

# Upheaval

En presentation av :  
Kasper, Love, My



# Idag ska vi...

...gå igenom följande  
punkter.



# Idag ska vi...

...gå igenom följande  
punkter.

- Hur vi tänkte vid skapandet av spelet.



# Idag ska vi...

...gå igenom följande punkter.

- Hur vi tänkte vid skapandet av spelet.
- Viktiga funktioner som definierar vårt spel.



# Idag ska vi...

## ...gå igenom följande punkter.

- Hur vi tänkte vid skapandet av spelet.
- Viktiga funktioner som definierar vårt spel.
- Gå lite djupare in i spelet, introduktion, världen etc.



# Idag ska vi...

## ...gå igenom följande punkter.

- Hur vi tänkte vid skapandet av spelet.
- Viktiga funktioner som definierar vårt spel.
- Gå lite djupare in i spelet, introduktion, världen etc.
- Några varelser som denna värld har att erbjuda.



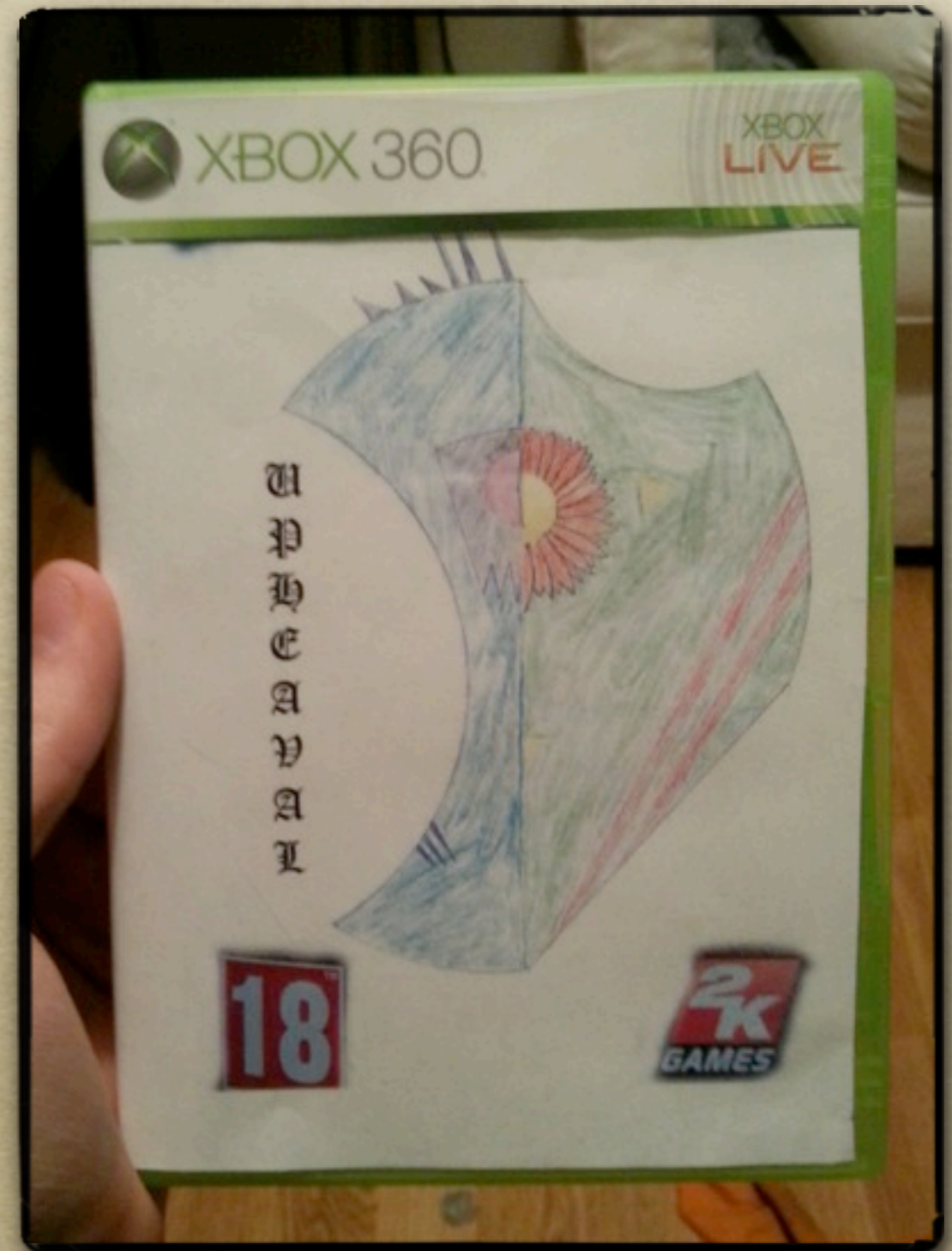
# Idag ska vi...

## ...gå igenom följande punkter.

- Hur vi tänkte vid skapandet av spelet.
- Viktiga funktioner som definierar vårt spel.
- Gå lite djupare in i spelet, introduktion, världen etc.
- Några varelser som denna värld har att erbjuda.
- Multiplayer läget.



