

Utvecklingen av ett spel för flygresenärer

Ombord på långflygningar erbjuds passagerare ofta möjligheten att se på film, lyssna på musik och spela enklare spel på stolsryggsskärmar. Hade förutsättningarna i en flygplanskabin kunnat utnyttjas för att erbjuda ett spel som passagerare kan spela med varann och därmed ta underhållningsutbudet ombord på flygplan till en ny nivå? Denna fråga ämnade detta projekt att besvara.

I takt med att flygindustrin har växt sig allt större de senaste decennierna så har utbudet av digital underhållning ökat. Även om stora framsteg har gjorts på den här fronten så finns det fortfarande stora möjligheter till innovation inom området. Tillsammans med företaget Tactel som har flera års erfarenhet inom detta område utforskades flera aspekter av utvecklandet av ett multiplayer-spel tänkt att spelas ombord på flygplan.

Det finns utrymme för innovation inom digital underhållning ombord på flygplan.

Med människors spelpreferenser och flygkabins tekniska möjligheter och begränsningar som utgångsläge så tog vi fram ett sorts frågesportspel. Spelet går ut på att passagerarna får platsbaserade frågor enligt en viss rutt som presenteras på skärmen framför dem. Svarar de rätt åker de framåt längs rutten och svarar de fel så stannar de kvar på samma plats och får en ny fråga om platsen. Det hela visualiseras med ett jordklot där spelarna kan se både sina egna karaktärer och andras. För att svara på frågorna kan spelarna använda sina egna mobiltelefoner som de enkelt parar med skärmen framför dem genom att skriva in en sexsiffrig kod eller skanna en QR-kod.

Baserat på spelpreferenser och förutsättningar i flygkabinen så tog vi fram ett frågesportspel.

För att skapa en fungerande version av spelet användes både en designprocess och en utvecklingsprocess. Genom designprocessen formades dels spelidén men också hur passagerarna kan styra spelet. För att komma fram till det skapades tre enkla modeller som

testades på åtta personer inom målgruppen. De olika modellerna tillät oss att testa olika sätt att styra spelet. Eftersom passagerare ofta sitter på olika avstånd till stolsryggsskärmarna beroende på vilken klass de flyger i ville vi också testa att använda passagerarnas egna mobiltelefoner som spelkontroller. Därför skapades två versioner för varje modell, en för mobiltelefoner och en för stolsryggsskärmar.

Tre enkla modeller testades på åtta personer inom målgruppen.

Lärdomarna från testningen användes sedan i skapandet av en fungerande version av spelet med samma teknologier som hade kunnat användas ombord på ett riktigt flygplan. Spelet hade också möjlighet att ha flera personer spelandes samtidigt och kunde därav testas på flera personer åt gången. Testmiljön byggdes för att efterlikna en rad med tre flygplansstolar med tillhörande stolsryggsskärmar och användes till att testa spelet på totalt 12 personer.

Utifrån testresultaten skapades en fungerande version av spelet med hjälp av teknologier som hade kunnat användas i ett flygplan.

När testningen var klar kunde det konstateras att testpersonerna generellt tyckte om spelet och hade kunnat tänka sig att spela det igen. Spelet upplevdes också som lättanvänt i den miljö som det testades i. Däremot fanns det ett antal saker som hade kunnat förbättras och vidareutvecklas i både spelet och processen. Exempelvis hade testningen av den slutliga spelet dragit nytta av mer kulturellt diversifierade testpersoner. Spelkonceptet hade också kunnat förmedlas på ett tydligare sätt till spelarna.

EXAMENSARBETE Developing a Multi-Passenger Game for Inflight Entertainment Systems

STUDENTS Johannes Bastmark, Axel Domell

HANDLEDARE Günter Alce (LTH), Sören Just Pedersen (Tactel), Emma Gudmunds (Tactel)

EXAMINATOR Kirsten Rasmus-Gröhn (LTH)

TACTEL