**Labyrintjakten**

# Info

## Målgrupp

**Målgrupp:** **Demografika**

1. Ålder
   1. **Fokus** unga tonåringar och äldre barn ish 8 - 14 år
   2. Äldre tonåringar en minoritet
2. Kön
   1. Väldigt blandat med en liten fokus på den kvinnliga spelarbasen.
3. Familjetyp
   1. Alla möjliga men mestadel kärnfamiljer.
4. Inkomst
   1. En möjlig veckopeng från 50 kr upp till 150 kr i veckan.
5. Yrke
   1. Studerande (Mellan och högstadie)
6. Etnicitet
   1. Stort fokus på västvärlden (europa/amerika) (sverige, amerika, tyskland, frankrike åsv)
   2. Tillgänglig och till viss del marknadsförd för öppna asiatiska länder med en stark spelarbas (japan, sydkorea) inte kina.
7. Bostadsort
   1. Medelklass bostad samt rikare som har råd att ge/låna ut en mobil/platta till barnen för att spela på.

**Målgrupp: Annan**

1. Fritid
   1. Umgås med vänner/spelar spel (1. över nätet/ 2. IRL)
   2. Spelet kommer inte dominera fritiden.
2. Psykografiska
   1. Tävlingsinriktad
   2. Problemlösare
   3. Fokuserad (på spelet)
3. MedieVanor
   1. Lite tv mycket Youtube
   2. Mindre läsa mer Instagram
   3. Ingen radio utan Spotify
   4. Tillgång till mobil samt dator.

## Persona

**Persona 1:** Axel är en 13 årig kille som bor i en bostad med lägre inkomst i Storbritannien men som fortfarande har råd att köpa en modern mobil till honom. Han har en del vänner som han träffar åtminstone tre dagar i veckan efter skolan. Familjen ser vanlig ut en mamma en pappa och en lillasyster som han delar dator med. Han gillar att titta på youtube och provar de flesta nya spelen som rekommenderas till honom av vänner. Efter att ha laddat ner spelet om han lyckas övertala sina vänner att spela det bör han spendera åtminstone 45 min på spelet

Var dag som han kör. Han kommer dock inte köpa “microtransactions”.

Utmaningar för Axel är att balansera skola och kompisar samt att inte falla för negativt grupptryck. Han kommer inte lägga tankar på spelet under tid som inte spenderas spelande och för axel är ett orosmoment att vänner ska tro att han är nördig eller töntig. Så balansen blir att inte falla för dåliga grupptryck och samtidigt visa sig cool för kompisarna.

# Dokumentation

Vad ska Finnas Med:

//04/10

* App selection
* Splash Screen
  + Logo Ger tid för laddning
* Main Page
  + Länk Starta Spel /snabb eller utmana vänn
  + Länk Inställningar
  + Länk Profil/logga in/ regristrera
  + Länk Topplista
  + Länk Vänner online
* Spelet
  + tutorial. (Första gången)
    - Vad går spelet ut på
    - Hur kontrollerar man avataren
  + Relevant data: tid åsv
* Logga in
  + Avändar namn
  + Lösenord
  + Glömt lösenord
  + + och facebook integration
  + Registrera dig
* Registrera dig
  + Förnamn
  + Användar namn
  + Email
  + Lösenord
* Profil
  + Antal vinster förlust
  + Profil bild (rund)
  + Vännlista länk
  + Topplista länk
* Inställningar
  + Ljud
  + Språk
  + Svårighetsgrad
  + Åsv
* Topplista
  + Vänner (lokal eller facebook) (alltid)
  + Regional (månad/vecka);
  + Global rankning (månad/vecka);
* Vännslista
  + Lägg till vänn
  + Utmana en vänn
  + Ta bort vänn

## Gennerella Object

### Färger, Typsnitt, Ikoner och Bilder

Först Färgerna

|  |  |
| --- | --- |
|  | #B2008 |
|  | #0975b2 |
|  | #FFFA19 |

Dessa tre plus Vit och Svart användes till 99% i allafall. De tre färgerna är en TRIAD

Jag valde primär färger eftersom appen inriktas mot barn och tånåringar men mörkare toner för att passa temat. Röd är en agressiv färg och därför använder jag den som Jagarens roll färg. Blå är ofta mera passiv så samma sak där den jagades färg detta anses korrekt enligt färgteorier inom spel. Gul kom med och används för guldiga detaljer men inte mycket annat.