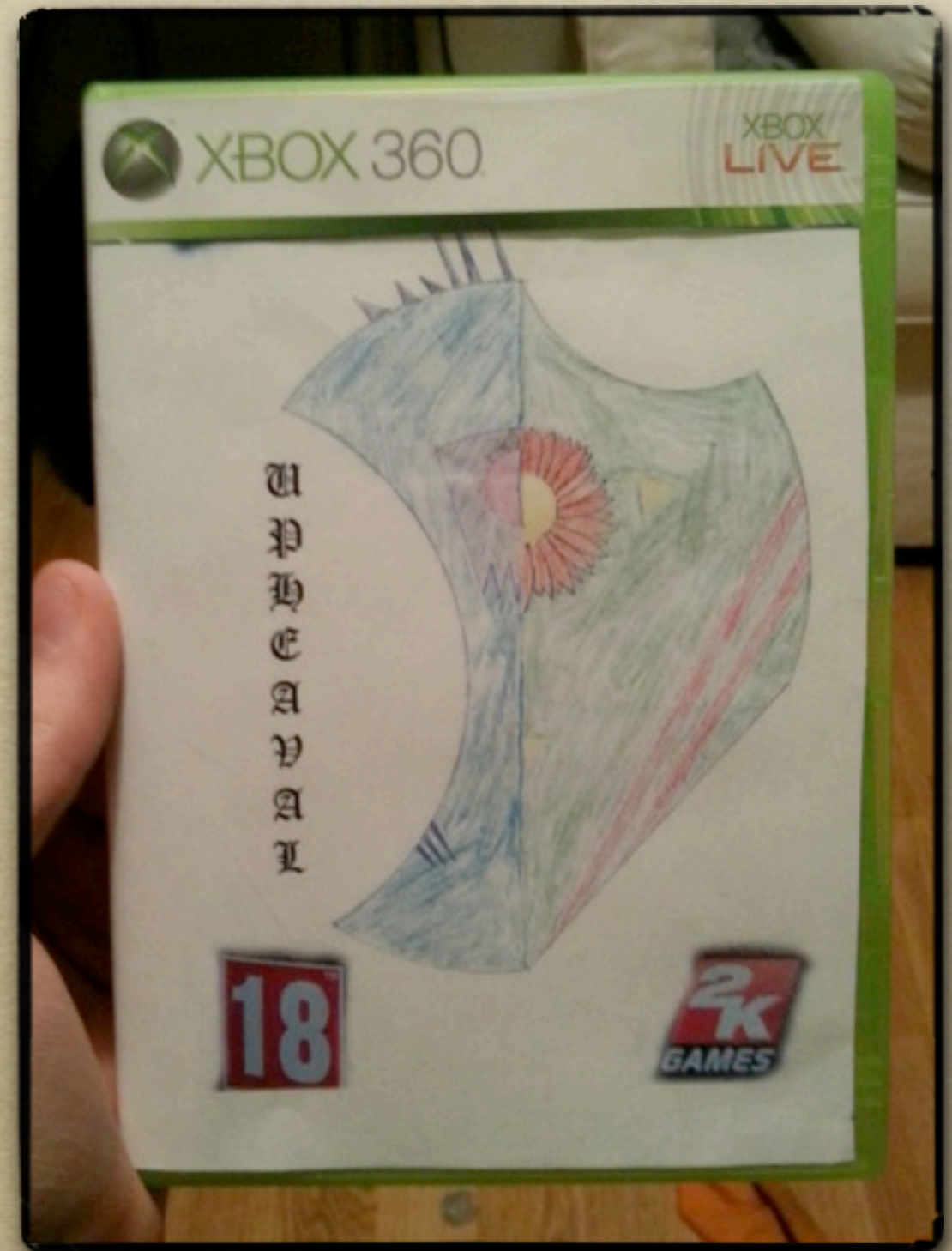
# Konceptet bakom det hela.





