

Kravspecifikation

Spelprojekt VT2024

- Det skall finnas ett spelarobjekt i förstapersonsperspektiv
- Det skall gå att styra karaktären fritt i alla väderstreck
- Det skall gå att interagera med [interaktiva] objekt i spelet
- Det skall finnas 7 olika rum som agerar som levels
- Det skall finnas en level 0 som alltid är en foyer
- Rummen skall vara slumpmässigt genererade
- Interiören i rummen skall vara [måttligt] slumpmässigt genererade
- Rum # - Sovrum
- Rum # - Vardagsrum
- Rum # - Kök
- Rum # - Badrum
- Rum # - Garage
- Rum # - Källare
- Det skall finnas flera olika pussel
- Dessa pussel skall vara slumpmässigt genererade i rummen
- Det skall vara ett pussel per rum
- Dessa pussel skall vara slumpmässigt utformade vid olika speltillfällen
- Det skall finnas en huvudmeny med interaktiva knappar
- Det skall finnas val för att starta nytt spel och avsluta spel
- I huvudmenyn skall det finnas en lista för highscore
- Det skall finnas en interaktiv bok i foyern som spelaren måste göra vissa val i för att kunna gå vidare till level 1
- Dessa val skall vara grunden till hur spelarens upplevelse kommer bli gällande rädslor
- Det skall finnas fem olika förutbestämda rädslor som bidrar till spelupplevelsen
- Dessa rädslor skall finnas som karaktärer som visar sig under spelets gång
- Rädsla # - Clowner
- Rädsla # - Spindlar (humanoid spindel)
- Rädsla # - Klaustrofobi
- Rädsla # - Dockor
- Rädsla # - Trypophobia (rädsla för hål)
- Det skall finnas en timermekanik som startar när spelaren interagerar med pussel
- Det skall finnas en mekanik som gör att tid sparas till godo för nästa level om spelaren klarar ett pussel innan tiden rinner ut
- Det skall finnas en slutscen som spelas om spelaren klarat av alla rum
- Det skall finnas scen som spelas upp om spelaren inte klarar av ett pussel inom tidsramen (dödsscen)
- Dödsscenens utformning skall vara beroende av spelarens val i level 0
- Det skall finnas ljud som är kopplade till spelarens rädslor
- Det skall finnas ljud som triggas när spelaren interagerar med objekt
- Det skall finnas ljud i huvudmenyn
- Det skall finnas två dörrar i varje rum.
- Det skall finnas en dörr som man kommer in genom. Denna dörr går inte att öppna igen

- Det skall finnas en dörr som man går in till nästa rum genom. Denna dörr öppnas när man klarat rummets pussel