<2D-Spel>

<Felix Almqvist & Marcus Wranghult>

INNEHÅLLSFÖRTECKNING SIDA

1. INLEDNING 1
   1. BAKGRUND 1
   2. syfte och frågeställning(ar) 1
   3. AVgränsning 1
2. METOD 1
3. resultat 2
   1. <EV. MELLANRUBRIK> 3
      1. <EV. UNDERRUBRIK> 3
4. DISKUSSION 4
   1. <EV. MELLANRUBRIK> 4
   2. Kritisk reflektion 4
   3. SLUTSATS 4
5. KÄLLFÖRTECKNING 5
6. Bilagor 5

**<För att innehållsförteckningen skall fungera måste formatmallarna användas till alla rubriker>**

**<All text inom klamrar < > Byts ut eller tas bort i dokumentet – OBS! ta inte bort i innehållsförteckningen.  
För att uppdatera innehållsförteckningen efter att ha ändrat i dokumentet – högerklicka på innehållsförteckningen och klicka på ”Uppdatera fält”>**

# INLEDNING

## BAKGRUND

Vi har valt att skapa ett spel i 2D format då det är ett stort nöje för oss båda. Vi ville se hur mycket vi kunde framställa med det vi har lärt oss på programmeringslektioner och hemma om kodning.

Projektet kommer att skapas i Gamemaker Studio 2 vilket är en engine specialiserad på 2D spel. Kodningsspråket som används är GML vilket är ett java baserat språk med extra funktioner gjorda för spel kodning och kod-snippets för att underlätta.

## syfte och frågeställning(ar)

<Under denna rubrik skriver du vad som är syftet eller meningen med arbetet. Därefter ska du klart formulera den/de frågor som ska besvaras i och med att arbetet genomförs. Dessa frågor ska läsaren hitta svaren på i rapportens resultatdel>

Vi ville ta reda på mer om självaste språket GML och ifall det var lämpligt för vårt spel och om den kan konkurrera mot det stora 2D spel språket C#.

1. Är Gamemaker Studio 2 ett lämpligt spelskapar program för 2D-Spel
2. Är 2D Industrin död eller har den fortfarande potential i den moderna spelvärlden
3. Är GML ett lämpligt språk för mer invecklade spel
4. Kan vi nå en tillräckligt hög standard för att kunna lägga upp spelet på marknaden

## AVgränsning

<Under denna rubrik skriver du om eventuell avgränsning – vad som du har valt att inte ta med och varför.>

Vi kommer inte att få upp vårt spel på marknaden inom det här året eftersom det tar tid att få upp ett på Steams spel bibliotek. Vi kommer istället bara fokusera på att finslipa spelet så standarden är tillräckligt hög för att eventuellt nå marknaden efter året vi har på oss. Med tiden vi lägger ned och kunskaps begränsningarna vi har så känner vi att vi stannar på en mer grundläggande nivå och istället finslipar de få funktioner spelet kommer ha

# METOD

<Skriv här om den metod du har valt för att svara på problemformuleringen – ex enkät eller litteraturgenomgång. Försök att ha vetenskapliga grunder i din beskrivning om hur du skall använda metoden och varför just denna metod är bäst för denna rapport . Ca ½-1 sida. >

Efter ungefär ett halvår av experimenterande i GML så uppfattar vi, som nybörjare, att programmet är lättanvänt, organiserat och strukturerat. Databasen är inbyggt i programmet vilket gör att information är lätt tillgängligt och skapar ett bättre arbetsflöde för skaparen/skaparna. Genom de små funktionerna vi nuvarande har lagt till i spelet så har de bevisat att programmet är välanpassat för skapandet av spel och anpassat för alla. Många stora titlar som Hyper Light Drifter, Spelunky, Undertale etc visar att GML kan nå högre höjder än vad vi har åstadkommit och visar att industrin fortfarande har en plats på marknaden. Dessa titlar vi nämnt är uppskattade över hela världen då tex titel Undertale har vunnit första pris inom många genre och framför över hela spelindustrin. Hyper Light Drifter och Spelunky har också vunnit flertal priser i respektive genre dock oftast mest hyllade inom 2D-samhället.

.

# resultat

<Det är här du presenterar vad du kommit fram till i din undersökning. Bara fakta och inga åsikter. En stor del av arbetet ligger just här, ca 30-35%. >

## <EV. MELLANRUBRIK>

### <EV. UNDERRUBRIK>

# DISKUSSION

<Nu får du så objektivt som möjligt möjlighet att diskutera det du kommit fram till i resultatet, kanske även kopplat till bakgrunden. Ingen ny fakta här. Även denna del är stor – ca 30%. >

## <EV. MELLANRUBRIK>

## Kritisk reflektion

<Du skall här utvärdera din arbetsinsats. Det betyder att du som avslutning återkopplar till sin frågeställning eller din formulerade idé samt värderar resultatet med avseende på styrkor, svagheter, betydelse och begränsningar. Skriv även om ditt metodval. Här ingår också att du kritiskt värderar valda källor.>

## SLUTSATS

<Sammanfatta här vad du har kommit fram till och vad du anser om detta. Ett bra sätt är att upprepa sin problemformulering och att kortfattat besvara den.>

# KÄLLFÖRTECKNING

<Här skriver du din källförteckning..>

Läs mer om vilken typ du använder för källhänvisning Oxfordmodellen eller Harvardmodellen,

<http://tgbib.ulricehamn.se/web/arena/kallhantering>

# Bilagor

< Sist lägger du material som du inte får med i texten men som ändå kan vara intressant för redovisningen, till exempel diagram, intervjufrågor eller bilder. Bilagorna numreras i egen nummerföljd och sedan hänvisar du i texten till bilagorna, exempelvis (bilaga 1).>