Färgerna används Ofta och efektivt.

TYPSNITT

Tre typsnitt används i artboarden i större utsträckning för;

headerText:NightmarePills

Menyer och liknande: Allan italics

Brödtext: [Segoe UI](https://www.fontsmarket.com/font-details/segoe-ui)

Nightmare pills användes för att den är väldigt unik och ger en lite läskig känsla.

Allan känns som en spel font med en border poppar den väldigt bra mot de flesta bakgrunderför att den är tunn men ger ett rent uttryck och skiljer sig något från brödtexten.

Sist Segoe UI den valdes för att den passade bra i och med att den är ren utan att sticka ut för mycket precis vad man vill ha i en brödtext.

IKONER

Alla ikoner är tagna från **Flat Icon** och får därför användas i detta projekt sidan användes för att få samma storlek på alla ikoner till att börja med sedan har de blivit redigerade i PS. Jag använder ikoner för att jag tycker det gör jobbet som användare lättare och ofta sparar man på plats. Sen förstår jag att vissa inte alls gillar ikoner och jag har valt att hålla mig till det jag tycker för jag tycker att min research stödjer användandet eftersom andra appar använder sig av ikoner.

BILDER

Sist bilder inget konstigt här alla är tagna från unsplash och sedan är en del redigerade.

## 1 Splash Screen

En centrerad Logo som relaterar till spelet ,Samt en mindre rad text med tips för spelaren (också centrerad). Denna skärm är standard och finns med för att spelet ska ladda in alla nödvändiga filer utan att faktiskt visa laddning bör ta 3-5 secunder på en normalt snabb mobil om spelet är 3d renderade utan mycket grafik. Längre ner på skärmen bör en företagslogga finnas med eftersom det inte stör och visar ert företags namn om någon är intresserad

Splash screen tar dig automatiskt till Huvudskärmen efter att appen har laddat färdigt.

Loggan gavs en blodig look för att bygga på temat som spelet vill förmedla En jakt en jagare en Jagad allt bygger runt det och därför kan man vara lite mer grafisk. Bakgunden är svart för just denna anledning det och att det ger bran kontrast med texten.

Varför ha en splash screen? Spel speciellt 3d spel tar en tid att ladda in man kan gömma detta under en splashscreen så slipper användaren oja sig över tider. Tipset i mitten är något man kan byta ut så har användaren något som de kan läsa medans de väntar på att spelet startas.

## 2 Huvudskärm

På huvudSkärmen Har vi 5 funktioner som är placerade. Först starta spel som är en knapp helt centrerad på skärmen både i x och y led eftersom den är antagligen den knapp som kommer användas mest och den som flest vill åt när de öppnar appen.

Om man trycker på “Starta Spel” knappen kommer man till

2.1 Modal ruta där en centrerad ruta på 6 x 5 i storlek poppar upp och tonar ner bakgrunden för allt annat. Modal rutan är splittad i mitten spela mot robot “cpu” eller spela mot vänner. Såvida det inte är första gången man öppnat spelet och spela mot datorn är det enda valet och man kommer in i en tutorial version av spelet. 3 Trycker man på “spela mot dator” kommer man in i spelet alltså 3.0 annars trycker man på “spela mot vänner” görs rutan större och en modal vänner ruta kommer fram där du kan utmana kompisar som är online till ett spel. Det finns en tillbaka-pil på rutan i vänstra hörnet som tar dig till sida 2 startsidan igen.

Man går då till 2.2. Det gör man genom att trycka på deras avatar eller namn. Man ser om någon är online på om det finns en plupp bredvid deras namn Grön: online Röd: Offline. Är de online så går man till skärm 3 är de inte skickas en push notis till den som man tryckte på att komma online och spela.

Om man trycker på Kugghjulet som finns uppe i högra hörnet ett design standard för just inställningar sidan man kommer till är 7.

