

Rasmus Jacobsen
Edvin Pettersson
2018-09-05

PROJEKT ENHÖRNING

Rasmus Jacobsen & Edvin Pettersson
PROJEKT ENHÖRNING Digitalt

GYMNASIEARBETE IDÉSKISS

Projekt Enhörning (Arbetsnamn)

Rasmus Jacobsen & Edvin Pettersson

Peter Melin

Bakgrund

Hur skapar man ett spel som är roligt och har en viss livslängd gällande nöjet kontra tid nedlagt på att skapa spelet? Områdena som vi kommer att arbeta med är spelutveckling, vi vill arbeta med detta för att det är en rolig blandning mellan programmering och design. Detta projekt kommer att beröra ämnena programmering och gränssnittsdesign samt entreprenörskap. Programmering för att vi kommer att behöva skapa ett dataprogram som är själva spelet. Gränssnittsdesignen kommer vi att använda för att se till att spelet blir lättanvänt och lätt att förstå, entreprenörskap kommer vi att använda för att planera och driva detta projekt så effektivt som möjligt.

Syfte och mål

Vi vill skapa ett två dimensionellt duncencrawler spel, meningen med spelet är att man ska ta sig ut ur en labyrint och på vägen så kommer man att möta fiender samt vissa bossar. Vi kommer att designa spelets mekanik och gameplay samt att programmera det. Vi kommer att spara tid genom att lada ner sprits samt andra grafiska resurser från internet så långt det går. Det vi vill lära oss i detta projekt är mer om speldesign och programmering, och genom att göra detta projekt så hopas vi på att få utökade kunskaper inom detta område. Problemformulering: Hur skapar man ett spel som är roligt och har en viss livslängd gällande nöjet kontra tid nedlagt på att skapa spelet?

Hur ska vi uppfylla syftet?

Vi kommer att försöka nå detta mål genom att ha en idé fas där vi begränsar grund idén samt tar de stora besluten angående projektet. Sedan så kommer vi att ha en design fas där vi planerar projektet i största möjliga detalj t.ex. vilka items som ska finnas samt skills, detta gör vi för att göra det enklare när vi kommer till skapande fasen. I skapande fasen så kommer vi att göra allt programmerande av spelet samt fortsatt med viss design. Sen så kommer vi till den nästsista fasen vilket är finlirsfasen handlar om att vi ska fixa till lite detaljer samt att ”städa upp”. Efter det så har vi den sista fasen.