

Games

en verslaving

Aanschaf

Eenmalig bedrag voor de aanschaf van een kopie

Mooi avontuur dat je uitspeelt en daarna koop je een nieuwe (of niet)



ijsfontein

Abonnement

Iedere maand een vast bedrag

Grote complexe werelden met uren aan avonturen. Regelmatig gaan er nieuwe werelden open zodat je langer blijft spelen.



ijsfontein

Free to Play

Gratis spelen

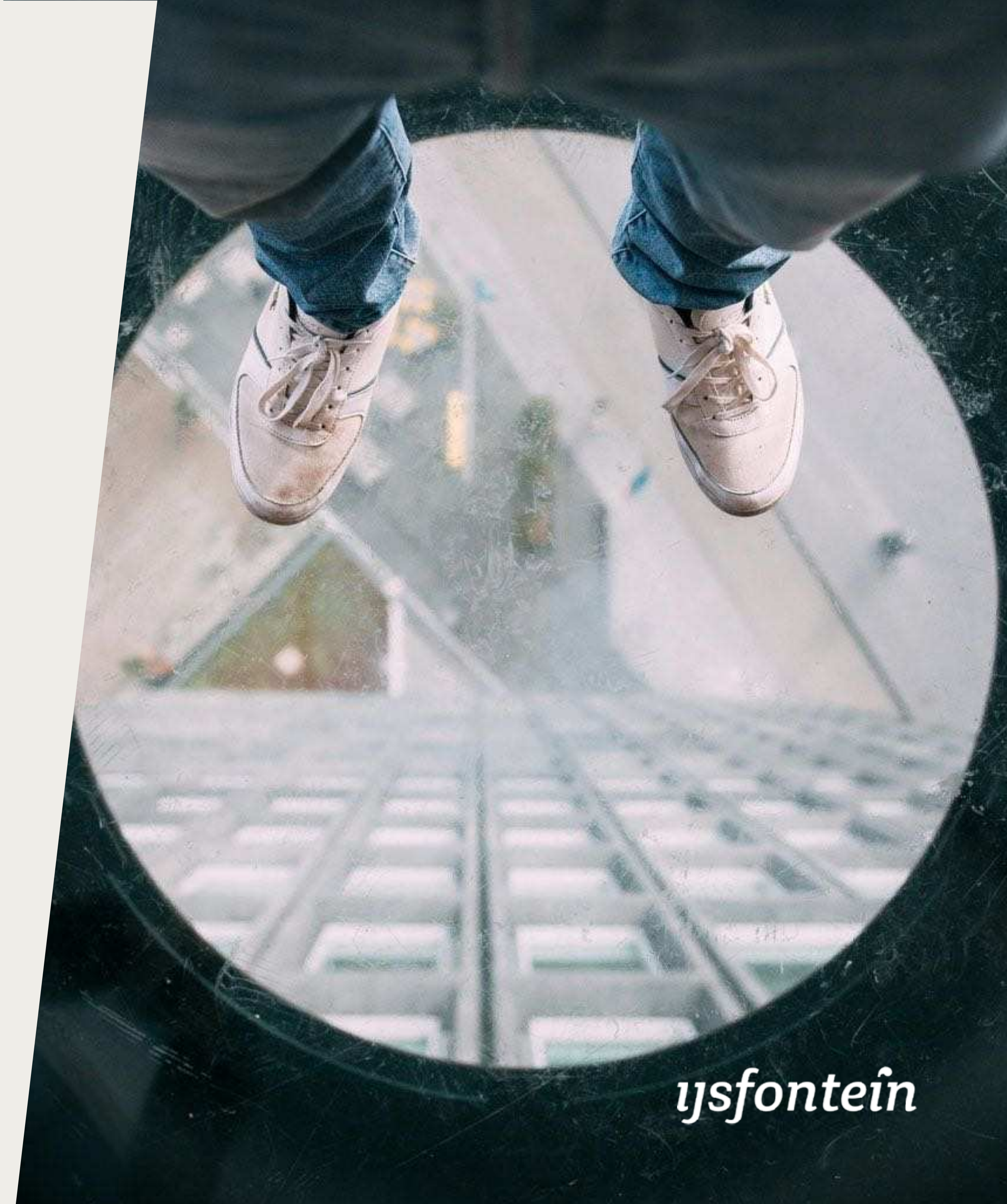
In de game kun je objecten kopen die je speel ervaring verbeteren.



