

# Vseprisotno računalništvo

(Igrifikacija 2. del)

## Tehnike usmerjanje vedenja uporabnikov z elementi iger

dr. Matej Črepinšek  
matej.crepinsek@um.si

<https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8>

[Plants-vs-zombies](#)

<https://pvz.ee/>

# Elementi neuspešne igrifikacije

- Luknja v angažiranosti (za začetek potrebuješ veliko ljudi, znanja, ...).
- Malo izbire (npr. samo prijaviš/odjaviš).
- Pomanjkanje napredovanje (z akrivnostjo ne napreduješ).
- Ni družabno (*social*) (pomanjkanje sodelovanja med ljudmi).
- Razvoj navade (če ne razvijaš navade, dolgoročno težko uspe).

# Kakšna pa je uspešna igrifikacija?

Delo ustvarjalcev iger?

Kakšne elemente mora imeti?

Pravila?

# Sem oblikovalec/ustvarjalec iger?

1. Razmišljaj kot ustvarjalec iger! (RKUI)
  - Ne pomeni, da moraš biti ustvarjalec iger.
  - Razmišljanje o notranjih strukturah igre.
2. Razmišljati kot razvijalec je različno kot razmišljati kot igralec.
  - Igralec razmišlja kot doživljanje sveta, izkušnje...

# Igralec (RKUI)

Stranka, Odjemalec, Ciljna populacija,...



## **Igralec**

igralec je vedno v centru pozornosti  
igralec mora biti avtonomen - svobodno  
sprejemati odločitve

# Cilj (RKUI)

1. Pripraviti igralca, da začne igrati.
  - Brez zvijač.
2. Igralca, ki začne igrati motivirati, da igra naprej.
  - Zadržati ga v igri.
  - Nadaljuje igro.

# Lastnost: 1. Rdeča nit igre

## **Popotovanje v svet igre**

- Začetna postavitev na igralno ploščo/igralni svet
- Uvajanje (prvi koraki)
- Poti do "mojstrstva"

## Napredovanje

- Začetek, Vmesne točke in Konec

# Analiza igre: Rastline proti zombijem

Prisotni elementi:

- Navodila
- Poudarjanje
- Odziv
- Omejeno število izbir
- Omejeno število nasprotnikov
- Zelo lahka začetna stopnja