# Konceptet bakom det hela.

## Vår tanke

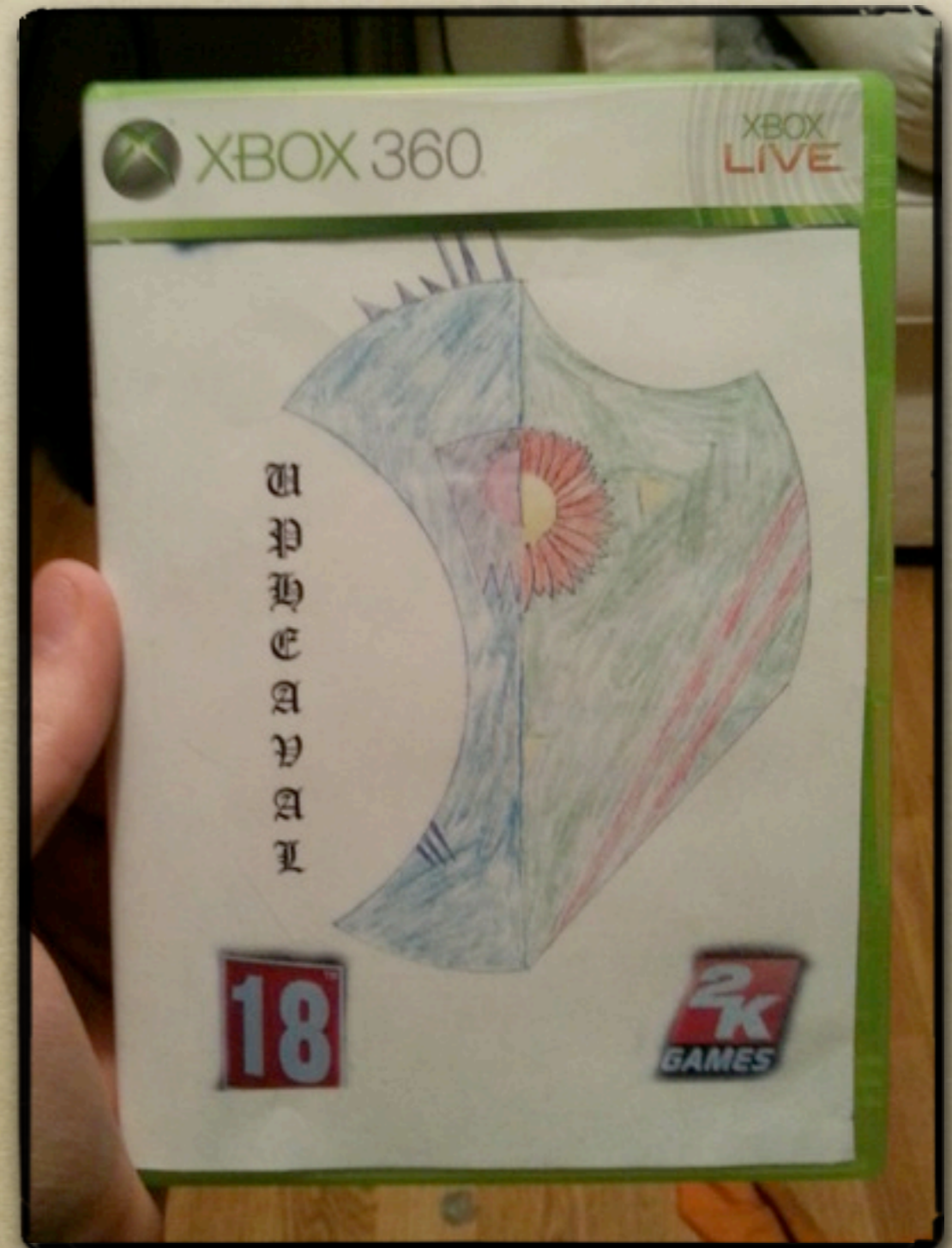




# Konceptet bakom det hela.

## Vår tanke

- Blod & äventyr.