Magic circle

Stap in de Magic Circle:

- Een veilige omgeving
- Om te experimenteren
- Een rol aan te nemen en jezelf te ontdekken
- Vrienden te maken
- Eindeloos vermaakt te worden.

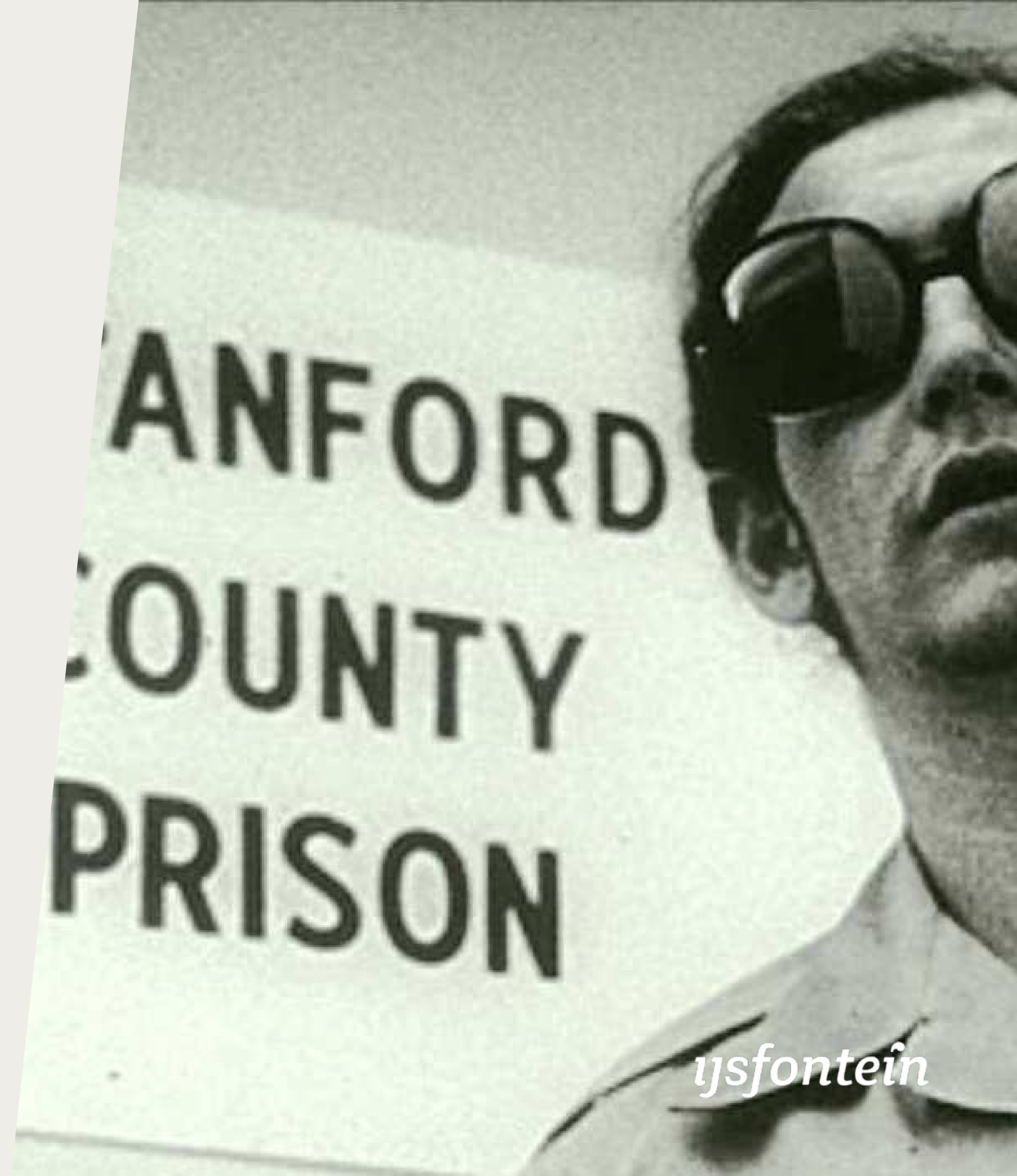


ijsfontein

Manipulation circle

Stap in de bubble:

- Gesloten omgeving
- Geregisseerde gebeurtenissen
- Gestuurde groep moraal
- Illusie van autonomie
- Manipulatie van waarde



ijsfontein

Stelsel

Hoe bouw je de juiste omgeving ?

Zorg dat er wat te besteden is

- meeste games hebben een in app economie van € 10.000 of meer

het geeft ook ruimte om grote kortingen te geven



ijsfontein

Hook

-

Habbit

-

Hobby

Zorg dat de speler van je spel houdt

Zorg dat spelen een gewoonte wordt

Deze spelers willen hun spel optimaliseren

Offer you can't refuse

—

sell progression

—

consumable's (faster healing)

