

Вовлечение как прием в социальных играх.

Автор: Administrator

03.09.2010 14:58 - Обновлено 03.09.2010 15:35



Как только вы открываете новую игру, на подсознательном уровне решаете для себя: интересна ли она и понятна ли. Если игра понятна и есть в ней что-то притягательное, то скорее всего вы вернетесь в нее спустя какое-то время.

Как только вы совершили повторный вход в приложение несколько раз за короткое время, то можно сказать, что вы уже вовлечены в игровой процесс. Для вовлечения достаточно посетить игру пять-семь раз в течение одной недели.

Итак, каким образом нас вовлекают?

1. Яркая графика, хорошая работа художника – в первую очередь человек всегда оценивает визуальную составляющую, если она нравится, то он готов продолжить изучение.

2. Один из моментов, активно применяющихся в играх – это возможность создать своего персонажа на старте, чем более персонаж будет похож на нас, тем большее чувство причастности мы испытаем. Персонаж, который ассоциируется с нашей личностью – это также хорошее средство удержания.

3. Обязательным этапом является обучение, если игрок что-то не понял во время

Вовлечение как прием в социальных играх.

Автор: Administrator

03.09.2010 14:58 - Обновлено 03.09.2010 15:35

обучения, то он разочаруется в игре и с большой вероятностью играть в нее не станет

4. В любой социальной игре вначале показывают быстрые результаты, а после этого просят подождать. Ожидание – это также вовлечение, которое предопределяет последующий вход пользователя.