

# Jörgen Björklund

Gick ut gymnasiet 2002

1,5 år humaniora på universitet

3 år barnomsorg

5 år KTH

6 månader studievägledare på KTH

3 år på Paradox i januari:

QA producer

Line producer

Senior line producer

# Paradox Interactive

- Funnits sen 1998
- Kommer från Äventyrsspel/Target Games
  - Numer endast förlag, tidigare utvecklare
    - Äger oss själva

# Största spel

EUROPA  
UNIVERSALIS® IV

Paradox Development Studio

MAGICKA®

Arrowhead/Pieces interactive

CRUSADER  
KINGS® II

Paradox Development Studio

War of the  
ROSES®  
KINGMAKER

FatShark

# Vad har jag gjort?

Ansvarig för all testning på företaget.

Producerat NWAC, Heart of Iron the card game och AGoD.

Jobbat på interna processer.

Presenterat spel för journalister.

Byggt datorer, packat goodiebags, burit stolar, fixat mat, streamat spel, varit inblandad i så gott som varenda release sen 2010.

# Vad gör jag just nu?

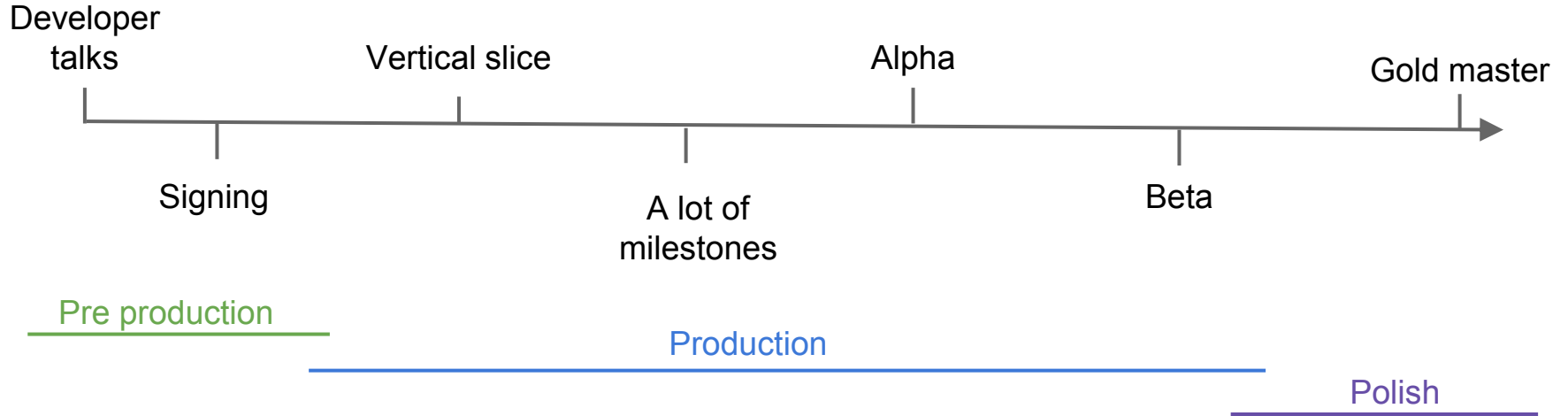
Internprocesser

Producent för Warlock 2: the exiled

Intern koordination

Steam

# Production timeline



# Vad arbetar vi efter?

Milestone schedule

Game design document

Technical design document

# Vad gör en spelproducent?

- Lite av allt, hela tiden.
- Håller koll på vad utvecklarna gör och fokuserar dem.
- Har ett kundperspektiv på produktionen
- Dödar drömmar.
- Skyddar utvecklare från resten av företaget



# Spelproducent vs. utvecklare

- Lika delar vän och fiende
- Hjälpa och stödja
- Bedöm deras arbete, inte dem som personer

Du jobbar antingen med deras bebis, om inte så jobbar de med din.

# Spelproducent vs. förlaget

- Du är närmast spelet
- Informera om vad som händer
- Informera andra om vad som är bra och varför
- Informera andra om vilka förändringar som är möjliga och när.

# Vad gör en linjeproducent?

- Hjälper de kreativa att komma ihåg det viktiga.
- Koordinerar kring releaser.
- Jobbar med produktionsflöden (assets, leveranstider, resurser).