I vänstra hörnet med lite marginal från toppen och vänstra sidan sitter en knapp där första gången kommer det stå logga in men när man är inloggad så visas en profil med:

1. Profil bild
2. Namn

Om man trycker på Logga in kommer man till logga in/registrera dig sidan sida 4 men det gör man endast en gång då man loggar in endast en gång om man inte manuellt loggar ut.

Om man har loggat in så ser man sin profil bild och klickar du där kommer du till profilskärmen sida 6.

Den tredje funktionen är en topplista nära till hands i vänstra nedre hörnet. Varför det vänstra och inte mitten? Jag baserar de på mobilvanor i min familj där majoriteten håller mobilen i vänstra handen och tummen har därför chans att nå den. Men det lämnar också en plats till andra funktions/specifikationskrav som kan komma under tiden av utvecklingen. Klickar man på den kommer man till sida 8.

Fjärde Funktionen är en vänlista med vänner som är online den sitter centrerat i toppen på skärmen och visar en symbol och ett nr (antal vänner online).

Alla element är spacade så att man kan lätt komma åt dem samtidigt som de får en luftig atmosfär. Det händer inte mycket på sidan så fokus bör landa på starta spel vilket vi vill att användaren ska fokusera på.

## 3 Spelet

Normal Spel skärm

På en normal spelskärm finns inte jätte mycket att påpeka spelet körs i bakgrunden och bara et fåtal element hammnar ovanför.

En klocka som tickar ner och berättar när den spelare som blir jagad kommer att vinna. Om den jagade spelaren blir tagen innan tiden rinner ut vinner den som jagar. Klockan är stor och centrerad för att man alltid ska veta hur mycket tid som är kvar men också för att bygga spänning senare in i ett spel. Den kan till exempel ticka(låta) när det endast är 30 s kvar. På nedre halvan nära botten finns det tre stora knappar som visar spelarens specialkrafter 3 för jagaren 3 för den jagade. Klickar man på dem så blir de gråa och kan inte användas igen i spelet.

Sist har vi en knapp i vänstra hörnet som leder en tillbaka till hemskärmen trycker man på den kommer man till sida 3.1 Modal avsluta spel. Centrerat på skärmen poppar en ruta upp som frågar om man vill avsluta spelet. Man får två val Ja eller nej i form av två knappar. Ja är en grön knapp och leder till sida 2 huvudsidan. Nej är en röd knapp och tar dig tillbaka till spelet.

Trycker man ja vinner den andra spelaren per automatik. Spelar man mot datorn händer inget förutom att eventuella vinster försvinner.

Spelet har en bar i botten för att man lätt ska ha åtgång till krafterna i labyrinten när man kör ett online spel måste allting vara “snappy” och då kan man inte ha saker undangömda.

Om man trycker på tillbaka till menyn kommer en liten ruta upp som frågar om man vill avsluta spelet här finns en design tanke det finns två knappar en röd en grön på den röda står det ja på den gröna nej. Detta är lite konstigt kan man trom men anledningen är lätt vi vill inte att användaren avslutar spelet mitt i så då är det negativt att svara ja så ja får en röd färg. Det är däremot positivt att klicka nej så nej får en grön jakande färg.

Tutorial Spel Skärm

3.2 Spel tutorial 1

En ruta poppar upp innan spelaren hinner börja men endast första gången man startar ett spel

På mobilen på rutan finns en bild som förmedlar spelets känsla och viktiga mekaniska funktioner. Under bilden finns det text om vad spelet går ut på och viktig info. Nere i det vänstra hörnet finns en skip knapp om man redan vet vad spelet går ut på brevidskip knappen finns två runda markörer en grön och en svart dessa visar de två olika tutorial sidorna och om man drar fingret åt vänster så kommer man till 3.3 spel tutorial 2.

Det finns inte mycket att säga om positionerna här de är centrerade för att fånga spelaren intresse texten är kort för samma anledning.

3.3

Den andra sidan går mer in i rollerna och krafterna som var och en av rollerna har. Uppdelat i “Hunted” den jagade och “Hunter” den som jagar. En ikon för var en av deras krafter och en kort beskrivning om kraften. (Kan komma att ändras)

Under dem har vi de två markörerna igen nu är den vänstra svart och högra grön för att visa att du är på den andra sidan bredvid markörerna finns en start knapp som tar dig in i ett test spel mot en dator alltså sida 3 Spelet normal. Under test spelet ges små tips som hjälper spelaren att komma in i tankesättet.

