**PITCH**

**Powerpoint:**

* Första sliden – Bild på Recon logga och Gamelogga.

Presentera mig och spelföretaget, se till att få allas uppmärksamhet och tala klart och tydligt om vad det är för sorts spel som jag vill pitcha

Exempelvis börja så här: Recon-Struction Site är ett one-player plattformsspel i 3D miljö till PC, där man ska rekognosera våningarna på en byggarbetsplats som blev stoppat pga. att det var livsfarligt att vistas på. Bygget har stått tomt i flera år och nu är det dags att se till att det blir färdigt. Spelet har influenser från The Lost Vikings (1993), där man lotsar tre vikingar som av oklar anledning har hamnat på en okänd plats. Spelarens uppdrag är att försöka ta dom tillbaka hem. Vikingarna har olika förmågor och måste samarbeta för att ta sig fram i spelet. Varje bana har en start och en exit och alla vikingarna måste ta sig levande till exit för att klara banan.

* Andra sliden – Gameplay, spelmekanik, bild på vägglus, bild på knapp som går att trycka på i spelet.

Spelaren tar sig rollen som arkitekten som ritat huset genom att styra fyra karaktärer med en bakgrund som byggnadsarbetare, en träarbetare, betongarbetare, rörläggare och elektriker. Dom har olika förmågor, en som är bra på att hoppa, en med styrka, en med snabbhet och en som är smidig. Deras vapen kommer ha anknytning till deras bakgrundsyrken, hammare, händer, rörtång och elkabel, med dessa kan man utrota muterade vägglöss men även interagera med vissa objekt i omgivningen. Våningarna är nersläckta från början på nivåerna, man tänder ljuset med hjälp av knappar på väggarna. Knapparna kan även användas för att öppna upp väggar eller andra roliga saker. Det kommer krävas tajming och samarbete mellan karaktärerna för att ta sig genom våningarna i huset. På vägen stöter dom på olika hinder som hål i golvet, strömförande vatten, låsta dörrar, kvarglömt material som står i vägen. Dessa hinder måste övervinnas för att klara nivåerna. där varje våning är en level. Varje level har en förutbestämd tid man måste klara våningen på, både för att det blir en stresspåverkan och att projektet kan bli klart i tid. Alla karaktärerna börjar med full hälsa på varje ny level. Man förlorar hälsa på olika sätt genom att trilla ner i hål, komma i kontakt med strömförande föremål eller tuggor från vägglöss mm. Det finns två sätt som gör att du inte klarar en level och det är om en av karaktärerna förlorar hela sin hälsa eller om tiden löper ut. Spelets mål är att utrota alla vägglöss, lotsa alla karaktärerna levande och inom tidsramen till trapphuset som leder dom vidare upp i byggnaden så att arbetarna kan komma efter och bygga färdigt huset. Vi kommer införa olika svårighetsgrad vilket innebär kortare tid och mer tuffare vägglöss för att göra det svårare att klara nivåerna.

* Tredje slicen – Bild på en GIF som loopar lite på in-game gameplay. Talar samtidigt om vad som sker på skärmen och vem av karaktärerna som styrs och vilken specialitet denne har.

Så här -> Detta är Cara Carpenter som hoppar över hinder på vägen, det är följaktligen hennes specialitet. Men Som ni ser hoppar hon inte hur långt som helst och teleporteras tillbaka till startpunkten och förlorar en del av sin hälsa. Då växlar man till en av de andra karaktärerna och ser om det finns en annan lösning för att klara detta hindret, eller till och med at man får ta en helt annan väg.

* Fjärde slicen – Sammanfattning

1. Samarbetet: Kanske bilden är lite missvisande med tanke på att tre tittar på och en arbetar i sitt anletes svett. Men samarbetet kommer ändå vara en viktig del i spelet för att klara nivåerna.
2. Rätt karaktär: Här gör bilden rättvisa som visar rätt karaktär på rätt hinder då de andra karaktärerna inte har en chans att flytta på det tunga objektet.
3. Humor: Kommentarer om vad dom ser i omgivningarna. Men också genom dialoger mellan karaktärerna. Pratbubbla (Connie Why am I the only one here. Summer Show us some muscels).

* Femte slicen – Bild på logga och Gamelogga. FRÅGOR
* Sjätte slicen – Tack För visat intresse!