

Spillmanual for SPOOKS - Skummelt Pek og Ondskapsfullt Klikk Spill

INF112-TEAM1_2

February 23, 2017

Contents

0.1	Vår idé	2
0.2	Målgruppe	2
0.3	Spilletid	2
0.4	Gamemode	2
0.5	Brukerfortellinger	2
1	Bruksmønster	3
1.1	Hovedcase	3
1.2	Alternative hendinger	4
1.3	Bruksmønsterdiagram	4
1.4	Illustrasjoner	5
1.5	Spillregler	6

0.1 Vår idé

Vi ønsker å lage et skrekkbasert pek-og-klikk spill. Målet med spillet er at spilleren skal komme seg ut av et skummelt hus. Dette oppnås ved at spilleren løser forskjellige gåter og oppgaver slik at flere dører til nye rom åpnes i huset. Når spilleren har løst alle gåtene og oppgavene vil spilleren kunne forlate huset og spillet er over. Vi ønsker at gåtene og oppgavene skal variere mellom alt fra å finne nøkler, kombinere ulike gjenstander, til å løse små hjernetrims spill; alt under tidspress. Hvert femte minutt mister spilleren alle gjenstandene sine og starter fra siste checkpoint. Dette vil si at spilleren kanskje ikke alltid har tid til å plukke opp alle gjenstandene som går an å bruke, men lærer til neste hvilke gjenstander det er verdt å ta med seg til den oppgaven som skal utføres. Vi ønsker også at oppgavene skal være utfordrende og stige i vanskelighetsgrad etter hvert som spilleren kommer videre i spillet. Vi ønsker også at spilleren skal kunne lagre spillet og dermed ha muligheten til å kunne fortsette spillet på et annet tidspunkt.

0.2 Målgruppe

Spillet er ment for personer som liker skrekkspill. Forløpig er det vanskelig å sette en aldersgrense i og med at vi ikke vet hvor skummelt spillet blir, men vi håper at vi kan sette en aldersgrense og sikte til en målgruppe på 12+ år.

0.3 Spilletid

Spilletiden avhenger av Spillerens egenskaper til å løse gåter/oppgaver. Hvis spilleren har løst mange lignende gåter og/eller oppgaver vil spilletiden minskes og vice versa. Spillet er lagt opp til å resette seg hvert 5-10 minutt. Det vil si at man må rekke neste checkpoint innen 5 minutter ellers starter man fra forrige checkpoint i spillet. Spilletiden vil også avhenge av hvor omfattende spillet blir. Spillet skal kunne lagres, slik at Spilleren kan starte spillet fra sist lagrede punkt.

0.4 Gamemode

Spillet er et en-spiller spill, hvor Spilleren spiller som førsteperson. Det vil si at spilleren vil se omgivelsene gjennom karakterens øyne.

0.5 Brukerfortellinger

- Som spiller vil jeg kunne klikke på ting og forvente at det skjer noe om jeg gjør noe riktig.
- Som spiller ønsker jeg å få hint hvis det går lang tid uten at det skjer noe eller at jeg ikke klarer å løse en oppgave.
- Som spiller vil jeg at spillet gir meg en beskjed hvis jeg gjør noe feil.
- Som spiller vil jeg å kunne avslutte og lagre spillet når som helst og fortsette videre på et annet tidspunkt.
- Som spiller vil jeg at spillet skal være selvforklarende og enkelt å forstå.

1 Bruksmønster

Overview: Spillet starter, du befinner deg i et hus. Du vet ikke hvor du er, og må komme deg ut av huset.

Actors: Spiller, Maskin

Pre-conditions: Ingen

1.1 Hovedcase

1. Meny (Start – slutt)
2. Spiller velger å starte ett nytt spill
3. Systemet oppretter et nytt spill
4. Systemet starter en klokke som teller ned fra 5minutter
5. Spiller trykker på et element i spillet
6. Systemet gjør noe med elementet
7. Spiller belønnes med å få en ting
8. Systemet legger tingen i Spillerens inventory

Steg 4-7 går i loop til Spiller har nøkkel til å gå videre neste rom

9. Spiller velger ”nøkkel” fra inventory
10. Systemet markerer ”nøkkel” i inventoryen
11. Spiller trykker på dør
12. Systemet åpner døren
13. Spiller klikker på døren
14. Systemet flytter spilleren til neste rom (nivå)