Tutorials kommer upp en gång och hjälper nya spelare att komma in i spelet och går att skippa hela upplevelsen är Bra UX tycker jag eftersom det ger en förbättring för nya spelare som bara kanske tyckte att spelet såg roligt ut men inte förstod vad man gjorde.

Ikonerna i botten visar man tre ikoner en grön och två röda på grund av att tutorialen tar upp tre artboards kan man lätt se att den inte är särskilt lång i alla fall.

## 4. Logga in

På inloggningssidan hittar vi 8 element vi tar dem topp till botten.

Först en knapp för att komma till startsidan i vänstra hörnet som finns där för folk som har klickat fel. Brevid den finns också en mindre logga.

Det finns en ruta av storleken 7 x6,5 med tre element i.

Ett fält för användarnamn med passande symbol fältet lämnar marginal på alla ledder för att skapa en luftigare design

Ett fält för lösenord/fingeravtryck om man har sådant lösenordet går inte att se igenom men på högra sidan sitter ett öga som om man trycker på det visar lösenordet utan “kryptering”.

Precis under lösenord finns en liten länk för lösenordsåterställning om man har glömt sitt lösenord.

Under denna ruta finns tre element på rad från vänster till höger är dem

Logga in med facebook. Vilket tar det till facebooks externa script som skapar en inloggning för ditt konto.

Näst kommer Logga in knappen som hör till fälten den blir då centrerad under och blir svår att missa kan vara grön om man följer design trender.

Mest till höger är en knapp för google +s externa login script vilket fyller samma funktion som facebooks gör.

Ytterligare under dessa tre finns en lite text där det står “inget konto” eller liknande Och slutligen under texten en registrera dig knapp som tar dig till sidan “5. Registrera dig”.

Till skillnad från huvudsidan finns ingen bakgrundsbild utan det är en solid färg för att göra det något renare . medans boxen har en gradient vilket gör den lite mera intressant att titta på och ser mindre ut som en standard box vilket enligt mig ger en mera professionell look and feel. Att integrera google + och facebook stärker UX något enormt för att barn som kanske inte alltid kan komma ihåg lösenord kan bara trycka på någon av dem och slippa fylla i info.

## 5. Registrera dig

På registreringssidan hittar vi i toppen till vänster en knapp som tar dig tillbaka till login sidan sida 4. Alla dessa knappar sitter i det hörnet för att folk ska lätt hitta dem.

Till sidan har vi loggan igen. Under dem har vi registreringsformuläret först Förnamn. Under namnet användarnamn, sen lösenord och sist Email ordningen spelar inte jättemycket roll på de sista två. Inte mycket att säga om detta det är enligt standard design principer som används i dessa sorters formulär. Vissa har lösenord två gånger vissa har lösenord längst ner men jag känner att email bör komma sist.

Under formuläret har vi en check box för Nyheter och en checkbox under den för att acceptera “terms and conditions” båda två har text till höger som berättar vad man klickar i.

Sist på sidan hittar man knappen för att registrera sig bredare än vanligt för att ta mer fokus av spelaren knappen kan vara grön för att verkligen ta fokus.

Inte mycket att säga men jag tycker att det är viktigt för UXen att man kan välja sånt som push notiser och reklam mail och att dessa funktioner inte göms undan.

## 6.Profil Sida

På profilsidan hittar vi i toppen en tillbaka knapp till sida 2, länk till vänlistan i mitten och länk till inställningar sida 7 hela vägen till höger.

Under där har vi en ruta med info relaterat till ens profil först profilbild och bredvid den användarnamn och lvl. Under dem en “lvl bar” som tickar upp med att man spelar och vinner eller förlorar. Under den hittar vi en mindre ruta för statistik. Från vänster har vi vinster i mitten har vi vinster delat på förluster V/F alltså en “WIN LOSS RATIO” vanligt i multiplayer spel. Sist på raden har vi förluster. Under dem har vi en pil där man kan se mer statistik mot speciella spelare.