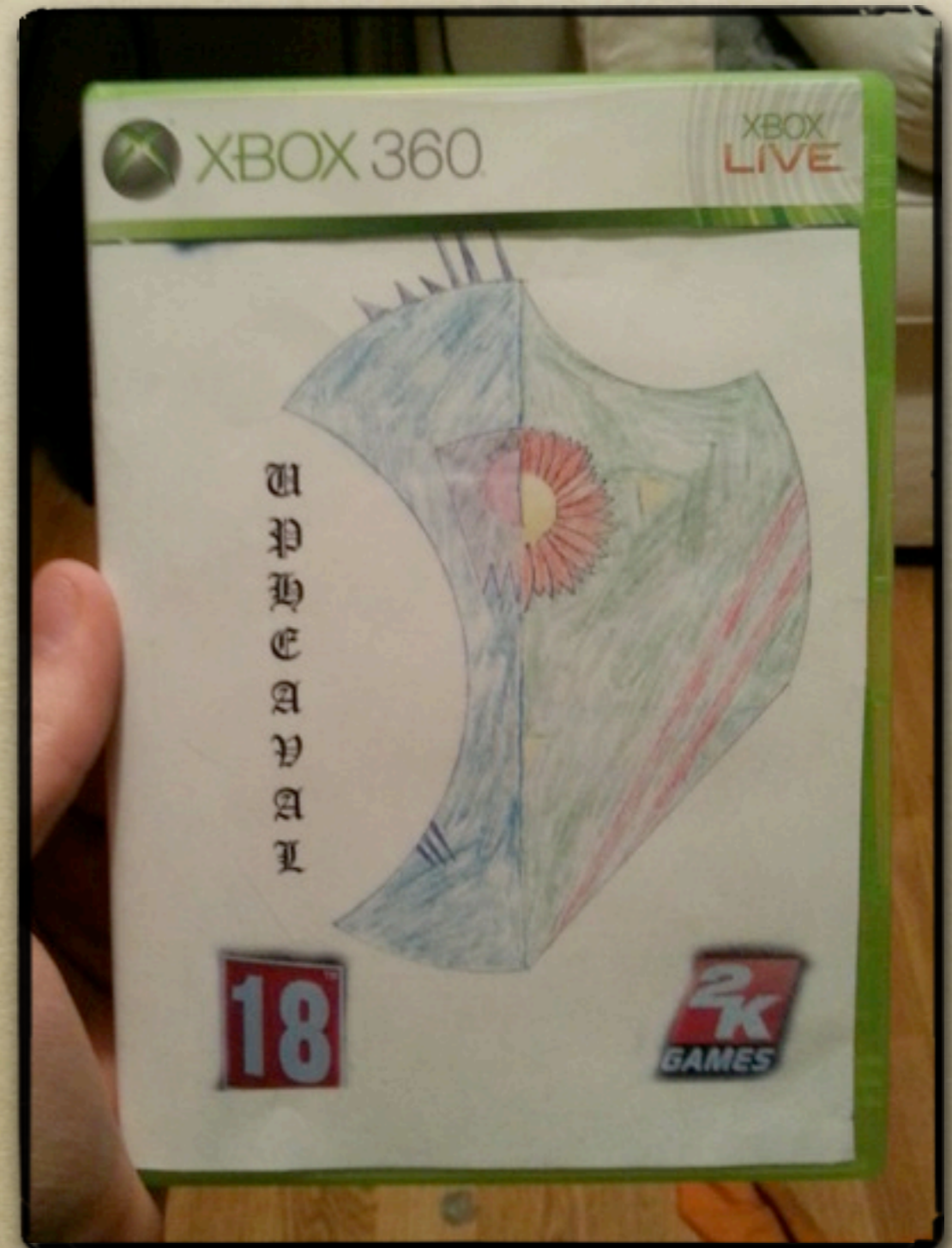




# Konceptet bakom det hela.

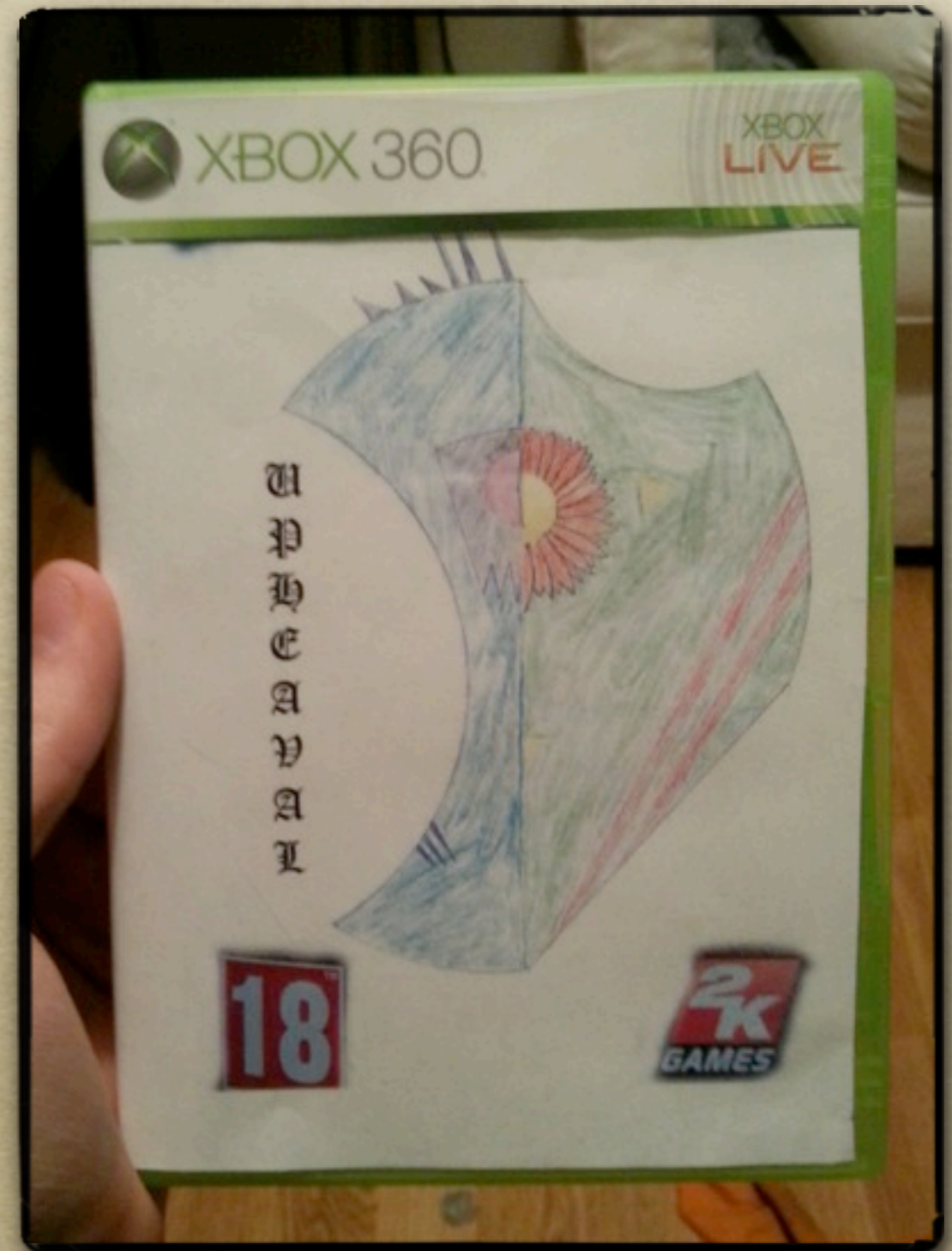
## Vår tanke

- Blod & äventyr.
- Fattiga & rika.





