LBS Kristianstad Spelprojekt 2025

# 1. Uppgift

Ni ska tillsammans i en grupp skapa ett datorspel i 2D. Spelet utvecklas från en egen idé till en färdig, spelbar produkt. Processen ska gå att följa via planeringsverktyg och någon form av devlog.

# 2. Regler för projektet

* Merparten av innehållet ska vara producerat av medlemmarna i gruppen.
* Gällande lagar och regler om upphovsrätt ska följas.
* Gruppen behöver bli godkänd på sin pitch innan man får lov att arbeta vidare på projektet.
* Deadlines ska respekteras - riskerar gruppen att inte hinna till en deadline får man vara beredd på att arbeta utanför lektionstid, ändra på spelets design (plocka bort features) och/eller omfördela arbetsuppgifter inom gruppen för att hinna med.
* Projektet ska planeras genom Trello. Gruppen ska dokumentera dagligen i Discord om vad ni har gjort. Varje medlem i gruppen ska efter varje arbetstillfälle hjälpa till att uppdatera gruppens board och Discord.
* Man sitter alltid tillsammans med sin grupp under arbetet på projektet, vare sig det gäller digitalt eller i verkligheten (fjärr- eller närundervisning).
* Samtliga gruppmedlemmar ska sträva efter att alla medlemmar i gruppen ska känna sig inkluderade och delaktiga i den interna kommunikationen och de beslut som fattas.
* Visual Studio och Monogame ska användas som utvecklingsverktyg.

# 

# 3. Krav på features

För ert första stora spelprojekt är ni begränsade till att göra ett 2D-spel. När ni ska bestämma vilken typ av spel ni ska göra kan ni välja mellan följande:

* Infinite runner, t.ex. [Flappy Bird](https://www.youtube.com/watch?v=jab4KCBxD5c) eller [Canabalt](https://www.youtube.com/watch?v=lQwzagwT3Rc)
* Scrolling shooter, t.ex. [Gradius](https://www.youtube.com/watch?v=oCR-m9q2YdY) eller [Perfect Cherry Blossom](https://www.youtube.com/watch?v=33NZ3ETrNbg)
* Enklare, wave-baserat action-spel där spelaren inte förflyttar sig runt på en bana med en kamera, t.ex. [Smash TV](https://www.youtube.com/watch?v=lV92TwNc4gc) eller [Super Crate Box](https://www.youtube.com/watch?v=nnqYRM8yl-g&ab)
* **Om man vill ha en utmaning:** Kraftigt förenklat plattformsspel, t.ex. [Super Mario Bros](https://www.youtube.com/watch?v=7qirrV8w5SQ). eller [1 Screen Platformer](https://www.youtube.com/watch?v=SAwyMYGuUGY&ab)

Tänk också på att ni behöver få er pitch godkänd för att kunna börja med spelet och där kommer vi att lägga stor vikt på genomförbarhet. Undvik därför att efterlikna stora AAA-spel, och kolla istället på mindre indiespel eller äldre retrospel som inspiration.

Utöver detta gäller följande krav:

1. **Uppvisningsbarhet:** Spelet ska kunna köras i fullscreen i aspect ratio 16:9, och allra minst stödja upplösningen 1920x1080 (vilket är den upplösning våra datorer stödjer bäst).
2. **Introskärm och credits:** När spelet startar ska spelaren se vad spelet heter. Introskärmen kan hoppas över av spelaren. Det ska också gå att se i spelet vilka som har skapat det, och att det är gjort på LBS Kristianstad 2025.
3. **Huvudmeny:** Efter introskärmen får spelaren välja mellan att starta spelet eller att avsluta det - andra alternativ i menyn är valfritt att ha med.

# 4. Samarbete

## 4.1 Trello som planeringsverktyg

För att planera arbetet på ett överskådligt sätt ska ni använda er av ett digitalt planeringsverktyg. För detta kommer ni att använda Trello: [www.trello.com](http://www.trello.com). Ni loggar in med era Google-konton ni har fått från skolan. De flikar som ska skapas på ert board är följande:

* **To do** - nya uppgifter skapas och läggs till här.
* **Doing** - när en person i gruppen får en uppgift tilldelad flyttar man den hit.
* **Done** - när man gjort klart en uppgift flyttar man den hit.
* **Bugs** - buggar som upptäcks under utvecklingstiden läggs in som uppgifter här.

En person i gruppen skapar det här board:et, och bjuder sedan in alla gruppmedlemmar till det.