progressie

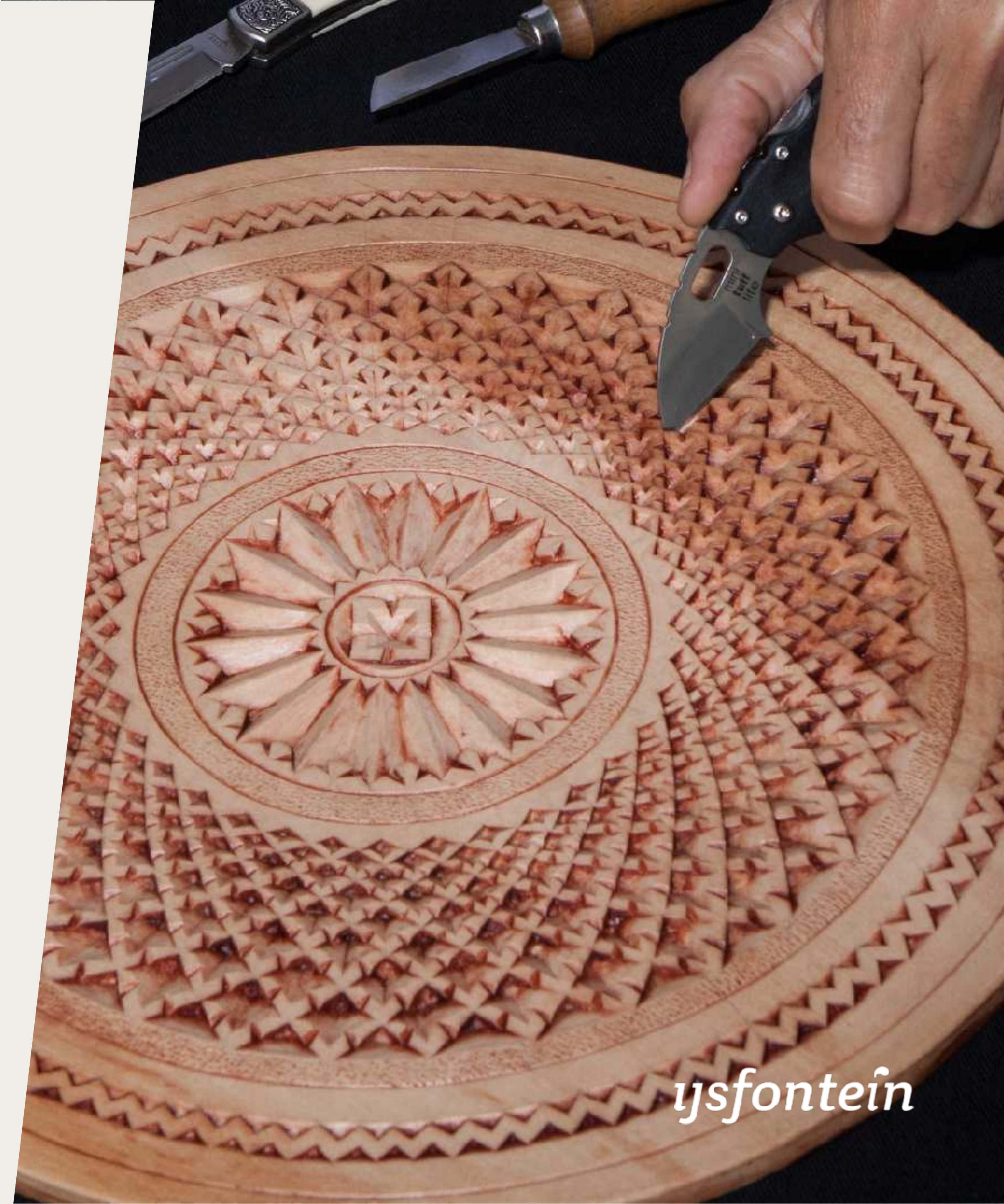
skill

geluk

werken

betalen.

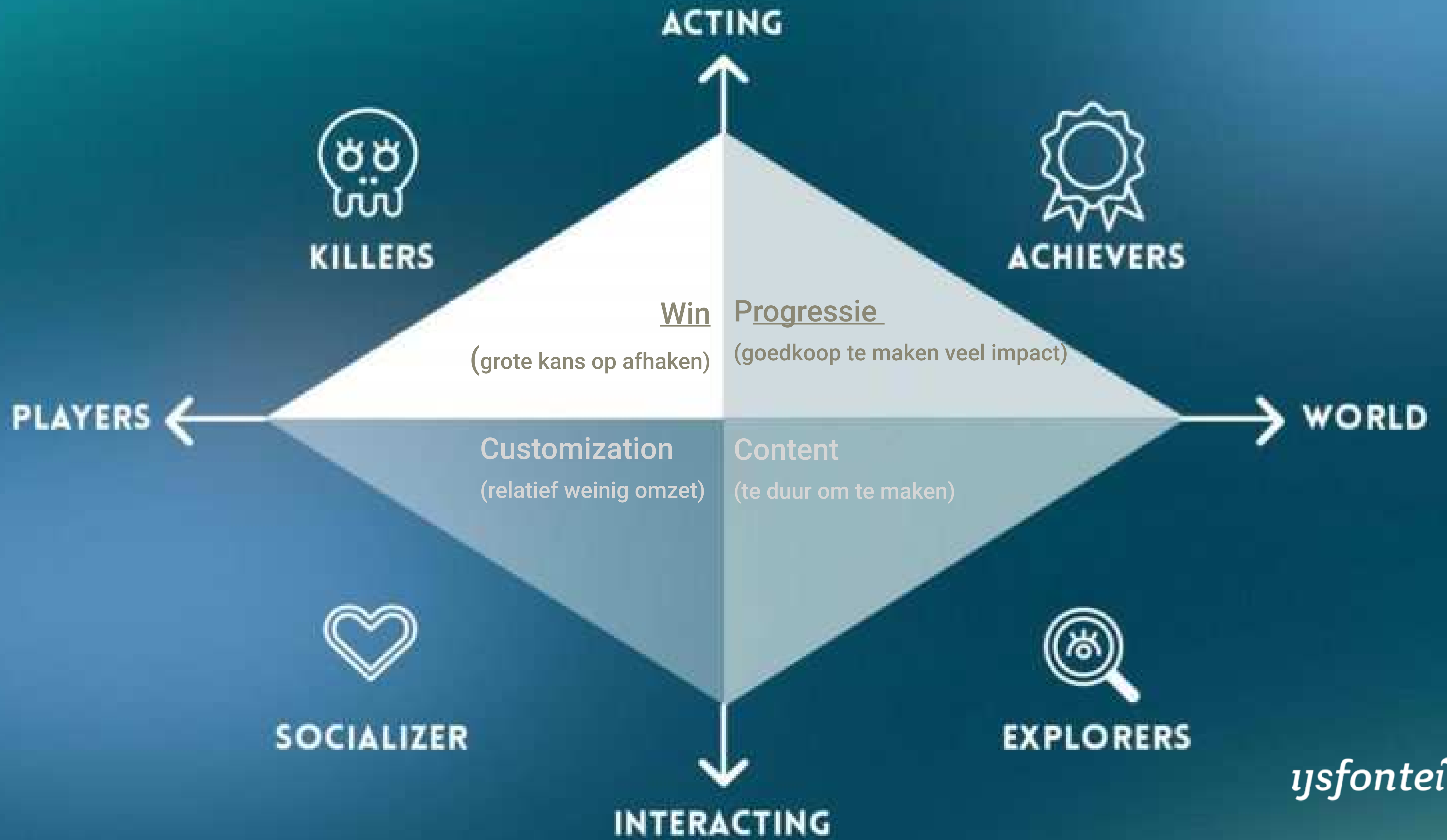
Behendigheid en geluk kun je moeilijk verkopen.
Maak duidelijk dat werken zorgt voor progressie
en dat je werken kunt afkopen



