

# Компоненты удовольствия

130 вебинар UX Russia

Андрей Сикорский

04.08.2011

# UX Camp 2011

- Пригород Києва
  - Хороші люди
  - Практичні задачі
  - Спільне рішення  
:)
- 
- Фото на Facebook -  
<http://goo.gl/Qaf0t>



# О чем мы?

- Тенденция на применение игровых подходов в серьезных интерфейсах
- Почему игровые подходы работают?

# 4 компонента удовольствия?



Nicole Lazzaro, Founder and President of XEODesign, Inc

# Hard fun

- Ключевые слова: Решение проблем, Стратегия, Вызов, Квест
- Основные эмоции: фрустрация, триумф
- Мотивы
  - Посмотреть, насколько я хорош
  - Посоревноваться с "железкой"
  - Достичь многих целей
  - Решать задачи комплексно, стратегически, не полагаясь на удачу
- Подходы в играх
  - Баланс уровня игрока с задачами
  - Возможность достигать желаемого разными путями
- Примеры: Civilization, Sims, Tetris, Mario



# Easy fun

- Ключевые слова: Антураж, Исследование, Интрига, Загадка, Атмосфера
- Основные эмоции: ощущение чуда, трепет, таинство
- Мотивы
  - Исследовать новые миры
  - Посмотреть, что произойдет дальше
  - Послушать звуки, посмотреть на краски
  - Испытать сиюминутное волнение от антуража, атмосферы
- Подходы в играх
  - Погружение в мир (необязательно за счет 3D)
  - Высокая детализация
  - Возможность исследовать «с любого конца»
- Примеры: Myst, Halo,



# Serious fun

- Ключевые слова: Внутренний рост, внутренние Ощущения, Польза, Обучение
- Основные эмоции: внутренний рост, Удовлетворенность, Развитие
- **МОТИВЫ**
  - Очистить мозг, пройдя уровень
  - Почувствовать себя лучше
  - Узнать что-то новое
  - Оттренировать навык/способность
  - Победить скуку
- **Подходы в играх**
  - Активное взаимодействие
  - Богатая и быстрая обратная связь
  - Отсутствие долгих безрезультатных действий
- Примеры: Tetris, GTA Farm@Facebook, Mafia@facebook, кроссворды



# People fun

- Ключевые слова: Знакомство, Социализация, Разговор, Социальное Взаимодействие
- Основные эмоции: Отвлечение, Злорадство, Сострадание
- Мотивы
  - Найти друзей, заполнить пустоту
  - Пообщаться
  - Повысить собственную значимость в игровой форме
  - Провести время с друзьями, даже если они не рядом
  - Не поиграть, так хоть посмотреть
- Подходы в играх
  - Команды, Гильдии, Группы
  - Внутренние чаты
  - Кооперация и соревнование
- Примеры: EverQuest, Age of Empires, GTA (приятно посмотреть)





# Про инварианты

- Комбинации 4 компонентов создают опыт взаимодействия
- Применение характерных подходов в неигровых сервисах работает на вовлечение (включается «игровой режим»)
- Только один подход может быть основным, и не больше 2-х – дополнительными!

**Спасибо! Вопросы?**