## 4.2 Digitalt samarbete

Google Drive ska användas för att dela dokument och andra arbetsrelaterade filer inom gruppen. Detta går även utmärkt att använda för Trello, då det går att använda Google-konton inom den tjänsten. Discord ska användas för kommunikation.

Exempel på arbetsfiler som Google Drive lämpar sig väl för att dela med varandra är bilder och spritesheets, musik och ljud. Spelet i sin helhet lämpar sig dock bäst att sprida till varandra genom versionshantering - detta får programmerarna lära sig på sina lektioner innan spelprojektet börjar.

## 4.3 Grupper

Följande är de grupper som man ska arbeta i under projektets gång. Tänk på att man alltid blir individuellt bedömd och utefter hur väl man bidrar till gruppens arbete - det är alltså inte spelets slutgiltiga, totala kvalitet som avgör ens betyg.

Det går inte att överklaga hur grupperna är bildade - ni går på gymnasiet och måste lära er att kunna samarbeta med olika personer, i syfte att förbereda er inför arbetslivet där man aldrig kan bestämma vem man arbetar med.

|  |  |
| --- | --- |
| Grupp 1 | Alicia SG24, Kieran SG24, Alvin SU24, Ants SU24, Hugo GH SU 24, Hugo H SU24. |
| Grupp 2 | Alexander SG24, Simon SG24, Dardan SU24, Labinot SU24, Leon SU24, Linus SU24. |
| Grupp 3 | Hannes SG24, Saleh SG24, Arvid SU24, Benjamin SU24, Gustav SU24, Oscar SU24. |
| Grupp 4 | Justo SG24, Viktor SG24, Alve SU24, Hampus SU24, Harry SU24, Vincent SU24. |
| Grupp 5 | Alma SG24, Elin SG24, Athena SU24, Eva SU24, Nehir SU24. |

# 

# 5. Idé, planering och pitch

Den här tiden ska ni använda för att komma på idéer för spelprojektet. Ni kan även diskutera över jullovet om vad ni vill skapa för spel. Detta momentet avslutas genom att ni ska genomföra en så kallad pitch - ni presenterar då spelidén för handledarna, och blir antingen godkända eller icke godkända.

**Idé-fasen:** För att alla i gruppen ska få vara delaktiga och bidra med idéer, ska ni använda er av en halvstrukturerad process för detta: brainstorming. Detta är viktigt, eftersom det är väldigt vanligt att gruppen annars låser sig på en idé som ofta inte är särskilt bra, eller att en person som är van vid att prata endast blir den som lägger fram sina idéer.

Det är extremt viktigt att detta inte händer er. Alla i gruppen ska vara bekväma med att arbeta med spelidén under en ganska lång period. Var inte självisk, utan var självkritisk! Alla i er grupp är med största sannolikhet oerfarna vad gäller att skapa spel - detta betyder att det inte är rätt läge att försöka skapa sitt drömspel. Satsa istället framför allt på en spelidé som ni tycker är realistisk att genomföra på den korta tid ni har, och som alla i gruppen tycker är okej att arbeta med.

Om ni får kommunikationsproblem inom gruppen under den här perioden är det också viktigt att detta löses omgående. Försök i största möjliga mån att prata med varandra om det. Om ni känner att det inte går att lösa själva kan ni ta hjälp av handledarna för att underlätta det för er.

**Planering:** När ni ungefär vet vilket spel ni ska göra är det dags att skapa en översiktlig planering. Fundera tillsammans i gruppen vad som kommer att behöva göras för att spelet ska kunna räknas som färdigt. Dela sedan upp det i mindre arbetsuppgifter, och använd Trello för detta. En arbetsuppgift bör kunna genomföras av en och samma person, och inte ta mer än 5 timmar. Dela även upp uppgiften i mindre uppgifter med hjälp utav punktlistor i Trello.

När ni är överens om vad som kommer att behöva göras, ska ni även prioritera uppgifterna. Ni ska komma fram till i vilken ordning uppgifterna ska utföras, och vilka som absolut måste utföras och vilka som kan ses som “extrauppgifter” - saker som inte är nödvändiga för att spelet ska ses som spelbart och färdigt, men som hade varit bra om de var med i slutprodukten.

**Pitch:** Vecka 3 är det pitches - ni bokar tid när ni känner er redo att genomföra den. Att pitcha er spelidé innebär att ni presenterar den ganska kortfattat (ca. 10-15 minuter) med presentationshjälpmedel som till exempel **Google Slides**. Därefter kommer handledarna ha en kort överläggning, och efter det får ni reda på om er spelidé är godkänd eller inte.

