**What do we do now?**

(NAMN PÅ SPELET HÄR)

*Ett spel av: Simon Bothén, Sebastian Lind, Tim Lindstam och Joakim Levin*

*Story och miljö*

* Skräck, sjukhus.
* Du vaknar upp i mentalsjukhus. P1 har en skugga, de andra saknar dem.
* Målet för spelaren är att fly ifrån sjukhuset, men det går inte.
* Ledtrådar finnes som spelaren får "story" ifrån.
* Du kommer inte riktigt någonstans.

Gameplay elements

* Jagad av monster(a star pathfinding),
* Förvirrad(
* Ficklampa för att mota bort skuggor.
* Topdown, tilebased.
* Åska som lyser upp, regn,storm
* DABDA!
* journaler?
* Freaky soundeffects. (sebbes idé).
* jump scares!
* Notes with voiceovers.

Gameplay progression

1. *Denial* - Det ser som vanligt ut, du vet inte varför du är på sjukhuset.
2. *Anger* - Kaos stadie. Allmänt kaos. Exempel, stolar skakar, folk är "galna.
3. *Bargaining* - Du försöker fråga ut dem, försöka få dem att hjälpa dig ut.
4. *Depression*- Du är deprimerad, går långsamt.
5. *Acceptance* - Alla dörrar är öppna, du går från målet till din cell. Accepterar att du är mentalt sjuk och behöver hjälp.

TILES

*Static*

* Floor(clean,bloody)
* Wall(samma som överst)
* (outdoor tiles) - låg prio

*Dekaler*

* Fönster
* Kläder
* Böcker
* Tidningar
* Köksredskap
* Sjukhusinstrument

Interaktiva object

* Dörröppnare(nycklar)
* Notes och journaler
* Dörr
* Stolar, bord, soffor
* Döda kroppar

Karaktärer

* Spelaren
* NPC- gruppmedlemmar
* Fiender/skuggor

NOTES

1. Everybody is gone.
2. What do we do now? (finns i varje nivå)
3. Why are we here?
4. Please let me die. (depression delen)
5. Let me out. (anger)
6. The light is your friend(freedoom exit).
7. Shadows do not like the light.
8. Its OK(acceptence)
9. what is the cost for freedom?(bargaining)
10. You can never escape this.

Tankeidéer

* Dör du kommer du tillbaka i början av nivån.
* Du ser runt dig rätt bra, långt ifrån ser du bara konturer.
* "Skadan" beror på hur nära du är skuggan.
* Ljus kan användas för att blockera monstret, men det ska inte finnas mycket av den här "kraften".
* "Nycklar" kan behövas för att ta sig förbi vissa dörrar, spelaren behöver utforska för att komma vidare.
* Sista nivån är den lättaste, alla dörrar öppnas framför dig och stängs bakom dig, och sedan är bara en dörr kvar, där du först startade spelet.
* Triggade jumpscares och blockader kan uppkomma för att skrämma spelaren och speciellt när spelaren börjar känna sig säker i spelet.
* När spelaren tar skada blir spelet mörkare tills inget liv är kvar.