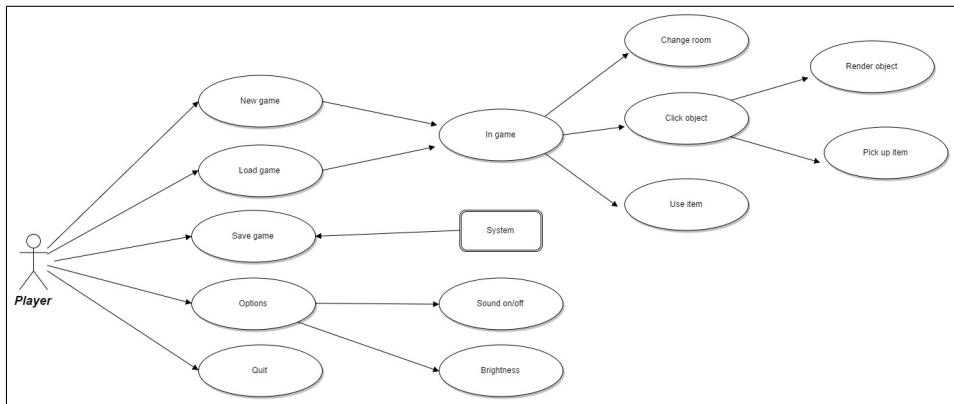
Steg 4-13 går i loop til Spiller har funnet ”master key”

15. Spiller plukker opp ”master key”
16. Systemet legger ”master key” i inventory
17. Spiller velger ”master key” fra inventory
18. Systemet markerer ”master key” i inventory
19. Spiller klikker på utgangsdøren
20. Systemet åpner døren
21. Systemet forteller Spilleren at Spiller vant
22. Systemet returnerer til hovedmeny