ijsfontein

Speler

Hoe beïnvloed ik de keuzes van de speler?



Ikea effect

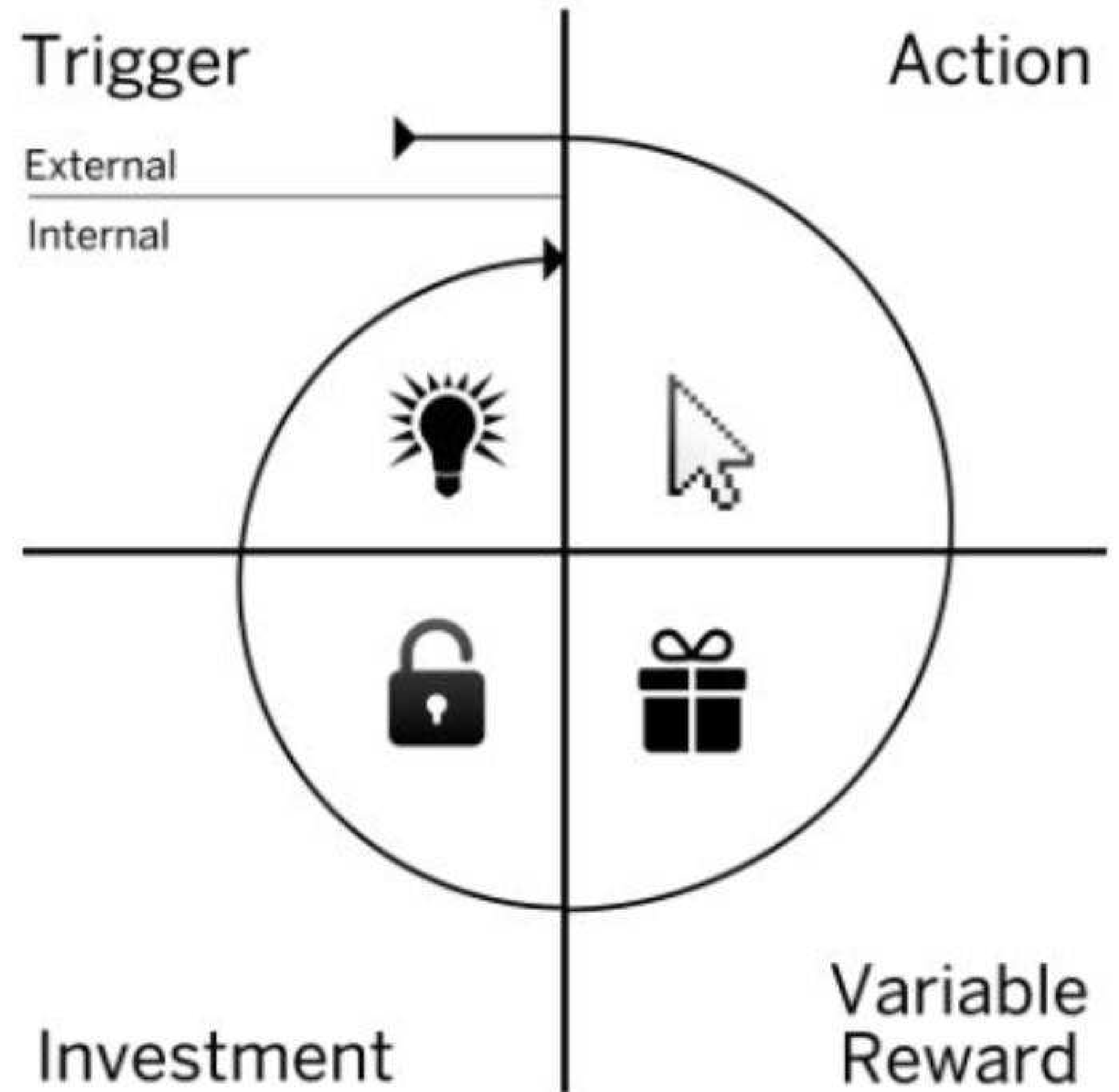
Een trigger zorgt ervoor dat je in actie komt

