

PROSJEKTBEKRIVELSE

Prosjektnavn: *MooseBullets* *Dato: 15.09.2015*

Prosjektleder: *Håkon Eriksen*

Prosjektdeltakere: *Carmen Jiang, Markus Løland, Jarle Helle*

1 Bakgrunn

Det vil være viktig å kunne jobbe i prosjekt sammen med andre i arbeidslivet, og dette prosjektet vil gi nyttig erfaring i gruppearbeid. Samtidig kan det å utvikle mekanikker for et brettspill være relevant for videre jobb, spesielt om vi skal begynne å jobbe innen spill-relaterte bedrifter.

2 Forutsetninger og rammer

Vi har en del erfaring fra spilling av forskjellige spill som gjør at vi er flinke til å finne mekanikker i spill, og finne ut hvordan man best mulig utnytter disse.

Det er også viktig å planlegge mekanikkene slik at alle som spiller føler at de har gjort sitt beste og er fornøyd med sin egen innsats selv om de ikke vinner.

Samtidig vil for mange mekanikker som interagerer føre til en eksponentiell kompleksitet, så det er viktig å finne ut hvilke mekanikker som fører til en god spillopplevelse og hvilke som ikke gjør det.

3 Effektmål

Det skal være gøy å spille, altså ha en underholdningsverdi, samtidig skal prosjektmedlemmene også lære noe i prosessen.

4 Resultatmål

Det skal foreligge en ferdig spillbar versjon av brettspillet, samt en webside som inneholder regler og forteller litt om prosessen bak spillet og gir eksempler på spill.

5 Faser og oppgaver

1. Planlegging av prosjektet.
 2. Tema i brettspillet (Hva skal det handle om)
 - a. Fokusgruppe(hvem er spillet ment for)
 - b. Humorstisk/seriøst?
 3. Designe/definere mekanikker og utforming av spillet
 - a. Er tokens en bra ting? (Kost vs nødvendighet)
 - b. Kort?
 - c. Events? Hvordan de interagerer med brettet/hverandre
 4. Artwork
 5. Prøve ut mekanikker og revidere
 - a. ER DET GØY?
 - b. Kan det utnyttes, i så fall, er det en god ting?
 - c. High risk/reward
1. Artwork
 - a. Finne ut kostnader på forskjellige designvalg

- b. Utforming på kort/figurer
 - c. Hvem lager art?
- 6. Fullføre mekanikker og utføring
- 7. Finpuss
 - a. Korrektur
- 8. Sende spill til printing
- 9. Nettside
 - a. Regler
 - b. Spill-eksempel
 - c. Om prosjektet og gangen

6 Organisering

Styringsgruppe: Tarjei Heggernes

Prosjektleder: Håkon Eriksen

Prosjektgruppe: Carmen Jiang, Håkon Eriksen, Jarle Helle og Markus Løland

Ansvarlig for artwork: Carmen Jiang

Ansvarlig for spillmekanikkene: Jarle Helle

Ansvarlig for produksjon: Markus Løland

7 Fremdriftsplan

Tema må være ferdig til den 30. september.

Spillet skal være ferdig til slutten av oktober slik at vi kan sende den inn til produksjon, som tar 1 måned.

Hele prosjektet skal være ferdig til den 28. november.

8 Kostnader/budsjett

Til printing har vi et budsjett på 500kr + frakt og toll.

Ellers vil ressursbruken bare være vår egen tid.

9 Kost/nytte

Utbyttet av prosjektet vil være den erfaringen vi får ved å planlegge og gjennomføre prosjektet.

I tillegg har selskapet vi printer spillet hos en mulighet for andre til å bestille spillet om vi tillater det, og dette kan gi en liten inntekt, selv om denne sannsynligvis vil være minimal.

10 Kritiske faktorer

En tidsplan hvor vi deler opp oppgavene i avgrensende perioder er viktig for å få spillet til print. Slik at vi har oversikt og kan omstrukturere ressurser slik at vi blir ferdig med de forskjellige oppgavene.

I tillegg må vi kontinuerlig sjekke spillbarheten, hva som fungerer og ikke. Det er ingen som vil spille et spill som ikke er gøy. Samtidig er det viktig at reglene lett kan forklares, men det må også være kompleksitet nok i spillet til at det går an å spille mange ganger.