

**EXAMENSARBETE** Designing a Multiplayer Game for Inflight Entertainment Systems**STUDENTER** Amanda Eriksson, Linnéa Gustavsson**HANDLEDARE** Günter Alce (LTH), Sören Just Pedersen (Tactel), Emma Gudmunds (Tactel)**EXAMINATOR** Joakim Eriksson (LTH)

# Ett multiplayer spel som skapar en ny och innovativ flygupplevelse

POPULÄRVETENSKAPLIG SAMMANFATTNING **Amanda Eriksson, Linnéa Gustavsson**

Underhållningssystem erbjuds ofta på långdistansflyg för att få tiden att gå för den lättuttråkade. Ett multiplayer spel hade kunnat vara ett tillskott till systemet och i detta arbete presenteras ett designförslag för ett sådant spel.

Långdistansflyg gör att du kan ta dig till ditt drömresmål på andra sidan jorden på ett par timmar. Dock kan resorna lätt upplevas som långa, uttråkande och påfrestande, speciellt om du flyger i ekonomiklass där faciliteterna är begränsade. Tur att underhållningssystem ombord finns! Via skärmen på stolsryggen framför dig kan du titta på film, lyssna på musik, spela spel eller följa ditt flyg i realtid på en karta. Utbudet kan variera och flygbolag som vill ligga i framkant undersöker olika möjligheter att utöka och förbättra detta. Ett tillskott till utbudet, som ännu inte är särskilt utforskat är att erbjuda ett multiplayer spel.

Ett företag som aktivt arbetar med att skapa innovativa flygupplevelser är Tactel som är en del av Panasonic Avionics. Detta gör de bland annat genom att tillhandahålla sin 3D-karttjänst Arc till olika flygbolag. Arc visualiserar flygets resa längs med jordgloben, tillsammans med spännande information om geografiska platser.

På Tactels initiativ undersöks därför i detta arbete hur ett multiplayer spel, som har koppling till Arc, kan designas och fungera på ett flygplan.

För att komma fram till resultatet har en gedigen process utförts. Denna har bland annat innehållit intervjuer med potentiella spelare, utskick av enkät och metoder för att komma fram till olika designalternativ. Dessutom har flera typer av prototyper skapats och utvärderats. Resultatet från intervjuerna och enkäten visade att quiz är den

typ av spel som lockar mest. Genom att kombinera quiz-idén med Arc är slutresultatet ett multiplayer spel där passagerarna ska svara på roliga och inbjudande frågor kopplade till flygbolagets destinationer. Utmana din resekompanjon och försök hamna på den åtråvärda topplistan!

En utmaning under processen har varit att anpassa designen till den breda målgruppen ombord på flyget. Flygresenärerna varierar i allt från ålder, kön, ursprung, kultur, språkliga preferenser till personliga behov och detta har tagits hänsyn till vid den visuella utformningen.



Figur 1: Designförslag för spelplanen

Slutresultatet är en prototyp som visuellt presenterar hur ett multiplayer spel kombinerat med Arc hade kunnat se ut, se figur 1. Under processen har det bekräftats att lösningen har potential att bli en kommersiell produkt om den utvecklas och undersöks vidare.