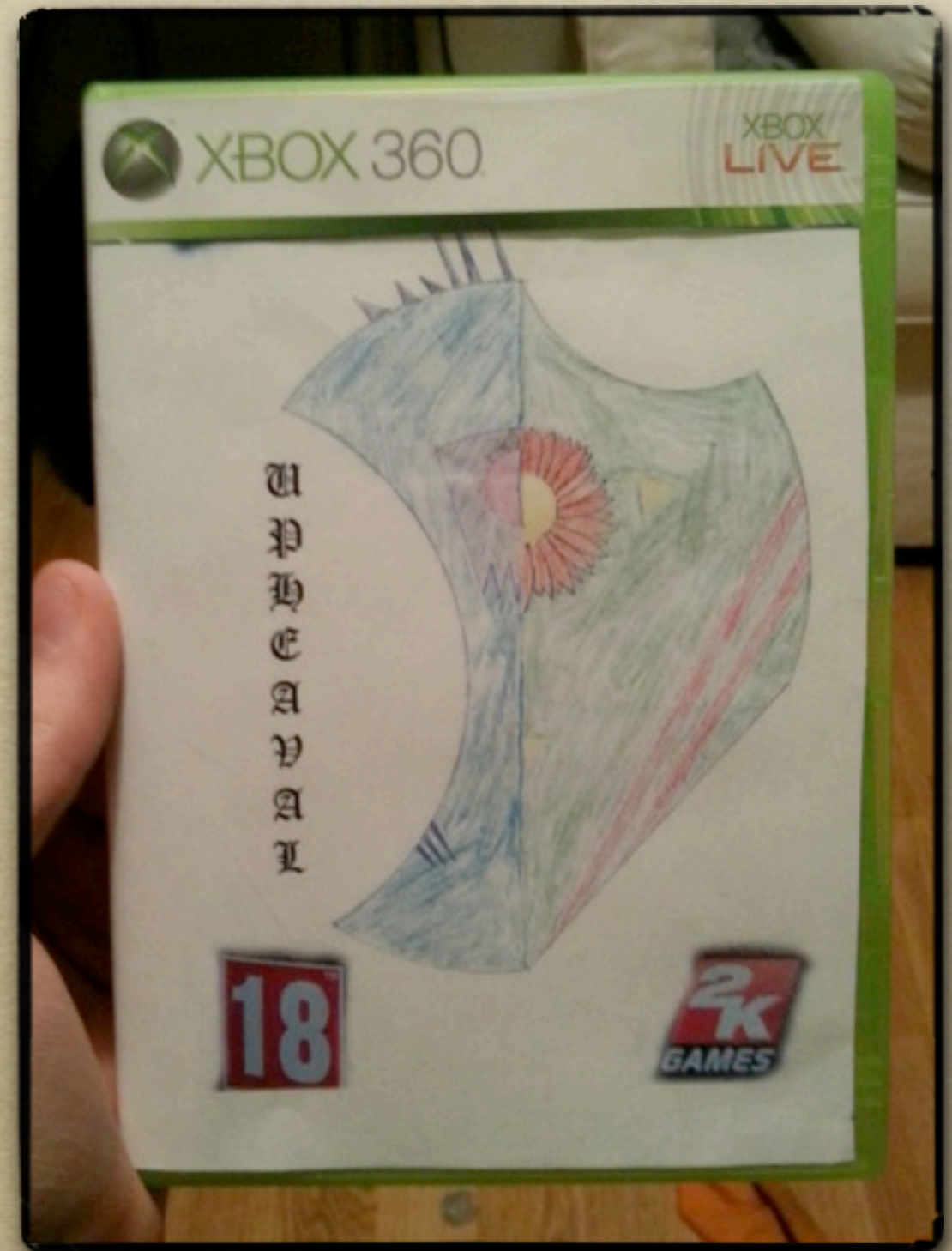
# Konceptet bakom det hela.





