peli ottaa yllättävän käänteen King Burgerin esiintymisellä, jonka jälkeen pelaajan on autettava kapinallisia ryhmä rämän kukistamiseksi. Ryhmä rämä kuitenkin hyökkää kapinallisten leiriin, jonka aikana suurin osa kappinallisista menehtyy. Pelaaja kuitenkin onnistuu pakenemaan tästä hyökkäyksestä kapinallisten kehittäjän Jebin uhrautumisen vuoksi ja joutuu rakentamaan kapinallisten ryhmän uudestaan aloittaen uuden leirin rakentamisella. Pelin loppu alkaa tästä hetkestä, jonka aikana pelaaja löytää luostarin, jossa hän pääsee oppimaan vaativia liikkeitä luostarin munkeilta. Uusien taitojen avulla pelaaja pystyy haastamaan King Burgerin lopullisessa taistelussa mystisen meteoriitin pinnalla.

Pelituotannon perustelu (Miksi toteuttaa tämä peli?)

The War of the Foods tuo pelaajalle haastavan kokemuksen laajassa pelimaailmassa, jossa pelaaja pääsee kokemaan pelin uudestaan eri tavalla jokaisella pelikerralla hahmon valintansa mukaan. Peli-idea kuulostaa jo itsessään hyvin rikkaalta ja pelin laajuus hahmojen erilaisten taitojen välillä tuo pelin kehittämiseen lisää motivaatiota mahdollistaa tämä pelikokemus pelistä kiinnostuneille pelaajille. Peli-idea on syntynyt omasta nuoruudestani, jossa piirsin välillä sarjakuvia, jossa ”appelsiinininja” taisteli erilaisissa tilanteissa. Tästä muistosta sain vision kehittää peli ideasta ja näyttää oma kehitykseni ihmisenä luonnoksissa.

Pelin ideana on luoda pelaajalle haastava peli, jossa tarvitaan paljon nopeita refleksejä sekä tarkkuutta haastavien tasojen läpi pääsemiseksi. Toivon juuri pelaajan nauttivan haasteista ja saavan hyvän olon tunteen niitten ylitsepääsemisestä pelissä. Pelin teema tällaisessa pelikokemuksessa saa pelin eroamaan toisista saman tyyppisistä peleistä, sillä mahdollisuudet laajalle hahmokannalle sekä erikoinen miljöö ruokien vaikutuksesta luovat pelaajalle kokemuksen, jota ei ole vielä tehty.

Aloittaisin pelin työstämisen päähahmon suunnittelulla sekä mekaniikkojen hiomisella. Tämän jälkeen lähtisin työstämään ensimmäistä tasoa, jossa pääsisin testaamaan mekaniikkoja. Seuraavaksi lähtisin työstämään vihollisia tasoihin ja niiden kanssakäymistä pelaajan kanssa. Pelin peruselementtien työstämisen jälkeen alkaisin laajentamaan peliä uusiin tasoihin ja teemoihin perustuen pelin tarinaan. Pelin edetessä alkaisin luomaan uusia hahmoja sekä lisäisin erilaisia taitoja heille, jotta peliin saataisiin enemmän laajuutta.

Kohderyhmä

The War of the Foods on tarkoitettu pelaajille, jotka tykkäävät haastavista peleistä. Tällä hetkellä suosion kasvussa ovat haastavat pelit sekä souls like-pelit, jotka ovat nostaneet pelaajien mielenkiintoa haasteellisiin peleihin, joten The War of the Foods sopii hyvin tällaisille pelaajille sillä se tarjoaa pelaajilleen haasteellisia tasoja ja vaikeita pomotaisteluita.

Avainideat

1. Haastavat tasot ja viholliset sekä pomotaistelut luovat peliin haasteita, jotka pelaajan on ylipäästävä onnistuakseen.
2. Laaja hahmovalikoima tuo peliin mukavaa vaihtelua joko pelin aikana tai erillisillä pelikerroilla.
3. Pelin hahmojen ruokateema antaa melkein loputtomasti erilaisten hahmojen luomiseen sekä taitojen keksimiseen.
4. Pelin ruokateema yhdistettynä ihmiskunnan arkkitehtuuriin muodostavat pelimaailmasta värikkään sekä mielenkiintoisen pelaajan tutkiakseen.