



**KTH Computer Science  
and Communication**

**Björn Thuresson**

CSC

HPCViz/VIC

thure@kth.se

**Datorspelsdesign**

DH2650

## Tentativt schema

Tis 23 okt 13-15, E3	F Kursintro, Björn Thuresson
Fre 26 okt 15-17, E3	F Intro till projekt, Björn Thuresson
Ons 31 okt, 10-12, E3	F <i>GDD</i> , Björn Thuresson <i>Konceptutveckling</i> , Michael Eng, Glowdot
Fre 2 nov Kistamässan	GameX
Tis 6 nov, 15-17, E3	F <i>Spelbranchen i Sverige</i> , Per Strömbäck, Dataspelsbranchen
Tors 8 nov, 13-17, VIC	F Spelsession
Tis 13 nov, 15-17, E3	F <i>Spelproducent och förläggare</i> , Jörgen Björklund, Paradox Interactive
Fre 16 nov, 13-17, V32	F <i>Games tech</i> (Bitsquid och/eller Avalanche)
Tors 22 nov, 15-17, E3	F <i>Casual &amp; hardcore</i> , Tommy Palm, King.com
Mån 26 nov, 15-17, E2	F <i>Free-to-play &amp; e-sport</i> , Kit Eklöf, EA/Easy
Wed 28 nov, 15-17, E3	F <i>"Indie"</i> , Robin Flodin, Zeal Game Studios
Tors 6 dec 13-16, VIC	Redovisning av projekt

## Om projektet

- Projektgrupper
  - Johan Svenssons grupp
  - Simon Janghedes grupp
  - Toni Huotaris grupp
  - G.U.N

## 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...

<http://www.hiwiller.com/2011/07/19/game-design-documents/>

## 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
- Utdelas...

Mark Baldwin

## ”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, sällsiffror
- 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 8 nov

- PS3, xBOX 360, Wii, PC/Mac – andra?
- Vilka spel? I par, föreslå 2-3 spel som ni vill presentera
- Huvudkomponenter:
  - Presentera spelet, studion, lead designer etc
  - Genre/typ, plattform/ar
  - Gameplay, hur funkar det?
  - Varför är det intressant/kul?

## Spelsessionen 8 nov


1. Bloodrayne PC
2. Fifa 13 PS3
3. Altitudes PC
4. Scorched Earth PC
5. Assassins Creed: Revelations
6. Civilization PC
7. Mount & Blade Warband PC
8. Football Manager 13
9. Bloodline Champions PC
10. Valkyria Chronicles
11. MGS 4
12. Buzz
13. CS GO PC
14. Zelda Skyward Sword Wii
15. XCOM
16. Megaman 2



1 - 4 november, Kistamässan  
140-160 kr/dag, 250 kr för 4 dagar

**Till lärdagboken för fredagen 2 nov:**

- Vad är en hype i spelsammanhang? Ge historiska och samtida exempel. Förklara upplägg och motiv, lyckade och misslyckade ansatser etc.



**KTH Computer Science  
and Communication**

**Björn Thuresson**  
CSC  
HPCViz/VIC  
thure@kth.se

**Datorspelsdesign**  
DH2650