

Основные итоги и персоны второй секции Музея Игрофикации

PBL и бейджификация

Чаще всего при построении игрофицированных систем встречаются три элемента: points, badges и leaderboards - PBL. По-русски их обычно называют очки (баллы), бейджи и рейтинги. Для систем, построенных только с помощью этих инструментов, появился даже термин: «поинтификация» или «бейджификация».

Большинство программ лояльности, кстати, относится именно к этому типу. Эти элементы отлично работают (иначе они не использовались бы так часто), но не слишком долго. Стабильными системы, основанные на бейджификации, могут быть только в двух случаях: либо если они имеют очень короткий период действия, либо если они подкрепляются очень существенными наградами извне. В остальных случаях значительная часть игроков быстро понимает их природу и перестаёт в это «играть». Тем не менее, важно понимать, что это часто встречающийся случай примитивной игрофикации (иногда к этим элементам добавляются ещё и «уровни», - например, золотые, платиновые и другие карты в программах лояльности).

Пирамида элементов



В игрофикации используется множество различных инструментов, самые популярные из которых собрали в «Пирамиду элементов» Кевин Вербах и Дэн Хантер. Элементы в этой пирамиде сгруппированы по степени абстрактности в три категории: динамики, механики и компоненты. В одной динамике может содержаться несколько механик, а механика может, в свою очередь, состоять из компонент. Триада PBL – это составная часть компонент.

ДИНАМИКИ	МЕХАНИКИ	КОМПОНЕНТЫ
<ul style="list-style-type: none">• Ограничения• Эмоции• Нарратив• Прогресс• Взаимоотношения	<ul style="list-style-type: none">• Вызов• Удача/везение• Соревнование• Сотрудничество• Обратная связь• Накопление ресурсов• Награды• Сделки• Переход хода к другому игроку• Состояние, определяющее победу	<ul style="list-style-type: none">• Достижения• Аватары• Бейджи• Поединок с боссом• Коллекционирование• Сражения• Разлочивание контента• Бесплатные подарки• Лидерборд• Уровни• Очки• Квесты• Социальное взаимодействие• Команды• Виртуальные ресурсы

Колода 47 игровых механик

Есть и другие популярные инструменты, например - «Колода 47 игровых механик». Эта колода представляет собой винегрет из абсолютно разных игровых элементов, собранных из всевозможных элементов и сгруппированных по алфавиту (английскому). Ценность этот инструмент может представлять в момент творческого кризиса, использовать его как полноценный инструмент при построении игрофицированных системы мы не рекомендуем.

Системный подход при построении игрофицированных систем

Модель 6-О

Кевин Вербах разработал модель дизайна игрофицированных систем 6-D. На её основе мы создали её модификацию, учитывающую Путь игрока и дополненную ещё 3-мя шагами, о которых вы узнаете из другой секции Музея Игрофикации.

6-О. Основные этапы игрофикации

1. Определите бизнес-цели

Цель, поставленная на первом этапе построения игрофицированной системы в идеале должна отвечать критериям [SMART](#) (т.е. должна быть конкретной, измеримой, достижимой, актуальной и ограниченной во времени). На этом этапе не нужно подбирать инструменты. Нужно ответить на вопрос «что», «чего именно» мы хотим в данном случае добиться с помощью игрофикации.

2. Опишите ваших игроков

Детальному рассмотрению этого этапа будет посвящена 4-я секция Музея Игрофикации. На данном этапе важно понимать, что все люди разные и чем точнее мы опишем портрет наших потенциальных игроков, тем выше вероятность, что мы подберём подходящие инструменты и сделаем игру интересной для них.

3. Очертите целевое поведение

На третьем этапе следует задавать себе вопросы:

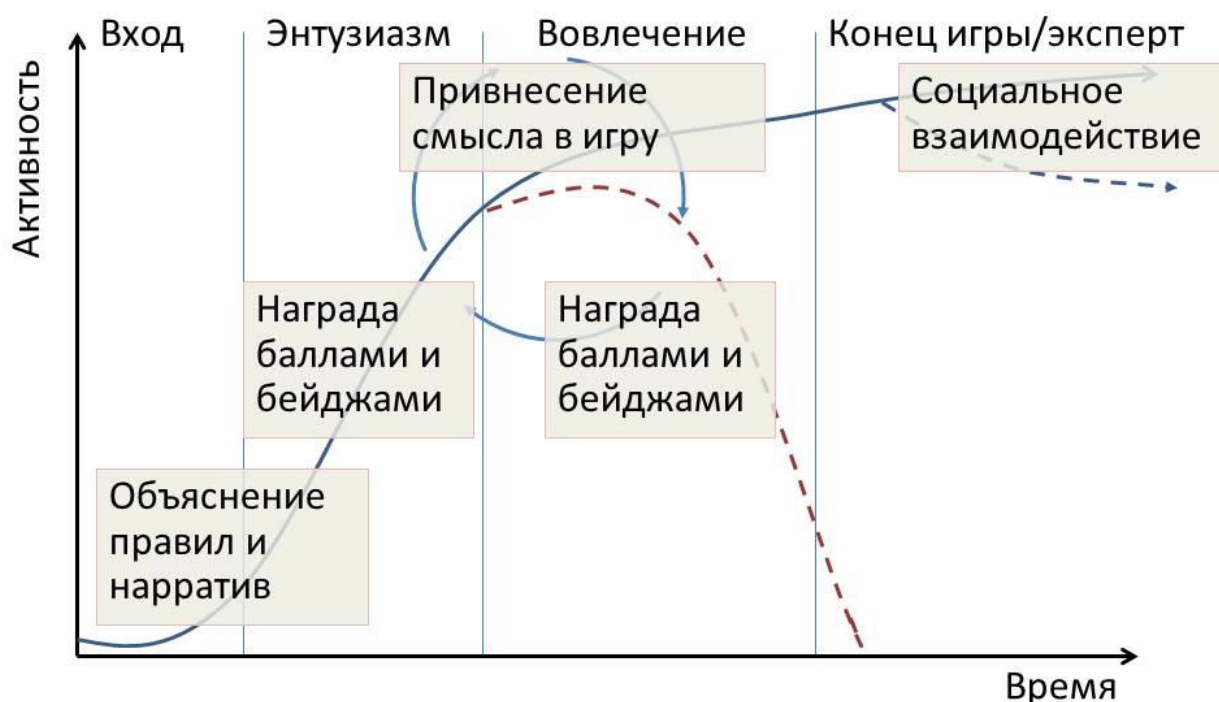
- ✓ Что должны делать игроки?
- ✓ Как это измерить?
- ✓ Как это способствует целям, поставленным на первом этапе?
- ✓ Как настроить обратную связь?

4. Обозначьте Путь игрока (Путь героя)

Нашим игрокам не должно быть скучно или слишком сложно на протяжении всей игры. Для этого им надо обеспечить лёгкий и свободный вход (onboarding) с объяснением правил, а затем – поступательное движение к мастерству с периодами отдыха. Изначально игроки могут быть готовы двигаться по Пути игрока на энтузиазме, их могут удовлетворять при этом инструменты PBL, на более глубоких уровнях игры им необходимо давать какие-то дополнительные смыслы, иначе значительная часть игроков выйдет из системы. В финальных частях игры игрокам можно дать две возможности – либо выйти из игры с почестями победителя, либо остаться в системе в качестве наставников и «старших товарищей».

Детальному рассмотрению этого этапа будет посвящена 5-я секция Музея Игрофикации.

Путь пользователя (Анджей Маржевский)



5. Ой, а где же фан?

Есть много теорий и книг, посвящённых этому важному ингредиенту. Основное, что нужно знать – игрокам должно быть интересно, комфортно и «кайфово» в нашей системе. В идеале, её надо построить так, чтобы они продолжали играть даже тогда, когда в игре отсутствуют внешние награды. Подробно об одной из самых известных систем, посвящённых такому важному ингредиенту, как FUN, вы можете почитать [здесь](#).

6. Определитесь с инструментами

Часто именно с этого шага и начинают внедрение игрофикации. Такой подход может привести к серьёзным ошибкам, т.к. при этом не учитываются ни цели и задачи, ни особенности наших игроков, ни то, как они будут двигаться внутри нашей игры, ни то, почему им в ней должно быть весело и интересно.

На самом деле, подбор инструментов - лишь шестой этап построения игрофицированной системы, если использовать системный подход. Первая часть этой секции была, как раз, посвящена инструментарию игрофикации. И теперь, пройдя первые пять этапов построения игрофицированной системы, вы можете подобрать инструменты, подходящие именно в вашей ситуации (в вашей системе).

Персоны, с которыми вы познакомились во второй секции

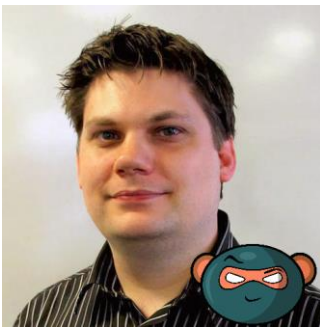
Музея Игрофикации



[Кевина Вербаха](#) легче всего найти в [Твиттере](#). Хотя [сайт](#) у него тоже есть.



С новыми идеями и наработками [Эми Джо Ким](#) вы можете ознакомиться [на её личном сайте](#).



У Андрея Маржевского [интереснейший сайт](#), обновляющийся буквально ежедневно.