Under den rutan har vi bedrifter “Achievements”. Både Bedrifter och WIN LOSS är menade att sporra spelaren att bättra sig och lägga ner mer tid på spelet. Bedrifterna är massa runda symboler som är antingen i färg om dem har blivit upplåsta eller gråa om spelaren inte har låst upp dem. En pil i botten om man vill se mer bedrifter jag tänker mig att 30 + bedrifter lär sporra spelare att lägga ner många timmar på spelet.

Sist är en länk till topplistan som fanns på hemsidan den och inställningar är på samma plats som dem var på sida 2 för att inte ändra layouten mycket. Samma bakgrundsbild som hemsidan.

För att få spelare investerade i apppen måste det finnas listor, belöningar och mål att nå annars kommer appen antagligen inte klara sig. Bedrifter får en att känna sig duktig samtidigt som man kan göra några så svåra att 90% av spelare inte klarar av dem och sporra dessa 90 % till att spela mer. Manipulativt men det är så det är i spelbranchen och mitt mål vara att skapa en realistisk app.

## 7.Inställningar

På inställningssidan hittar vi en annan sorts layout som liknar mer den pragmatiska designen som android och apple använder i sina inställningar sidan får kontrast från de andra men jag tror att det blir positivt i slutändan.

Det finns 5 inställningar på sidan först är en språkknapp som gör det möjligt att byta till åtminstånne engelska men förhoppningsvis till andra språk som spanska och tyska också.

Under den har vi en volymkontroll för endast appen alltså annorlunda från mobilens egna kontroll om man ändrar här kommer appen ihåg volymen tills nästa gång medans mobilens volym är alltid ändringsbar volymen går 0 till 10 där 0 är tyst.

Under den har vi svårighetsgrad om man möter datorn updelat i 3 svårighets grader “Lätt, normal och Svår” Dessa är checkboxar som bara kan ha en aktiverad itaget normal är grund intällningen.

Under dessa har vi två andra checkboxar en för pushnotiser och en för nyheter på mail. Folk brukar tycka om att man kan stänga av push notiser i appen utan att gå in i grundintällningar så jag ansåg att appen bör ha den funktionen.

Lägnst ner till höger är logga ut knappen om man vill logga ur sin profil

Att kunna visa appen i ens eget språk är enorrmt bra för UX vissa barn i 9 årsåldern kan lite engelska men om appen är på svenska flyter allt mycket bättre fram en del appar kommer runt det med att ha lite dialog och text men i det stora hela skulle jag säga att lokalisering är det bästa verktyget i detta fall.

Det kommer inte alltid finnas folk att spela med så att kunna spela mot en dator kan vara bra och därför är svårighets grad ett måste annars kommer mindre kapabla spelare att alltid förlora och vise versa men om man själv kan ställa in sådant kan man skräddarsy sin egen upplevelse.

## 8. Topplista

Topplistan är igentligen tre sidor en för din vännlista en för regional och en global med några små skillnader. Vänsidan visar över hela speltiden vem som har best resultat detta räknas ut med vem som har flest vinnster och högst “win loss ratio” och rangordnar dem 1-n. Detta överensstämmer både med regional och globala sidorna men de är baserade på vem som är best under veckan eller under månaden så i den regionala och globala tävlingen får alla en ny chans varje vecka vi hoppas att detta ska sporra spelare.

Elementen på sidan är inte mycket att prata om vanliga tillbaka knappen och logga under dem en box med tre “tabs” en för vänner en för regional och en för global under dem kommer en tabell utan kant med rank position användarnamn vinster och V/L. På den globala/regionala sidan finns en knapp också lägst ner i rutan där du kan ändra mellan månad och vecka i rangordningen. Inte mycket mer än det. Är viktigt att säga.

En sista detalj på toplistan regional och global får de som placerar i topp en krona. Den är inte värd något men det enligt min research gör att folk blir mer investerade och försöker förbättra sig.

Värt att nämna är också att bortsett från regristrera så är det alltid ett steg mellan spelare och huvud menyn vilket gör att appen är lätt att ta sig igenom för även de mest media ovana “gamers”.