

# Produktvision

Att utveckla ett dynamiskt zombie-spel.

Målgrupp:	Tillfredsställda behov:	Produkt:	Säregenheter:	Tidsram och budget:
Användare: Personer som tycker om att spela lättsamma spel på sin smartphone.  Kunder: Privatpersoner	Tidsfördriv och tillfällig underhållning.	Spelet ska vara roligt och lätt att förstå.  Varje spelomgång blir en unik upplevelse.  Misslyckanden är slutgiltiga och om karaktären dör är den förlorad för alltid vilket gör spelet mer spännande.	Den stora skillnaden mellan detta och andra zombie-spel är dynamiken, dvs allting sker efter algoritmer inför och under varje spelomgång. Kartan är alltid ny, likaså invånarna och deras beteende.	Spelet ska utvecklas på sex veckor med en budget på 0 kr.