

Hård konkurrens för framtida spelutvecklare

Publicerades: 24 May 2011, 15:17



Foto: Sara Sharifpour

Spelskaparna, från höger: Richard Walton har jobbat med programmering och modeller. Han vill fortsätta utbilda sig, kanske i Storbritannien. Sofia Vampertzi har haft nivå- och utrustningsdesign som uppgift, och planerar nu att ta en master på KTH. Viktoria Provatkina är projektledare och animatör och tänker söka jobb efter examen.

I Kista träffar Gadden sistaårsstudenter på programmet Datorspelsutveckling i full färd med att färdigställa sina slutprojekt. Som många på programmet skickade de ett bidrag till Swedish Game Awards 2011.

TRION GADDEN TRÄFFAR består av Viktoria Provatkina, Richard Walton och Sofia Vampertzi. Deras spel heter Chaoz of Utopia och ligger inom äventyrs- och fantasygenren. Vi möts ute vid Forumbyggnaden som de delar med KTH-studenterna.

Varför valde ni att samarbeta med varandra?

– Vi hade arbetat med varandra i tidigare projekt och kände att det hade funkat bra. Vi kommer alla bra överens vilket var viktigt inför sista projektet, säger Viktoria och alla instämmer.

Redan i november började de arbeta med konceptet men själva utvecklandet av spelet inleddes i januari. Inspiration har de hämtat från sina egna favoritspel och använt lite av allas

idéer för att alla skulle vara nöjda med resultatet. De började med att skriva historien samtidigt som de jobbade på bilder av världen och karaktärerna. Någon utbildad programmerare har gruppen inte utan Richard fick ansvaret för det, något som han har lärt sig mycket av. Svårighetsgraden bedömer de som medel.

Spelet, som utspelar sig på en ö, går ut på att spelaren ska lösa pussel för att komma vidare till nästa nivå. En student vid musikhögskolan har skapat spelmusiken efter gruppens direktiv men till basljud har de använt sig av datorprogrammet UnrealScript's bibliotek.

UNDER KONVERSATIONENS GÅNG flyger datorslangord fram och tillbaka och jag känner mig lite vilsen när de börjar prata om detaljer kring dataspråket UnrealScript som de använt sig av. Smidigt hoppar Viktoria in och översätter, vilket uppskattas. På frågan om varför de valde att studera datorspelutveckling svarar de enhetligt att de har spelat sedan barndomen men hittade programmet av en slump.

Med examen runt hörnet är de alla nöjda med utbildningen men smått stressade. Lite fritid har de och då är det olika vad de föredrar att lägga ned sin tid på. Medan Sofia gärna går ut på grekiska fester och nyligen satte upp målet att förbättra sitt tecknande, utvecklar Richard spel även på sin fritid. Viktoria tecknar för sin portfolio och dj:ar på Brus i Gröna villan när hon hinner.

MED SLUTPROJEKTET I FULL GÅNG valde gruppen att dessutom skicka in sitt spel som bidrag till Swedish Game Awards, SGA, som skapades år 2002 av studenter vid KTH och nu årligen lockar hundratal oberoende spelutvecklare. Och givetvis massvis med studenter, som är ivriga att visa upp sin talang – eftersom SGA vill marknadsföra spelutveckling i samband med utbildning måste minst hälften av deltagarna i varje grupp vara studerande.

SÅ LÅNGT SOM till finalen kom dock inte *Chaoz of Utopia*. Studenter från hela Sverige medverkar och det var hård konkurrens om finalplatserna.

– Vi i gruppen känner inte att det är någon större förlust, utan nu blir det fullt fokus på kursen som vi har att klara av. Och versionen vi snart är klara med nu är betydligt mycket bättre än den vi skickade in, säger Viktoria.

Bara att ha medverkat ser de som ett bra sätt att spetsa sina cv:n inför framtiden.

MED KAFFE och choklad som energikälla sitter trion i slutfasen med några sista detaljer som ska färdigställas innan redovisning den 1 juni.

Två dagar senare, den 3 juni, äger SGA:s final rum, öppen för alla som är intresserade av att prova på de nominerade spelen. Efter att ha spanat in årets bidrag sitter jag med ett nyväckt intresse och väntar som många andra studenter runtom Sverige på finalen.

!

Swedish Game Awards

Finalen hålls den 3 juni kl 10–19 på Stockholms centralstation. Läs mer på gameawards.se, där även de 12 finalisterna presenteras.