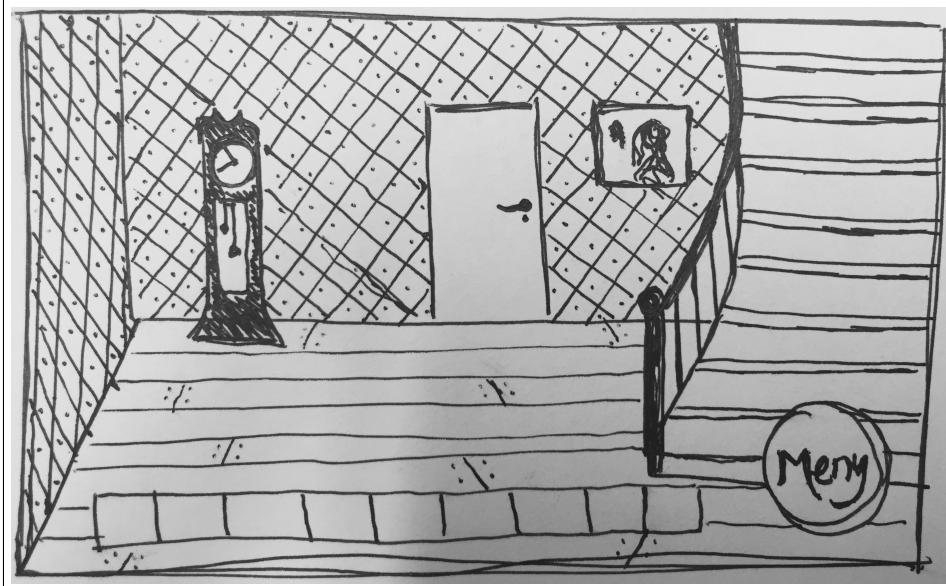
1.2 Alternative hendinger

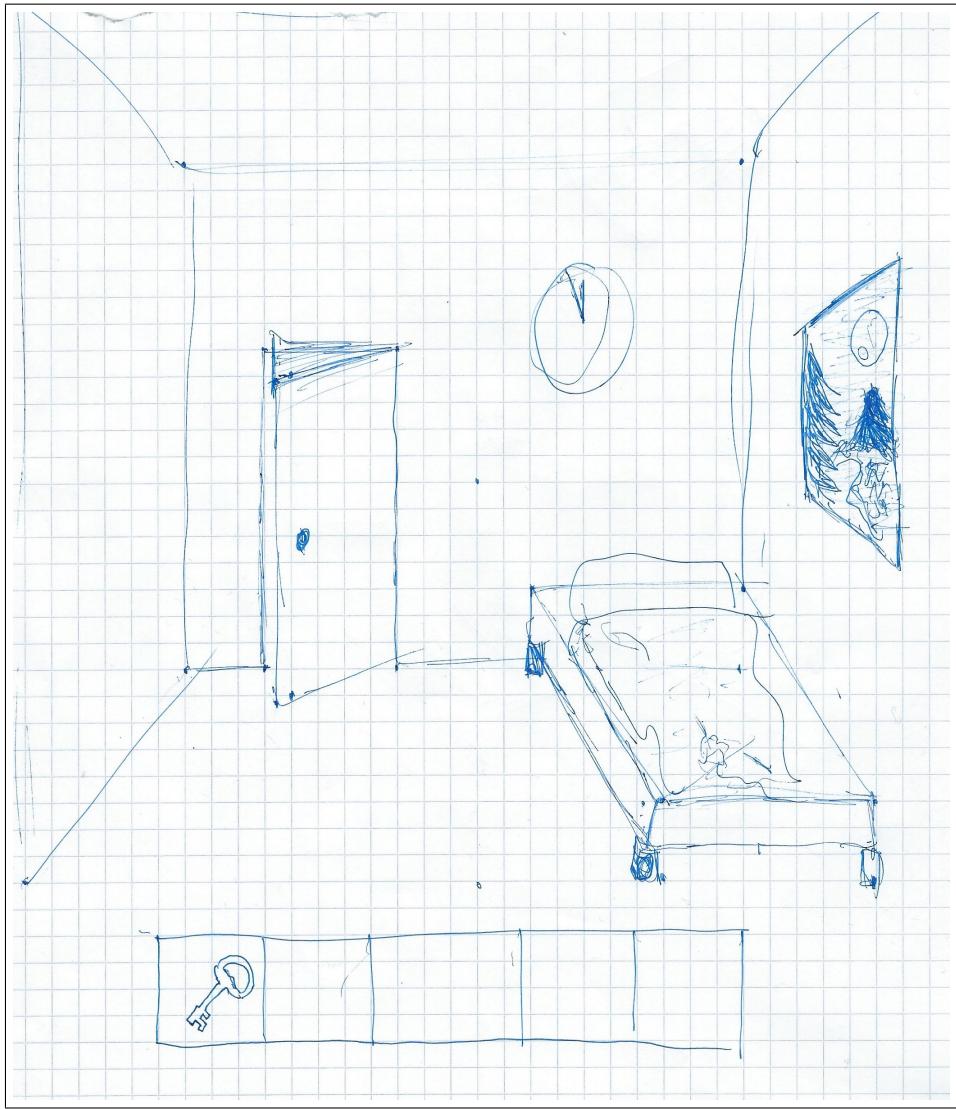
- A1 @2 Spiller velger å avslutte spillet
- A2 Systemet avslutter spillet
- B1 @4 Spiller prøver å åpne en dør som er lukket
- B2 Systemet gir Spiller beskjed om at døren er låst
- C1 @4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 stoppeklokken går ut
- C2 Systemet sletter alt i inventory
- C3 Systemet plasserer Spiller i utgangspunktrommet
- C4 Systemet starter en klokke som teller ned fra 5 minutter

1.3 Bruksmønsterdiagram



1.4 Illustrasjoner





1.5 Spillregler

- Spilleren kan ikke dø i spillet
- Spillet resettes hvert 5-10 minutt og spilleren vil havne tilbake til siste checkpoint
- Spilleren kan kun bevege seg til gitte punkter i huset (dette er en stor fordel med pek-og-klikk fordi spilleren ikke nødvendigvis kan bevege seg dit spilleren vil)
- Spilleren kan plukke opp gitte gjenstander i huset og bruke dem til å løse oppgaver/gåter
- Spilleren kan lagre spillet når som helst og starte fra lagringspunktet ved et annet tidspunkt.