# Konceptet bakom det hela.

## Huvudsakliga funktioner

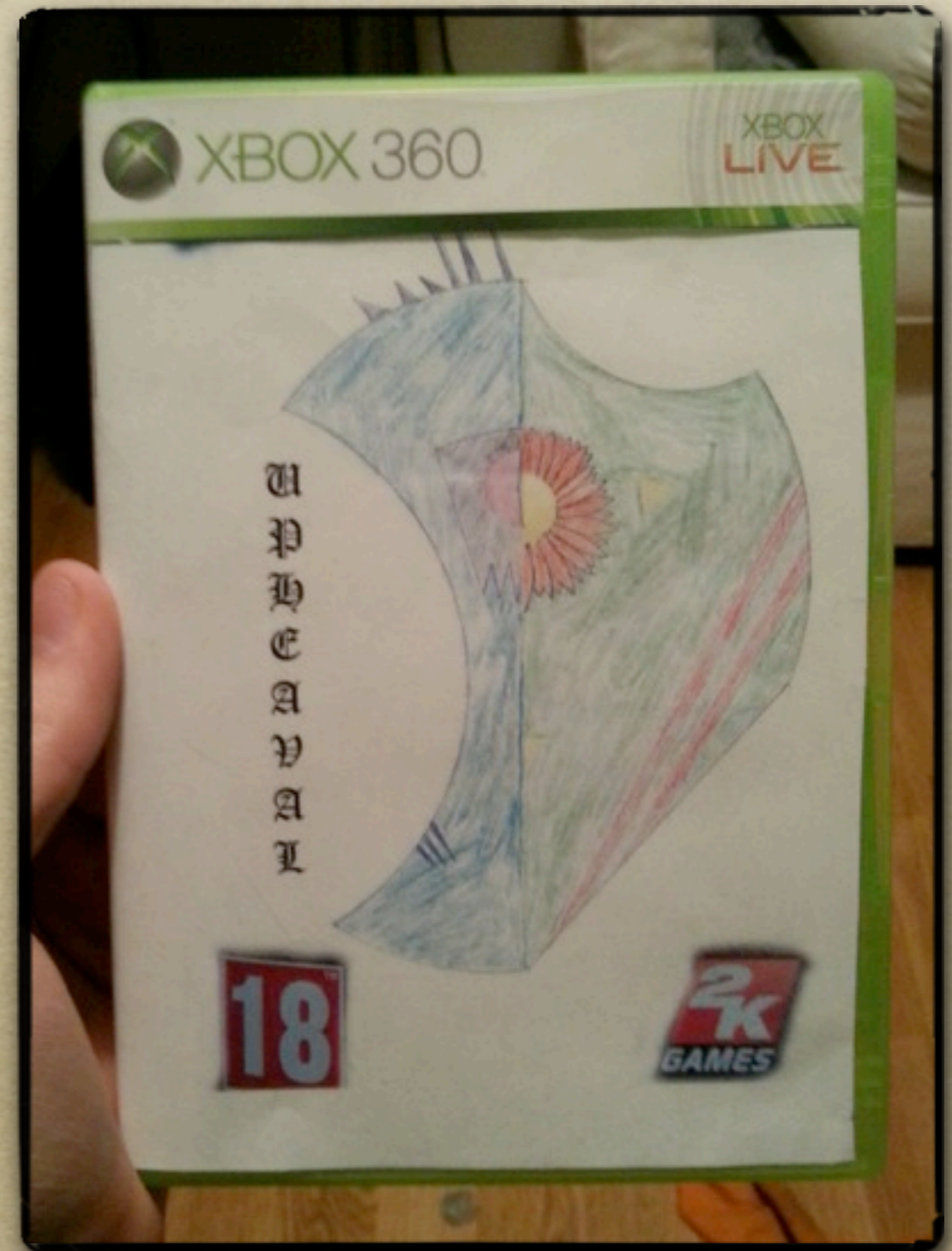




# Konceptet bakom det hela.

## Huvudsakliga funktioner

- "Duo ending".

