



**Digitala Medier**

**MASSTONE**

**TNM088**

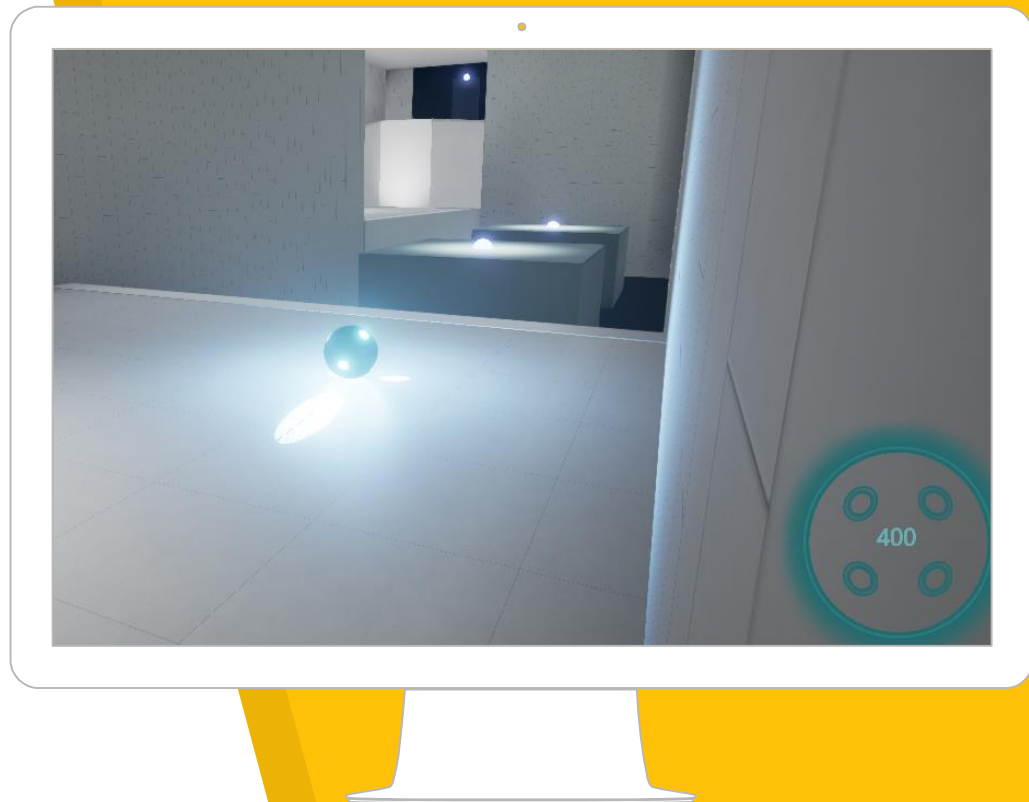


HUR GÖR MAN ETT **SPEL**? VI VET!

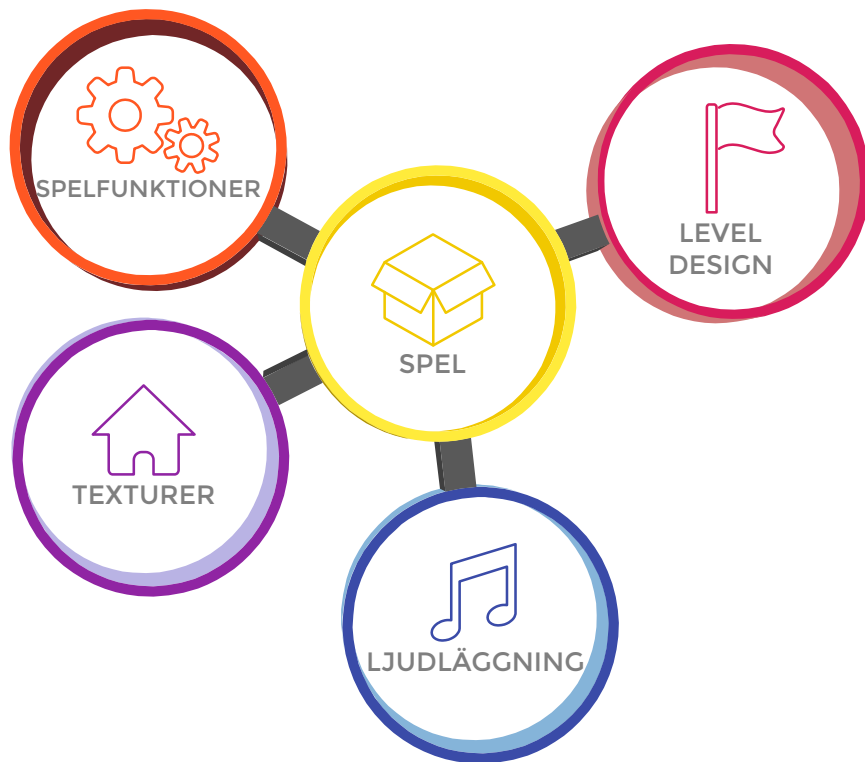
Namn	
Projektledare	Samuel Rising
<b>Dokumentansvarig</b>	Simon Forsberg
Kontaktansvarig	Emil Gustafsson
Estetik	<b>Fredrik Jäderland</b>



