

# Mästare2026-semifinal uppgiftsblankett

## 208 Spelbranschen

### Praktiska anvisningar

Den tävlande ska bestyrka sin identitet i samband med anmälan. Tävlingsprestationen kan bli fotograferad och videofilmad. Noggrannare anvisningar skickas till anmälda tävlande och följeslagare per e-post.

### Tidtabell

8:45–9:00	MS Teams-anslutning öppnas
9.00–9.15	Uppdragsgivning, allmän info till de tävlande och följeslagarna.
9.15–11.45	Arbetstid för uppgiften (2,5 h)
11.45–12:30	Lunch
12:30–15:30	Arbetstid för uppgiften (3 h)
15:30–15.45	Sammanfattning av dagen

### Allmän beskrivning av tävlingsuppgiften och bedömningen

I semifinalen får de tävlande av kunden ett uppdrag som innehåller vissa bestämda egenskaper som kunden förväntar sig få se i prototypen. Exempelvis en viss grafikstil, vissa spelmekaniska lösningar, för en viss målpublik o.d. Kunden tilldelar arbetsuppgiften och det officiella uppdraget på engelska på semifinaldagen.

Beskrivning av bedömningens genomförande:

Kvalitativ bedömning: 75 %

Kvantitativ bedömning: ca 25 %

### Modul 1: Pre-production (15 p)

I denna modul bedöms planeringen av spelet. Planeringsdokumentet ska vara i enlighet med kundens uppdrag och önskemål. Bedömningen koncentreras på spelplaneringen och principerna för det samt på uppfyllandet av kundens krav.

## Modul 2: Prototype production (70 p)

Det egentliga spelet hör till den här modulen. I bedömningen ingår spelbarhet såsom spelmekanikernas och kamerans funktion samt spelets grafik och audio.

## Modul 3: Post-production (15 p)

I denna modul bedöms presentationen av spelet och publiceringsprocessen.

## Material och utrustning

### Material på tävlingsplatsen

Grenområde är det klassrum som används i tävlingen och ett pausrum nära det. Semifinalorten erbjuder varje tävlande program, internet-anslutning, dator, skärm, tangentbord, mus och hörlurar, samt eventuella reservexemplar om det skulle bli fel på något.

Dataprogram som är tillåtna i tävlingen:

#### Spelmotorer

- Unity
- Unreal Engine
- Godot
  
- Alla program med gratis eller öppen källkod samt Adobe Creative Cloud program. Angående användning av andra program som är avgiftsbelagda ska du ta kontakt med de grenansvariga.

### Den tävlande ska ta med sig

- **Identitetsbevis:** Kontroll av den tävlandes identitet är en uppgift för skolans övervakare. Den tävlande ska ändå vara förberedd på att vid behov uppvisa ett giltigt identitetsbevis, som t.ex. ett ID-kort, körkort eller fotoförsett FPA-kort.
- **Personlig utrustning:** Den tävlande får under tävlingstiden tillgång till en dator, skärmar, tangentbord, mus och hörlurar. Den tävlande får ändå ta med också ett eget tangentbord, mus, hörlurar och ritplatta.
- **Skisseringsredskap:** Den tävlande får ta med pennor och papper för planering och skissering.

Mobiltelefonerna samlas in för den tid tävlingen pågår. Det är tillåtet att använda internet under tävlingen, men det är förbjudet att kommunicera med någon annan än det egna tävlingsparet. Att be om hjälp med hjälp av internet räknas höra till detta förbud, men att söka efter lösningar som redan finns är tillåtet.

## Övriga anvisningar för semifinalen

**Assets som kan laddas ner från nätet:** Man får använda assets som laddats ner från nätet (såsom Asset Store -paket, kod, grafik, musik och ljud) om man bara ser till att följa upphovsrättslagstiftningen och assets är tillgängliga för alla tävlande. I tävlingen får man ändå inte använda färdiga spelhelheter, såsom demo-versioner, som t.ex. har laddats ner från Asset Store. Från nerladdade demoner kan ändå bitar lösas

**Egna assets:** Det är tillåtet att använda egna tidigare gjorda assets, bara de inte packas och förenas till paket eller färdigt till ett annat spelmotor-projekt. Kod, grafik, audio och andra motsvarande filer ska alltså hållas särskilda från varandra så tydligt som möjligt. Det är emot reglerna att använda assets som andra gjort som sina egna, och alla resurser som använts ska under tävlingen meddelas enligt anvisningarna.

**Användning av AI:** Alla gratis AI applikationer och tjänster får användas för att göra innehållet. Uppgifterna kan ha särskilda anvisningar om användningen av AI.

**Att observera vid inlämning:** En av inlämningarna kommer att vara nedladdning av build på itch.io-plattformen för att spelas (<https://itch.io/>). Observera storleksbegränsningen 1 GB. Om inlämning av de andra modulerna informeras det närmare under tävlingen. Bedömningen baserar sig på bedömningskriterierna för examensdelen Arbete inom spelproduktion.