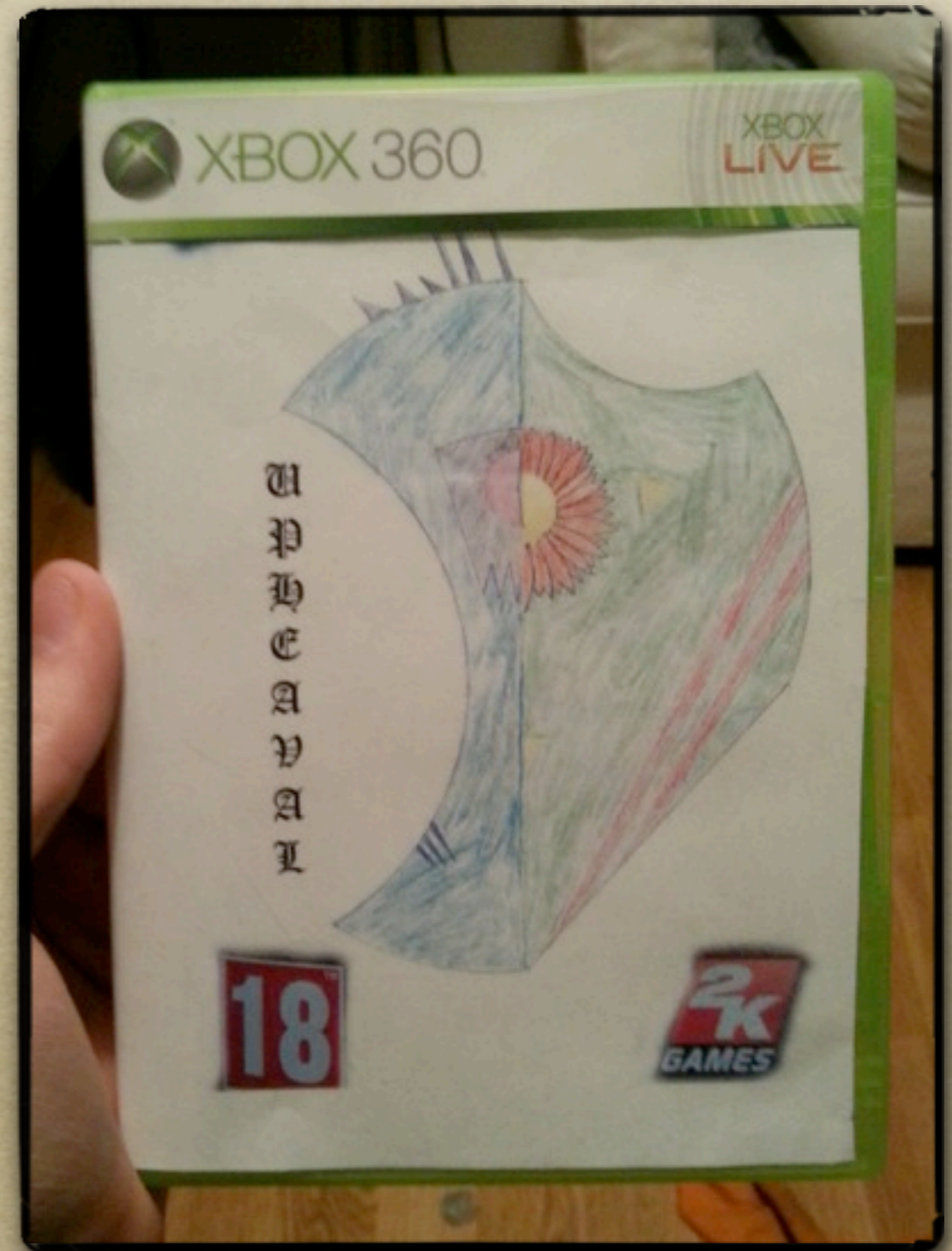




# Konceptet bakom det hela.

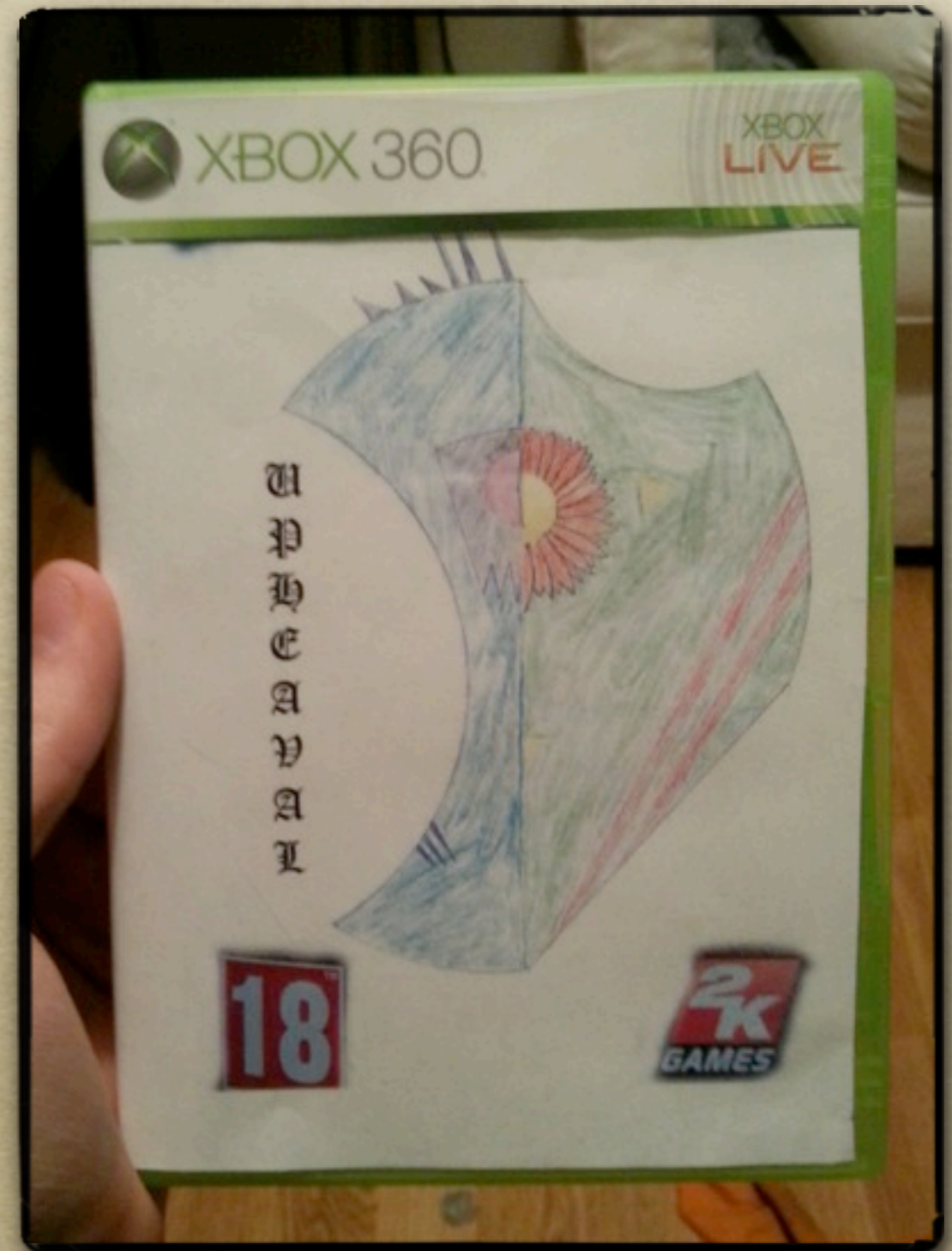
## Huvudsakliga funktioner

- "Duo ending".
- Du ser aldrig likadan ut.