# PROJEKT M.A.S.S.T.O.N.E



## VAD FINNS MED I PROJEKT **MASSTONE**?





## VAD ÄR ETT SPEL UTAN GRUNDLÄGGANDE **SPELFUNKTIONER**?

Spelkaraktären kan förflytta sig

3 grundläggande funktioner

Kontrollstationer och spelnivå



## HUR SER MASSTONES LEVEL DESIGN UT?

BESKRIVER FUNKTIONER

SPELARVÄNLIGT

Masstone Lv:1 (Learn to split/"jump")

Portal tema typ?

- Steril och simplistisk miljö
- Spelet är som uppdelat i banor där man lär sig 1 funktion i taget och får testa sig fram.

A = En alect som kommer upp på stjärnen och berättar för en hur man splittar/hoppar

S = Start

G = Goal



## HUR SER MASSTONES LEVEL DESIGN UT?

BESKRIVER FUNKTIONER

SPELARVÄNLIGT

Masstone Lvl: 2

Introduktion till att man kan splita sig fler gånger för att hoppa högre

A = En alert som lär en att dubbelhoppa

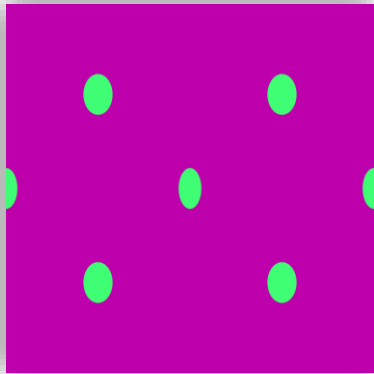
B = Höjdskillnad. Dubbelhopp behövs för att klara det.

X = Hål, faller ned och "dör" om man når botten.

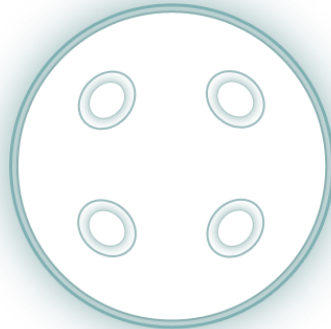


SJÄLVKLART BEHÖVER DET FINNAS **TEXTURER** I ETT SPEL

Spelkaraktär



HUD



Omgivning

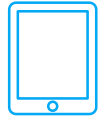






DET HAR ÄVEN GJORTS **LJUDLÄGGNING** I MASSTONE

- **MER INLEVELSE**
- **BÄTTRE ATMOSFÄR**
- **BAKGRUNDSMUSIK - GÖR SPELET ROLIGARE**



# LIVE GAMEPLAY **MASSTONE**



VILL DU TESTA

**MASSTONE?**

WWW.PAKORN.SE



HAR NI **FRÅGOR**  
KAN DE STÄLLAS  
NU

Q&A



Kan Masstone tolkas på två sätt?



Ja, Mass Stone eller Mass Tone