

Mötesprotokoll 2020-09-03

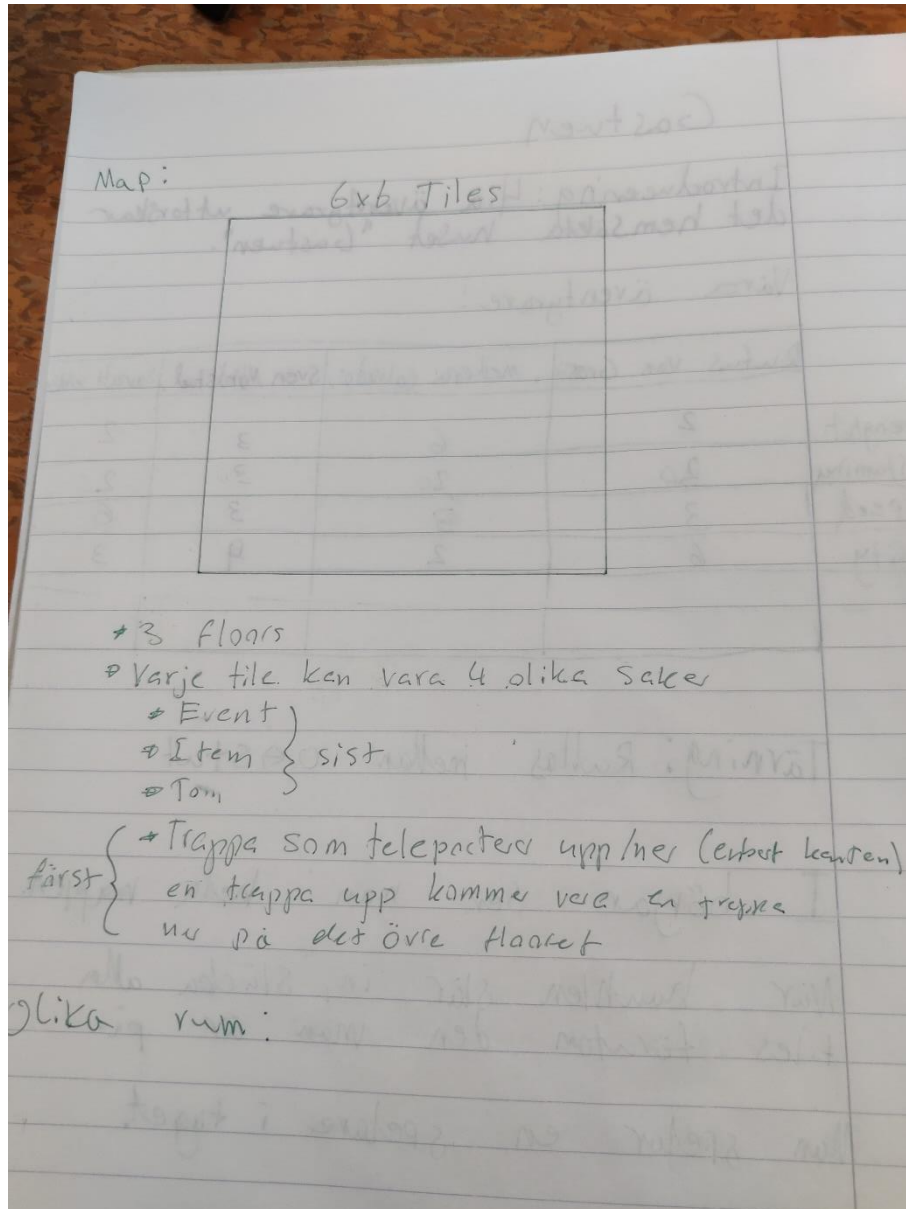
Under mötet diskuterades det igenom spelets regler och struktur. Spelet tar inspiration från brädspellet "The betrayal on the house on the hill" och idén är att skapa en digital version med några ändringar och förenklingar från originalet. Följande spånades på och dokumenterades:

Spelet grundar sig i att 4:a äventyrare utforskar det hemsökta huset "Gausten". Spelet är då turbaserat och man kan inte spela mot någon dator. Det finns 4 olika hjältar att spela som. De har även olika stats. Statsen hänger ihop med en tärning man slår vilket då går från skalan 0-(stat x).

Gausten				
Introduktion: 4:a äventyrare utforskar det hemsökta huset "Gausten".				
Våra äventyrare:				
	Rufus von Grass	Moderica Calvallos	Sven Nordstael	Sorath Winter
Strength	2	6	3	2
Stamina	20	20	30	20
Speed	3	3	3	6
Smity	6	2	4	3
Tärning: Rullas mellan 0-Stat				
I början ser man hela mappen.				
När hanteln slår in, släcka alla tiles förutom den man är på.				
Man spelar en spelare i taget.				

Kartan för spelet fungerar som ett matris där vi får plats 6X6 tiles som då motsvarar ett rum i huset. Det kommer då också finnas 3 olika våningar med 36 rum på varje våning. Entréplan, ovanvåning och källare.

Varje tile kan sedan innehålla 4 olika scenarion: Ett event, ett item, ett tomt rum eller en trappa.



Bilden nedan visar några spontana idéer på events.

