**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.

Notes:

Denial:

1. (Står när man börjar) ” Why am I here? ”
2. (Står/hörs när man talar med en person i rummet) ”What do we do now?”
3. (Sägs/hörs när man har gått ca 2/3 av första nivån) ”Everyone is gone!”
4. (Secret note – Hittas i kontoret vid utgången) ”Patient 13 on cell block D is showing signs of.... The paper has been destroyed!”

Anger:

1. (Sägs/hörs när man talar med en person i rummet) ”What do we do now?”
2. (Sägs/hörs när man har gått ca 1/3 av andra nivån) ”Let me out!”
3. (Sägs/hörs när man hittar ficklampan i början av andra nivån) ”A flashligt...? I suppose it could come in handy... ”Press Space to flash your flashligt””
4. (Secret note – hittas i isoleringscell) ”... We have decided that patient 13 should be placed in isolation in order to ....”

Bargaining:

1. (Står I början av nivån) ”Please just let me leave”

”På denna nivån börjar man kunna se monstrena springa förbi / skuggor dyka upp. Skuggorna är precis på en när en ruta poppar upp med texten”

1. ”These shadows move by themselves! If only I could remove them with something…”
2. (Secret note – Hittas i matsalen) ”What is the cost of freedom?”

Depression:

1. (Står I början av nivån efter att en skugga rört sig utanför dörren)

”Please, just let me die!”

1. (Står efter 1/2) “These monsters are relentless. Why am I even trying?”
2. (Secret note- hittas hos psykolog) ”... The board of Directors has therefore decided that patient 13 should also receive antidepressants as such to help coping with ...”

Acceptance:

1. Allt alla säger är “It’s okay”

Man går tillbaka till sin cell istället för att gå ifrån.

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.