

Referat gruppearbeid INF112

Referent: Mats Ryland

15.2.17

1 Oppmøte:

Oppmøte: Malin, Mats, Hans Ivar, og Eirik

2 Spillidé

2.1 Horrospill

3 Diskusjon

- Point and click
- Horror
- Point and click
- Horror
- Vi befinner oss i et hus
- Psykologisk skrekk/kveppe-horror
- Historiedrevet

4 Målgruppe:

16/17+

Avhengig av hvor skummelt det blir.

5 Hvor omfattende er spillet?

Antall rom/brett

Tidspress

Historie? Hvor befinner vi oss?

6 Spilltype:

Spiller mot maskin

7 Spillmotor?

7.1 2d

- Unity

7.2 3d

- Unreal
- Unity
- JMonkeyEngine

8 Spillmekanikker:

- Point and click navigasjon
- Tidspress som stressfaktor
- Lyskilde som går tom for batteri
- Groundhogday?? –!Skrekkspill
- Mister noen/alle gjenstander hver runde.
- Introduser nye mekanikker hver gang runden starter, etter løste problem.

9 Historie