Vision

Viktor Nilsson  
vn222ay  
1DV430

Bakgrund

Efter att ha sett hur både stora som små företag lyckats producera applikationer till smartphones och surfplattor som drar in minst sagt trevliga belopp har mitt personliga intresse för apputveckling ökat. Ofta dyker det upp artiklar om hur mycket pengar någon applikation genererat, ofta är detta spel till mobila plattformer. Multiplayer spel till surfplattor är något jag har varit sugen på att ge mig på. Jag märker själv hur vi i familjer enkelt fastnar framför enkla multiplayerspel som är rätt primitiva men är byggda på en rolig idé.

Dock finns det redan otroligt många multiplayerspel samtidigt som det släpps nya varje dag. Därför är detta projekt mer framtaget för att istället för att komma på något revolutionerande, försöka göra ett enklare multiplayerspel till surfplattor (iPad för att vara specifik) som bygger på en någerlunda roligt/unik idé, men som förmodligen inte kommer revolutionera marknaden utan smälta in i det hela.

Exakt hur spelet kommer vara utformat är fortfarande oklart. Däremot kommer det handla om 2-4 spelare som ska kunna spela samtidigt, spelet kommer att vara likt curling, boul och andra sporter där objekt ska kastar, puttas och krockas. Detaljer på hur kontroller och exakta regler kommer spånas vidare på. Anledningen till detta är att jag själv spelat en del sådana med familj och vänner som varit riktigt beroendeframkallande trots dess enkla uppbyggnad. Tanken är alltså att utnyttja idéen om att spelarna spelar mot varandra och ge dessa spelare ett roligt med enkelt spel att tävla mot varandra i. Kortspel kan exempelvis inte klassas som direkt avancerat men detta kan underhålla i timmar.

Användargrupp

Åldern spelar mindre roll här men målgruppen kommer vara familjer som har lite äldre barn och innehar en iPad. Familjer brukar vanligtvis ha spelkvällar eller fördriva tid med kortspel, brädspel eller dator- / konsollspel.

Marknad

Marknaden är redan full och det blir svårt att slå sig in här. Med många mutliplayerspel som släpps säkert dagligen är konkurrensen hård. Ett unikt spel kommer dock utvecklas som dock inspirerats av existerande mer traditionella spel mixat med nya idéer. Andra spel som inspiration (konkurrenter) är OLO som bygger på principen att låta objekt glida över till motståndarens sida. Varje spelare får ett visst antal objekt, större som mindre, som puttas över. Puttas dessa för långt (specifikt område) går objekten dock över till motståndaren och denna kan använda dessa istället. När objekten är slut vinner spelaren med flest objekt på motståndarens sida.

Det finns många andra spel, men målet är att hamna i samma nisch som OLO fast med annat utförande och helt annat spel. Dock kommer spelet följa samma typ av "naturliga naturlagar" som OLO gör.

Baskrav

Användarna ska kunna välja antal spelare mellan 2-4

Användarna ska kunna spela spelet

Användarna ska kunna se poängräkning under spelets gång

Användarna ska kunna ändra spelinställningar

Användarna ska kunna se historisk data över senaste avslutade spel

Teknik

Fokus kommer helt och hållet ligga på iOS och iPad. Spelet kommer att utvecklas med hjälp av Objective-C där ramverket Sprite Kit kommer att undersökas och förmodligen användas. Till detta kommer förmodligen arbete i Photoshop att behöva göras.