# Konceptet bakom det hela.



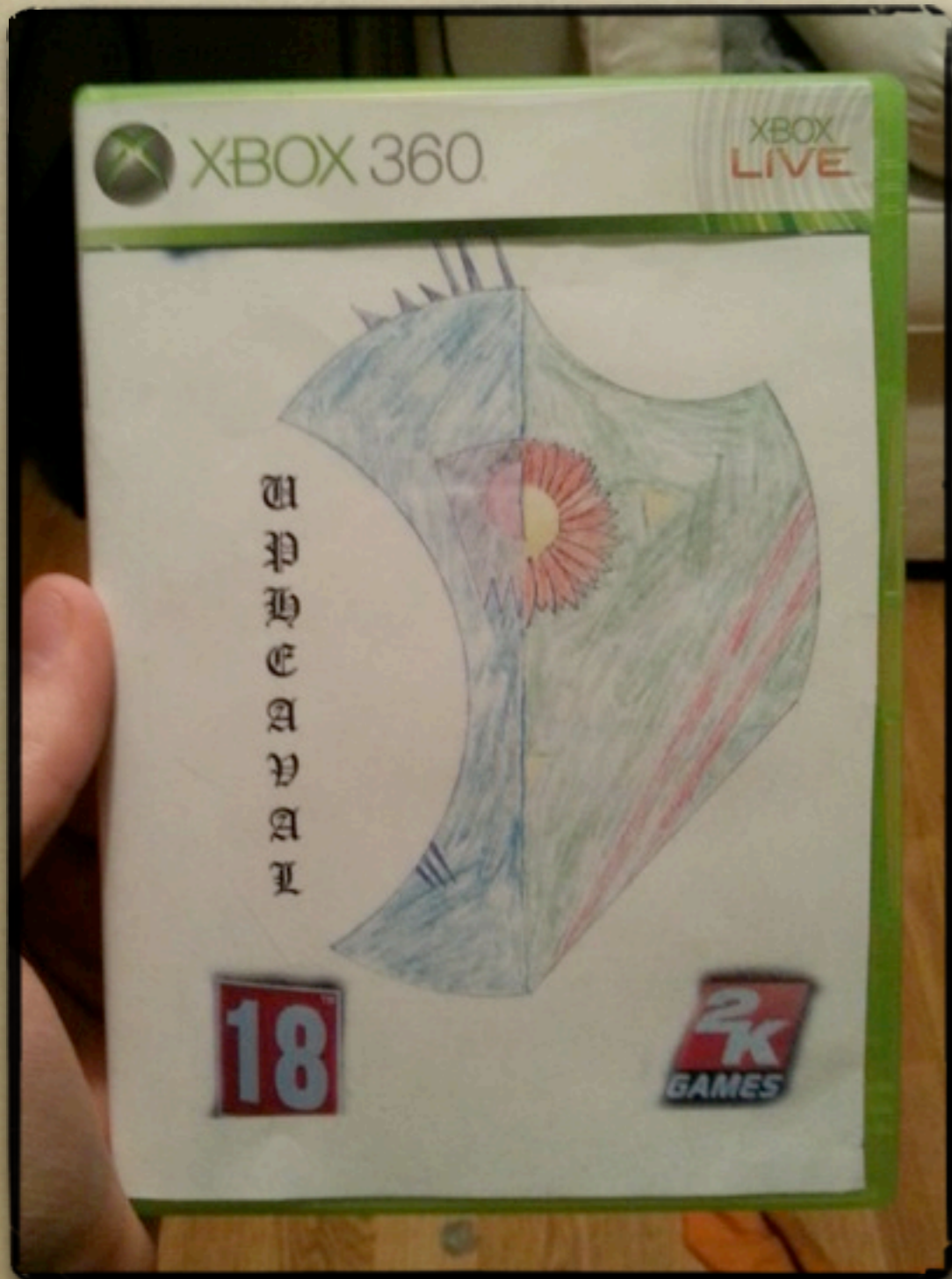


# Konceptet bakom det hela.





# Konceptet bakom det hela.





# Konceptet bakom det hela.

## Spelets förfäder





# Konceptet bakom det hela.

## Spelets förfäder

- Half life 2





# Konceptet bakom det hela.



## Spelets förfäder

- Half life 2
- Bioshock



# Konceptet bakom det hela.



## Spelets förfäder

- Half life 2
- Bioshock
- Fable



# Konceptet bakom det hela.



## Spelets förfäder

- Half life 2
- Bioshock
- Fable



# Översikt av storyn.

Milo/Mila (pojke/ flicka)





# Spelets backstory.

Någon gång efter år 2012

3 världskriget kärnvapen  
kamp

Damien Thorn





# Världen.



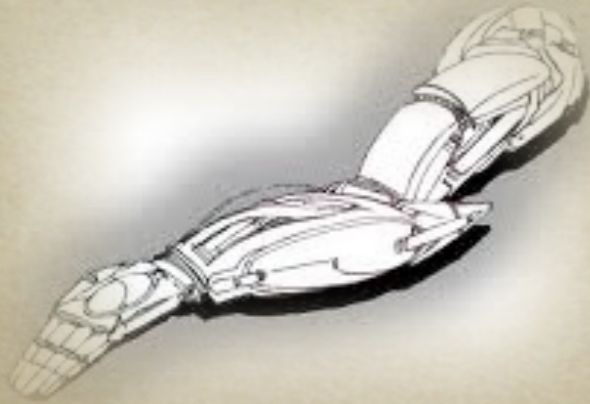
Pangea effekten.

Ruiner av det förflutna.

Maktskillnad.



# Slutsats.

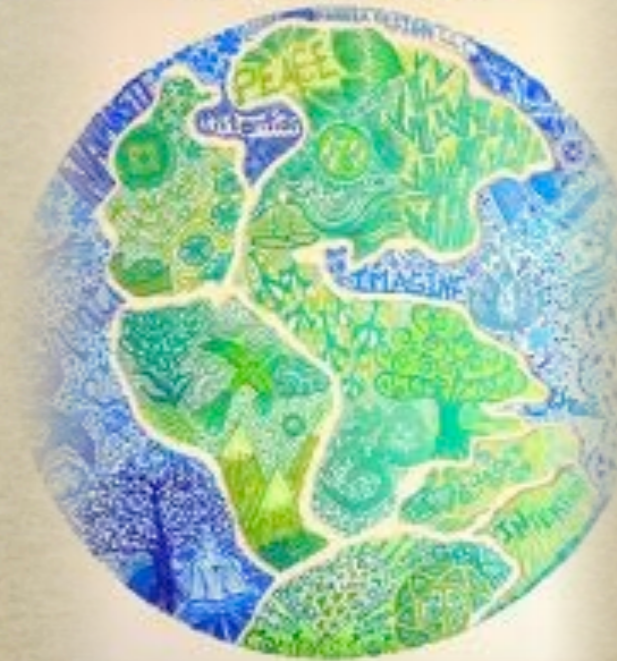


Världen styrd av kejsaren  
Damien.

Pangea och en värld i ruiner.

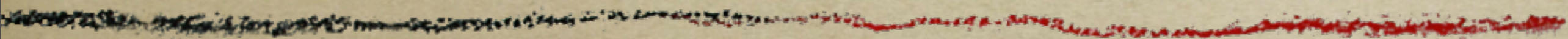
Radioaktivt miljö.

" PANGEA PEACE "





# Djuren





# Muiliby.

Kanin, björn och häst.

Utseende.

Användningsområden.

Egenskaper.





# Flebly.

---

Struts, sköldpadda och hund.

Utseende.

Egenskaper.

Användning.



# Multiplayer.

---

## Läge 1

- Förstöra saker.
- 5-15 olika mål.
- Vem vinner?

## Läge 2

- Springa runt.
- 5-20 min.
- Vem vinner?