

Projekt TDP028: Tekniskt PM

1 Introduktion

Då min app kommer att försöka göra den traditionella löprundan till ett spel kan det vara bra att ha en viss inblick i hur spelmekaniker och mål förändrar och styr spelarens motivation till att fortsätta. Fortsätta i den mån att även ta sig an större utmaningar så som att använda samma tjänst flera gånger och möjligheten att göra exakt samma löprunda men få olika erfarenheter.

Hur kan spelifiering av en vanlig syssla påverka en stabil och återkommande användarbas till en app?

2 Första intrycket i Google Play store

Vad får en användare att installera och pröva en app överhuvudtaget? Det visar sig att de tre element som vi människor tittar mest på är (i ordning) beskrivningen, ranking och recensioner [3]. Detta betyder att jag kommer att behöva lära mig mer kring hur en bra beskrivning utfärdas.

3 Första intrycket i spelet

Vi känner väl alla till att ett första intryck är viktigt. Vad betyder det för ett spel? Är det en bra idé att spelet är hemskt enkelt till en början för att trappas upp? Är det en bra idé att det är fruktansvärt svårt redan från början? Det är otroligt svårt att veta detta såklart. Däremot kan man se att en användare som gillade spelet redan från början kommer att spela igen och antagligen rekommendera till sina vänner. Något som däremot är viktigt är att så snabbt som möjligt bli uppslukad av spelet och få en inlevelse av vad som var skaparens vision, så man lite vet vad som skall hända sedan. [2]

4 Uppdrag och sidouppdrag

Jag tänker att min app gärna får ha olika delmål, så kallade sidouppdrag, som inte behöver genomföras för att kunna klara av själva huvuduppdraget. Och hur kan jag då använda mig av detta för att få spelare att fortsätta spela? Det visar sig att det är viktigt att man låter sidouppdragen tillföra något till huvuduppdraget [1] vilket då lockar både de som vill klara 100% och de som inte vill avstyras från huvuduppdraget och tappa intresset.

References

- [1] Erik Andersen, Yun-En Liu, Richard Snider, Roy Szeto, Seth Cooper, and Zoran Popović. On the harmfulness of secondary game objectives. In *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games - FDG '11*, pages 30–37, New York, New York, USA, 2011. ACM Press.
- [2] Gifford K. Cheung, Thomas Zimmermann, and Nachiappan Nagappan. The first hour experience. In *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play - CHI PLAY '14*, pages 57–66, New York, New York, USA, 2014. ACM Press.
- [3] He Jiang, Hongjing Ma, Zhilei Ren, Jingxuan Zhang, and Xiaochen Li. What makes a good app description? In *Proceedings of the 6th Asia-Pacific Symposium on Internetware on Internetware - INTERNETWARE 2014*, pages 45–53, New York, New York, USA, 2014. ACM Press.