Door je actie uit te voeren krijg je een variabele beloning

Deze beloning is niet af je moet er iets mee doen
zodat je hem kunt gebruiken.

Door deze investering krijgt de beloning een grotere
waarde en kan leiden tot een interne trigger.

Als het lukt om de beloning in het systeem
voldoende waarde te geven voor een “interne” trigger.
Heb je bij de speler een gewoonte gecreëerd die je niet
extern hoeft aan te jagen.



Hot state

Thinking fast and slow

insteken op je salamander brein zodat je niet hoeft na te denken. Actie zorgt voor een directe bevrediging



ijsfontein

Loot boxes

random collectable stuff with high prices

Krasloten met variabele prijzen (soms een hele grote)



ijsfontein

Loss aversion

verliezen voelt twee keer zo zwaar als dan winnen

Eerst iets geven en dan zorgen dat je ze kwijt raakt als je niet betaald

ijsfontein



Kunstmatige schaarste

Air Jordan 11 'Jeter': \$40,000

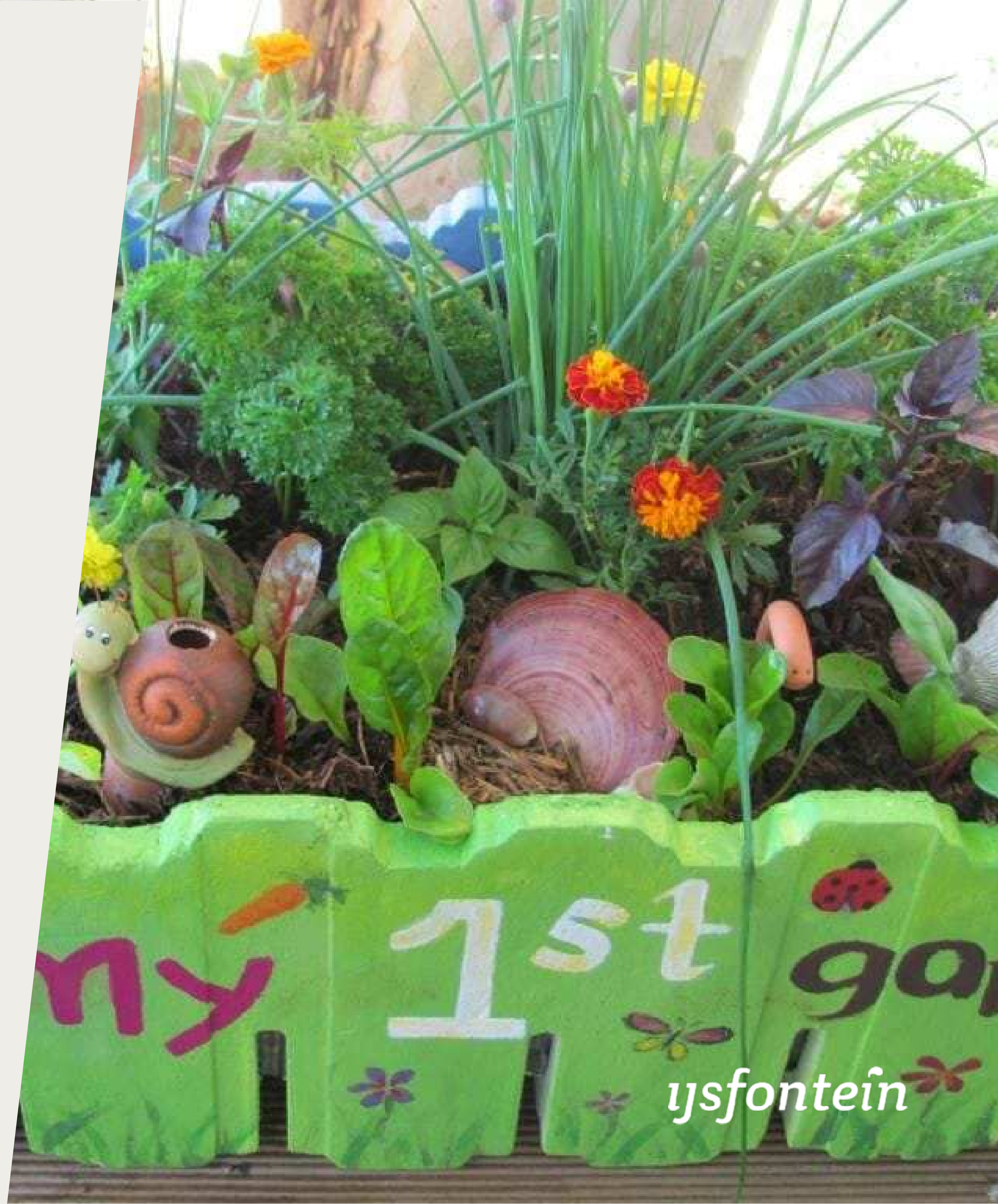
Zorg ervoor dat sommige objecten heel schaars zijn



ijsfontein

Continu door werkend systeem

je moet terug komen om het resultaat te ervaren.



ijsfontein

Anchoring

Start met een belachelijke prijs

- Dan voelt een “te hoge” lagere prijs heel redelijk



ijsfontein

Availability

als iemand wint laat dat aan iedereen horen

• In een speelhal hoor je spelers continu winnen



ijsfontein

precies genoeg keuze

als er teveel te kiezen is kies je niets.



ijsfontein

je komt altijd langs de winkel.

Delen in de euforie van de speler, je komt in de winkel als je hebt gewonnen.