Ni kommer då också att få feedback kring idén. Om ni blev godkända kan ni börja att arbeta på spelprojektet direkt. Om ni blev underkända kommer ni att antingen behöva förändra er spelidé utefter den feedback ni fått, eller komma på en helt ny spelidé om handledarna bedömer att det behövs - därefter kommer ni att få göra en ny pitch vecka 5.

## 5.1 Tips inför pitchen

Den vanligaste orsaken till att elever misslyckas med pitchen av sitt spelprojekt är att de försöker göra ett för stort och omfattande spel. De flesta populära storspel, eller AAA-spel som de också kallas, skapas av hundratals erfarna spelutvecklare under flera års utvecklingstid. Titta hellre på ett litet indiespel ni gillar och försök göra något som är ännu mindre än det så har ni bäst chanser att lyckas.

Den näst vanligaste orsaken är att gruppen inte är överens eller riktigt har tänkt igenom hur spelet ska vara. Gå därför noggrant igenom hela er idé i er grupp tillsammans, med presentationshjälpmedel och Trello som utgångspunkt. Ta även med skisser under pitchens gång som förklarar hur ni tänker.

Använd någon form av presentationshjälpmedel, t.ex. Google Slides, PowerPoint eller Prezi för er pitch. Fokusera på realistisk arbetsmängd – ert främsta mål är att övertyga oss om att ni kommer kunna slutföra spelet inom tid.

Nedan följer en punktlista vad er presentation bör innehålla:

* En kort beskrivning av spelet.
* En lista över spelets viktigaste *features* (spelets utmärkande egenskaper).
* Överskådlig lista över vad som behöver göras under projektets gång - arbetsområden.
* Referensbilder och skisser, för att t.ex. påvisa grafisk stil eller exempel på gameplay. Detta kan även vara bra för att visa level design.
* Ange områden under projektets gång som ni tror kommer bli extra svåra och/eller tidskrävande. Beskriv kort hur ni gör för att underlätta arbetet för dessa områden.
* Prioriteringslista: vad måste göras för spelet ska anses klart, vad är mindre viktigt och skulle kunna plockas bort om man får ont om tid, och vad kan anses som bonus.

Var beredda att svara på frågor: om er pitch inte innehåller tillräcklig information kommer handledarna ställa förtydligande frågor i slutet. Om de fortfarande inte känner att de har en klar bild av hur ert spel kommer bli, eller om de tror att ni riskerar att inte hinna med projektet, finns det risk att ni kommer behöva göra om pitchen.

# 6. Speltestning

* **Funktionstestning** (även känt som intern testning) är när man spelar spelet för att se om det beter sig som det ska, om det finns uppenbara buggar eller liknande. Detta görs ofta av utvecklarna av spelet eller av särskilda testare.
* **Speltestning** (även känt som extern testning) är när man testar om spelet är kul och om t.ex. instruktioner och kontroller är tydliga. Detta görs med spelare som är oerfarna av spelet sedan tidigare då utvecklarna redan vet hur allt fungerar och inte kan bedöma om det blir tydligt.

Speltestning med utomstående personer kommer att inträffa i slutet av profilveckorna. Ni kommer då upptäcka saker som behöver förbättras med era spel, vilket vi arbetar vidare med.

## 6.1 Instruktioner för testledare vid speltestning

1. Välkomna testarna och introducera dig själv och din grupp.
2. Berätta hur testningen kommer att gå till.
3. Låt testaren spela spelet under en begränsad tid (t.ex. 2 minuter) medan du observerar och antecknar. Ställ sedan intervjufrågor som du antecknar svaren på.
4. Tacka testaren för dennes medverkan.

Att tänka på:

* Det är ditt ansvar att testaren ska känna sig trygg och bekväm med att speltesta.
* Du som testledare ska inte förklara för spelarna hur de ska spela eller vad spelet går ut på, detta ska spelet självt göra tydligt. Om en spelare suttit fast riktigt länge och verkligen inte kan ta sig vidare kan du hjälpa testaren vidare så att hen kan fortsätta spela.
* Var uppmärksam på om testaren verkar förstå hur hen ska göra, om hen har roligt och om det är några särskilda delar av spelet som upplevs som svåra.

## 6.2 Exempel på vad man kan fråga efter

* Var det tydligt hur man spelar spelet? (inklusive kontroller)
* Vilka delar som var svåra
* Vilka delar som var roliga
* Om några delar i spelet upplevdes som konstiga (buggiga)
* Förslag på förbättringar

# 7. Discord Servern

Länk: [discord.gg/vxFvCx3vb5](https://discord.gg/vxFvCx3vb5)