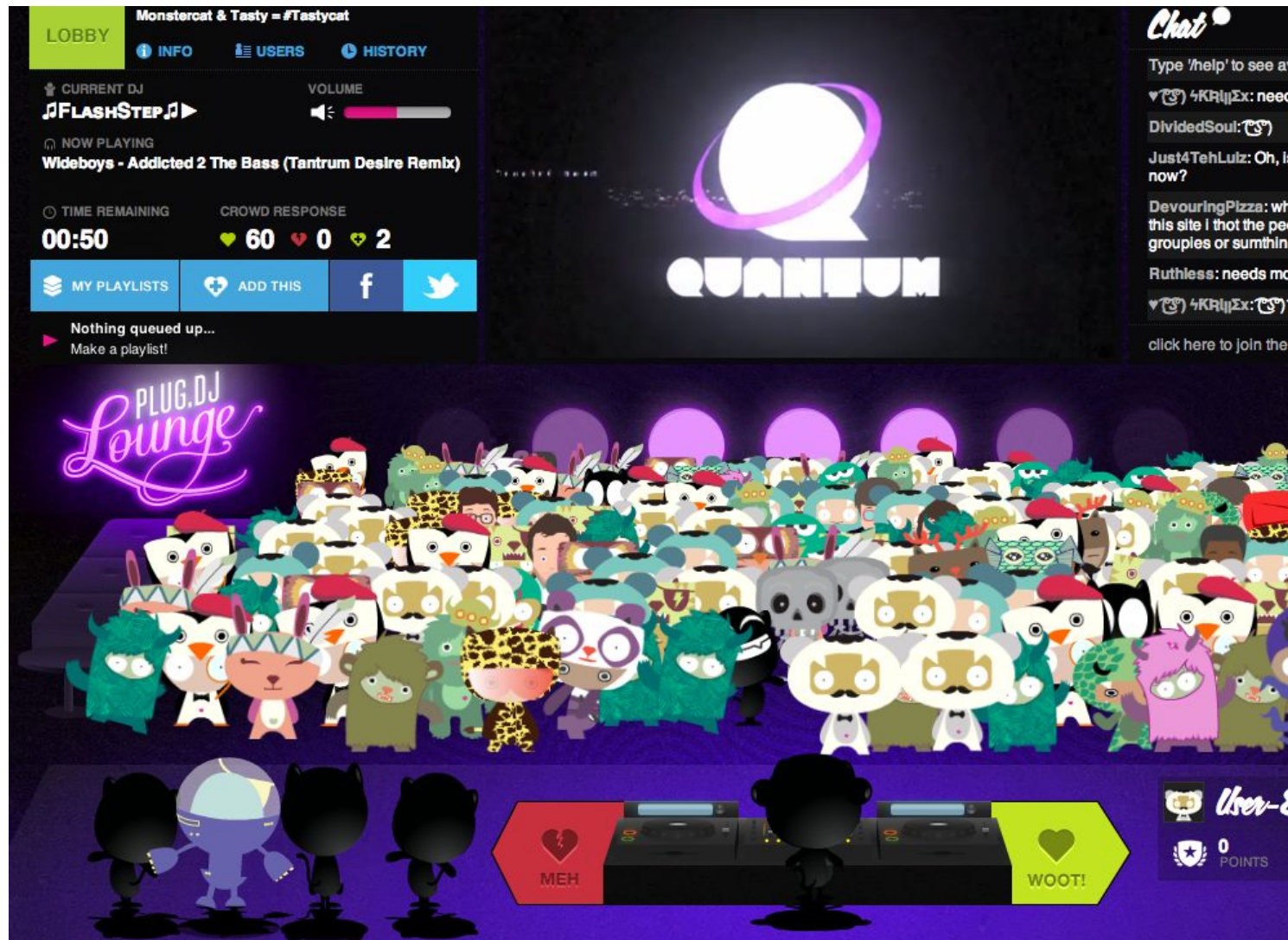
# Lastnost: 2. Ravnovesje

- Ne pretežko in ne prelahko.
- Ne prehitro in ne prepočasi.
- Ne premalo in ne preveč.
- Ne preveč dobrih in ne preveč slabih igralcev.

Primer: Monopoli

# Lastnost: 3. Ustvari doživetje

<https://www.youtube.com/watch?v=ZFNYh7FGpYI>



<https://w2g.tv/>

# Prisluškovanje čustvom

Omogoča prilagoditev igre:

- v fazi razvoja,
- med igranjem.

# Kaj angažira igralce?

Zakaj igramo/igrate igre?

**Zato!**

Zakaj zato?

Zato ker je **"fajn"** /zabavno!

# Kaj je "fajn"?

- Reševanje problemov.
- Zmagovanje.
- Dokončanje.
- Raziskovanje
  - (najti nekaj novega).
- Brezdelje.
- Sodelovanje.
- Prepoznavanje
  - (nekdo drug opazi).
- Triumfirati.
- Zbiranje.
- Presenečenje.
- Domišljija.
- Deliti.
- Igranje vlog.
- Prilagajanje (sebi lastnemu).
- Ponorčevati se.
- ...
- **Ustvarjanaje**
- **Mojstrstvo**

# Štirje ključni zabavnega po Nicole Lazzaro's

1. Easy Fun
2. Hard Fun
3. People Fun
4. Serious Fun

# Marc LeBlanc

## 8 vrst zabave

- Sensation (senzacija)
  - Game as sense-pleasure
- Fantasy (fantazija)
  - Game as make-believe
- Narrative (pripoved)
  - Game as unfolding story
- Challenge (izzivi)
  - Game as obstacle course
- Fellowship (družčina)
  - Game as social framework
- Discovery (odkritje)
  - Game as uncharted territory
- Expression (omogoča izražanje- dlje ko igraš bolje)
  - Game as soap box
- Submission (predložitev- odlaganje časa)
  - Game as mindless pastime

# Povzetek "fajn"

"Fajn" mora biti načrtovan/premišljen.

"Fajn" ni vedno enostavno in lahko.

"Fajn" obstajajo različne oblike.



# Najti faj

TheFunTheory.com

ProgressBar :)