Events:

Event som ligger kvar:

1. Hål i marken, speed roll, vid fail trillar man ner i basement.

2. Kista med skellett i, sanity roll, tappar sanity vid fail

3. Hittar en staty med holy water, gain 1 sanity

4. Hiss, rolla för våning.

5. Kristall, sanityroll → veta var item ligger

6. Du hittar en hemlig tunnel → Random rum på våningen.
Event som försvinner:

1. En spindel landar på din axel, strenght roll för att slä borta den. vid succes gain 1 sanity.

2. Du trillar över något, skadar dig, glömmar sina files, huvudskadning.

3. potion, gain 1 stamina

4. Du hittar en zombie, followed -1 sanity

På bilden nedan följer några spontana idéer på items:

Items:

Revolver: +2 strength, låg sanity, sanity roll, ^{stygga sig själv.}
longsvärd: +2 strength, -1 speed
*Fackla: ser rum runt +1 sanity
Skor: +1 speed

Mat: kött: +1 stamina

Potion: +1 stamina

Alcohol: +sanity -speed -stamina

Hämnt 1: The old Gods whisper

Escape hatch spawns efter
hämnten börjar.

Objective: insane play: kill all players

Objective/Others: Find the escape
hatch and flee.

Under spelet gång kommer en eventmätare att fyllas upp. Den ökar med 1 varje gång ett event kort öppnas. När mätaren når 8 (preliminärt) så slår "haunten" in. Detta innebär att någon av de 4:a äventyrarna förräder resten och blir ond. Här kommer det nya regler för både äventyrarna men även förrädaren. Planen är att vi endast kommer att skapa och implementera ett "haunt" i början med sedan lägga in flera olika "haunts" i mån av tid.

Eventmätaren:

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Ökar varje gång ett event körs.
vid 8 startar "the haunt".

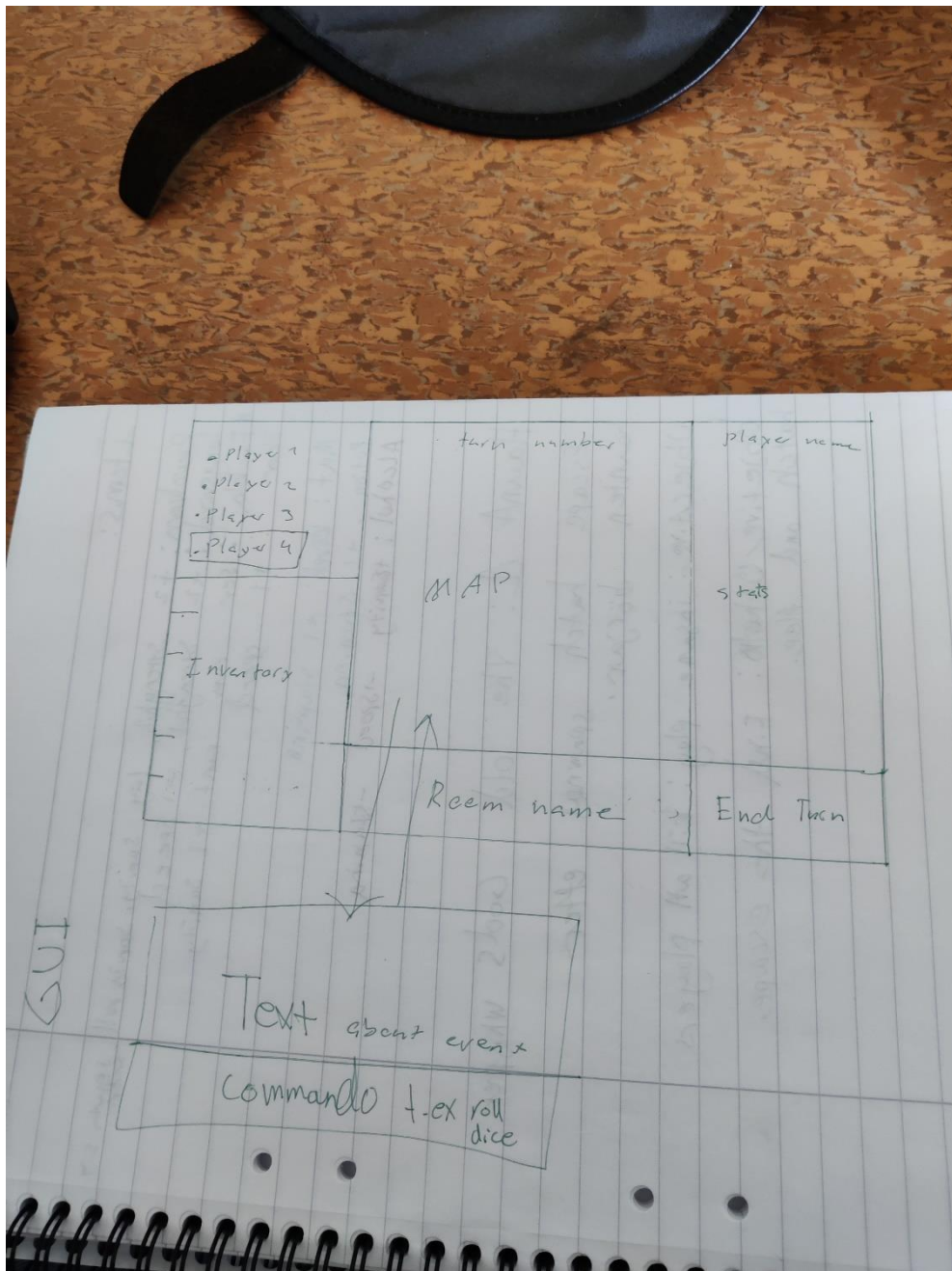
Regler för hur en haunt väljs:

- * Randomt vilket haunt som startar.

När haunten startar, presenteras det olika regler och win-conditions för den som "triggade haunten" och de andra spelarna.

↓

Visas i en textbox där de två "lagen" uppmanas att inte läsa varandras regler.



Allra sist ritade vi en enkel skiss av ett potentiellt GUI.