



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson

CSC

MDI-gruppen/VIC Sthlm

thure@kth.se

Datorspelsdesign

DH2650

Uppdaterat schema

vecka 45	Fre 10-12, Torget	F Kursintro, Björn Thuresson
vecka 46	Ons 10-12, Torget	F Intro till projekt, Björn Thuresson
	Tors-fred, Torget	SIGRAD
vecka 47	Ons 10-12, E2	F App-utveckling, Tommy Palm, Fabrication Games
	Fre 10-12, E 53	F Avstämning och handledning, Björn Thuresson
vecka 48	Ons 10-12, K53	F Alternativ...
	Tors 10-12, VIC	F Branschkurs, Emma Mellander, Dataspelsbranschen
	Fre 10-12, E53	F Från idé till lansering, Michael Eng, Glowdot
vecka 49	On 13-18, VIC	Ö Spela, spela, spela...
	Tors 10-12, E53	F Alternativ...
		Nordic Game Stockholm – flyttat till februari
vecka 50	Ti 10-12, E53	F Spelrecensioner, Level
	On 10-12, E53	F Alternativ...
	Tors 10-12, L31	F Indie-utveckling
	Fre 9-12, VIC	Slutredovisning av projekt

Om projektet

- Projektgrupper
 - Retro Warfare
 - Rocket Cows
 - SharkZooka
 - <NONAME>

Om projektet

- Beskrivningen ska innehålla:
 - Konceptbeskrivning (efterhand utförlig)
 - Målgrupp (inkl motivation)
 - Teknisk plattform/ar (inkl motivation)
 - Enklare affärsplan (marknadsanalys, konkurrentanalys, finansplan etc)
- Gärna betoning på ngt, men alla delar måste vara med

Om projektet

- *High Concept | Game Design Document | Pitch | Brief* etc etc etc
- Ingen etablerad standard, men gemensamt är att det effektivt ska kommunicera idén och vara tydlig med "defining factors"
- Det finns massor av mallar...

GDD

- Används för att kommunicera projektet och delaktiviteterna till olika intressenter
- Det är inte ett kontrakt, utan ett levande dokument
- Det finns inte ett sätt att göra det, utan varje GDD är anpassat efter just det spelet och den utvecklingsprocessen
- Ofta har företag tagit fram en egen modell som i möjligaste mån återanvänds – särskilt när det gäller att hantera resurser...

Övergripande upplägg

- Vad heter spelet?
- Introduktion
 - Kort och oerhört effektiv beskrivning av spelet
 - Vad gör det annorlunda? Varför är det spännande? Varför ska vi bry oss?
 - Genre/typ, målgrupp
- Gameplay
 - Hur spelar man? Varför är det kul?
- Teknik
 - Plattform, distribution, interaktion etc

”Komplett” upplägg

- Game Design Document Outline

Mark Baldwin

- Utdelas...

”Komplett” upplägg

- Se det som en komihåg-lista
- Välj det som är relevant, ta bort resten

- Olika andra exempel:

<http://gamedesigntools.blogspot.com/2010/10/game-design-documentation.html>

Affärsplan (generisk)

- "Executive summary" – skrivs sist
- Beskrivning av branschsektor – trender, huvudaktörer, säljsiffror
- Marknadsanalys – beskr av huvudmarknaden
- Konkurrentanalys – direkta och indirekta konkurrenter, vilka är deras styrkor/svagheter, vilka är era
- Marknadsföringsplan – säljplan, prissättning, marknadsföringsaktiviteter
- Organisationsplan – arbets- och ledningsorg
- Operativ plan – hur arbetet ska genomföras, resurser, behov, tillgångar
- Finansplan – finansiella behov och budget

Spelsessionen 7 dec

- PS3, xBOX 360 och Wii – andra?
- Vilka spel? Föreslå 2-3 spel var som ni är villiga att presentera, så bestämmer vi i slutet av dagen
- Huvudkomponenter:
 - Presentera spelet, studion, lead designer etc
 - Genre/typ, plattform/ar
 - Gameplay, hur funkar det?
 - Varför är det intressant/kul?

Spelsessionen 7 dec

- Batman Arkham Asylum
- LBP 2
- Fallout 3 New Vegas
- Dark Souls
- Shadow of the Colossus
- Skyrim
- G O
- Castlevania
- Uncharted 3
- Shenmue 2
- Might & Magic: Clash of Heroes

Kommande gånger

- Onsdag den 30:e november, 10-12 i K53
Ngn av flera alternativ...
- Torsdag den 1:a december, 10-12 i VIC
Emma Mellander, Dataspelsbranchen
- Fredag den 2:a december, 10-12 i E53
Michael Eng, Glowdot



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson

CSC

MDI-gruppen/VIC Sthlm

thure@kth.se

Datorspelsdesign

DH2650