ijsfontein

Groep

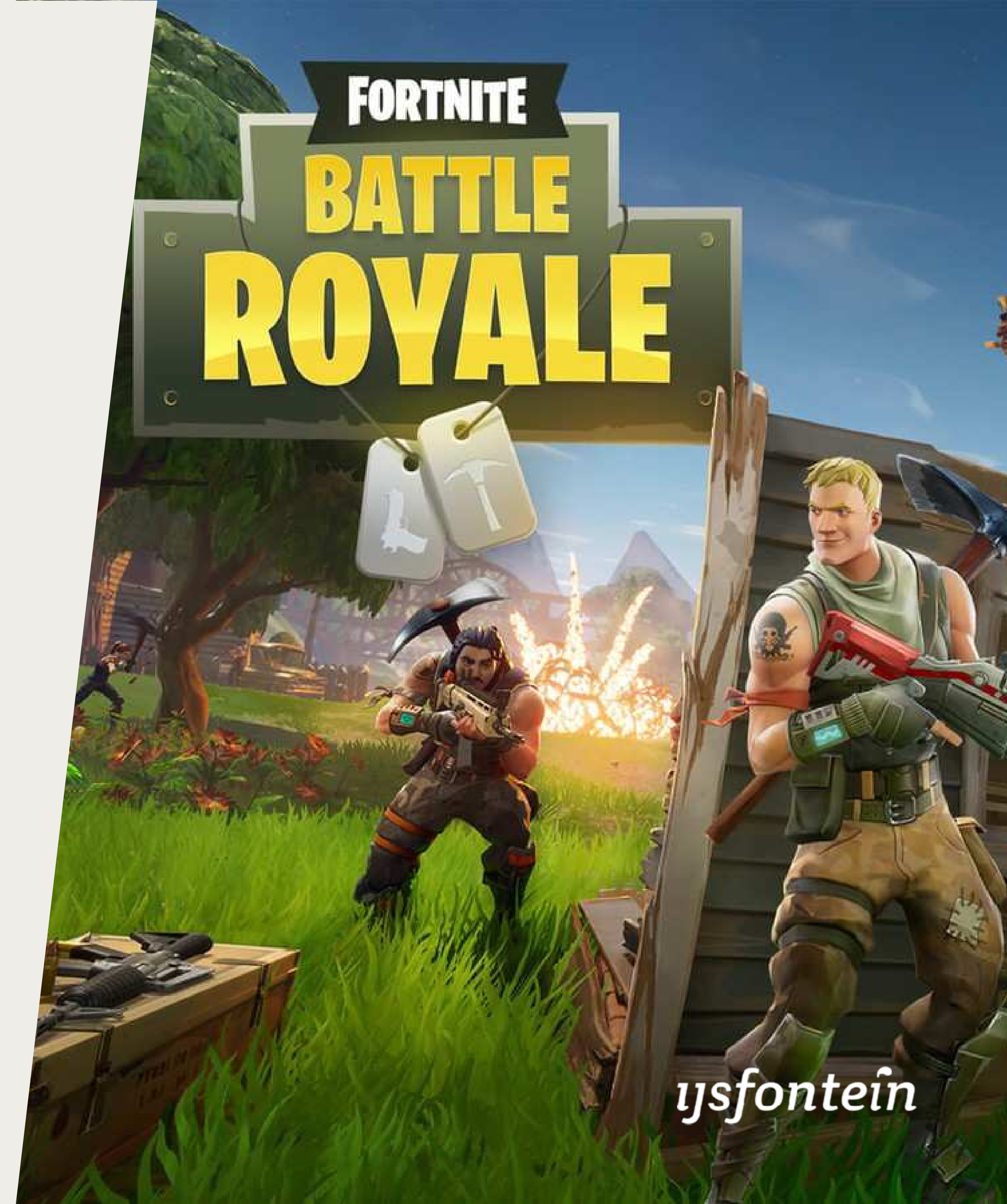
Hoe kan ik groepsgedrag actief inzetten?

Competitie

Battle royal

Pay to win

Anderen verslaan bouwt aan je zelfvertrouwen



ijsfontein

Social proof

ik doe wat andere mensen doen

Wanneer iemand in de “community” iets koopt laat je dat aan iedereen weten. Zo ontstaat het idee dat iedereen koopt.



ijsfontein

Wederkerigheid

Als ik iets voor jou doe doe jij iets voor mij



ijsfontein

Conclusie

minder dan 10% van de spelers wordt een *whale*

- Niet de methoden zijn nieuw vooral de gereguleerde sociale beperking maakt de speler kwetsbaar.

ijsfontein

