

# Projekt TDP028: Tekniskt PM

## Introduktion

Låt säga att jag skulle programmera ett spel till Android. Spelet går ut på att en boll släpps längst upp på mobilskärmen, bollen ska sedan falla ner till marken helt oskadd. På vägen ner till marken finns många olika hinder som rörliga yxor, spinnande sågblad och slow-motion fält. Spelarens uppgift är att måla en fysiskt bana för bollen att åka på medans bollen faller. Om bollen fastnar i banan eller om bollen går sönder i ett hinder förlorar spelaren och får börja om igen. Det är ett svårt spel där användaren förväntas förlora många gånger på en och samma bana.

**Hur kan jag få användaren att vilja fortsätta spela spelet även fast användaren förlorar ofta?**

## Belönings/motivationssystem

För att användaren ska fortsätta spela spelet behövs en viss motivation. Motivation kan indelas i två olika delar, yttre motivation och inre motivation. Yttre motivation är mer fysiska belöningar som medaljer och poäng. Inre motivation är saker som utmaning, nyfikenhet, kontroll, fantasi, samt saker som samarbete, konkurrens och erkänsla [1].

För att användarna ska kunna tävla mot varandra ska de kunna dela sina framgångar med andra via sociala medier. Framgångarna ska bestå av poäng och olika medaljer, samt ett nivåsystem där användarna går upp i nivå ju mer de spelar spelet. För samarbetets skull vill jag att användarna ska kunna skicka gratisgåvor till varandra i spelet. Om en användare skickar en gratisgåva och den andra användaren öppnar gåvan kommer användaren som skickade gåvan även få samma gåva. Gåvor kan vara saker som "experience-boosters" eller "extra-lives".

## Gränssnitt, Grafik och Kontroller

För att användarna ska uppnå en fördjupelse och känna sig delaktiga behövs bra interaktivitet, grafik, ljudeffekter och musik som kan höja realismen i spelet [2].

Grafiken ska vara konsekvens och följa en röd linje, om jag kan få användarna att dyka in i spelets miljö måste jag vara konsekvens med ett visst mönster och tema. Jag tänker använda mig av material design för snygg och simpel grafik. Sedan för interaktivitet har jag touchkontroller som målar ut den fysiska banan. Gör UI försöker jag använda liknande som övriga spel använder sig av, på det sättet kommer spelare att känna igen sig i andra spel och hittar förhoppningsvist enklare i menyerna. Detta kommer även stärka motivationen eftersom jag användarna mer fantasi, nyfikenhet och kontroll genom grafiken och kontrollerna.

## Målet i spelet

Vad är målet med spelet? Varför försöker jag klara av banorna? Det uppenbara svaret kan vara att det är roligt att spela, men för att få ett något mer konkret svar vill jag ha en genomgående historia i spelets gång. Det visar sig att spelets historia är något som spelare uppskattar. Det får dem att känna sig mer fördjupade och exalterade i spelet [3].

Historien i spelet kommer vara att bollen i själva verket är mat, och att längst ner på botten är drakungar som behöver maten för att överleva. Under spelets gång blir drakungarna större och större. Maten som ges kommer också ha en historia. Maten i början kan vara enklare insekter (paketerat som en boll), sedan kanske det blir större djur som hönor, sedan kossor, elefanter, blåvalar. Senare i spelet när drakarna verkligen växt till sig kanske de får magisk mat.

## Referenser

1. Mozelius, Peter, Andreas Fagerström, and Max Söderquist. "Motivating factors and tangential learning for knowledge acquisition in educational games." *Electronic Journal of e-Learning* 15.4 (2017): 343-354.
2. Lárez, Beatriz Elena Marcano. "Graphics, playability and social interaction, the greatest motivations for playing Call of Duty. Educational reflections." *Journal of New Approaches in Educational Research* 3.1 (2014): 34-41.
3. Schneider, Edward F., et al. "Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games." *Human communication research* 30.3 (2004): 361-375.