



# GameFlow

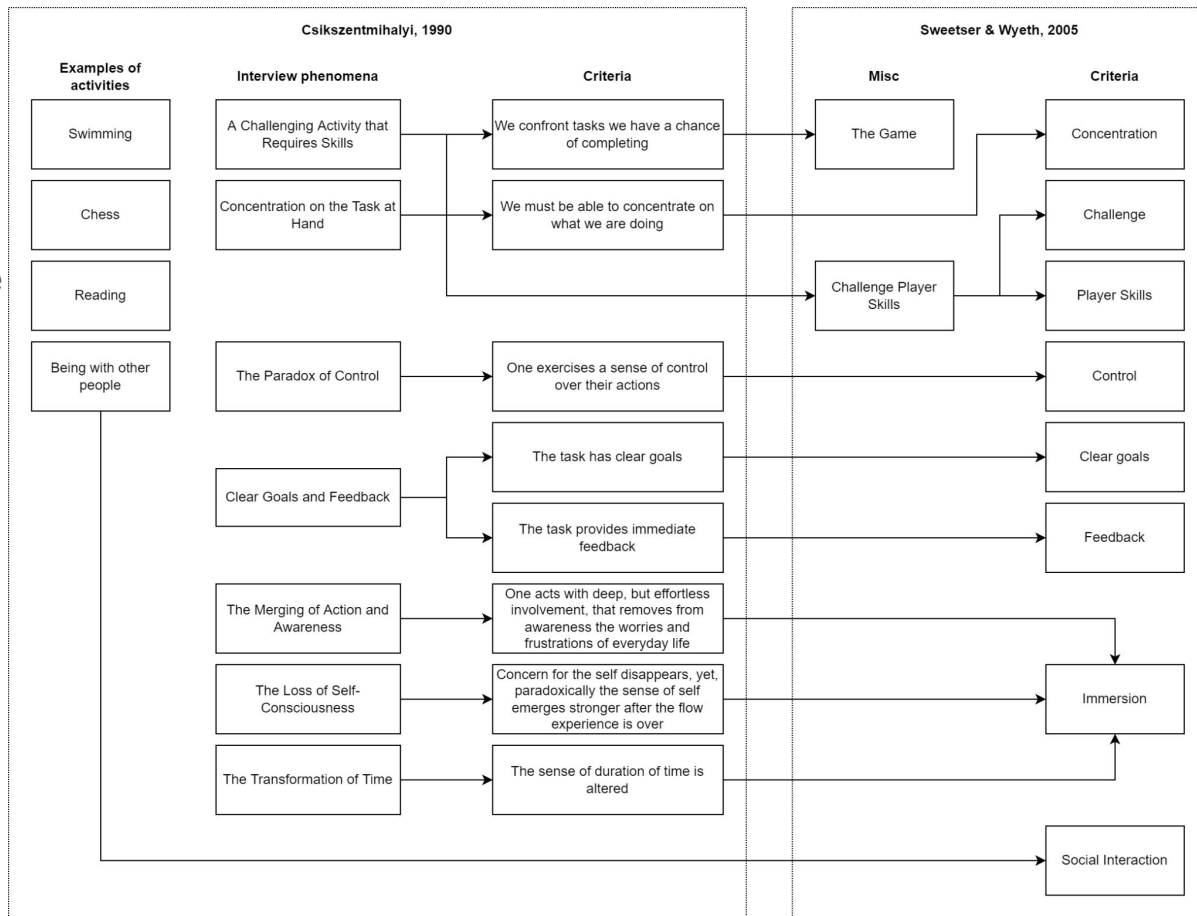
Presentert av: Jorunn Leithe & Leonard N. Schøyen

# Artikkel

- P. Sweetser og P. Wyeth, 2005, GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games
- Basert på Csikszentmihalyi, 1990, Flow: The Psychology of Optimal Experience
  - Flow – in the zone
  - Bruk av begrepet i artikkelen
- GameFlow

# Beskaffenhet

- Intervju om Flow
  - Verdensomspennende
  - Omfattende
- Flow-kriterier
  - Kobling til fenomen
- GameFlow-kriterier
  - Litteratur
  - Unntak



Illustrasjonen har vi laget for presentasjonen, og er dermed ikke å finne i artiklene.

# Konsentrasjon/Fokus (Concentration)

- spill bør gi et stort sanseinntrykk
- spill bør ta fatt i og holde på spillerens oppmerksomhet gjennom spillet
- spilleren skal ikke belastet med unødvendige oppgaver
- spill bør ha en stor arbeidsmengde
  - uten å overvelde spillerens evner



# Utfordring (Challenge)

- spill må være tilstrekkelig utfordrende og passe spillerens ferdigheter
  - varierende vanskelighetsgrad for ulike spillere
  - øke gjennom spillet
- spill bør introdusere nye utfordringer i et passende tempo



# Spillerferdigheter (Player Skills)

## Spill bør støtte spillerens ferdighetsutvikling og mestring

- spillere bør lære spillet uten manual - heller *tutorials* eller enkel begynnelse
- spillet bør øke spillernes ferdigheter i et passende tempo
- spillere bør belønnes på passende måte



# Kontroll (Control)

## Spillere bør oppleve en følelse av kontroll over handlingene sine i spillet

- spillere skal føle en følelse av kontroll over karakterene eller enhetene deres og deres bevegelser og interaksjoner i spillverdenen
- spillere skal føle en følelse av kontroll over *the game shell*
- spillere skal ikke være i stand til å gjøre feil som er skadelige for spillet og bør støttes i å komme seg etter feil



# Tydelige Mål (Clear Goals)

**Spill bør gi spilleren tydelige mål på passende tidspunkter**

- overordnede mål bør være klare og presenteres tidlig
- delmål bør være klare og presentert på passende tidspunkt

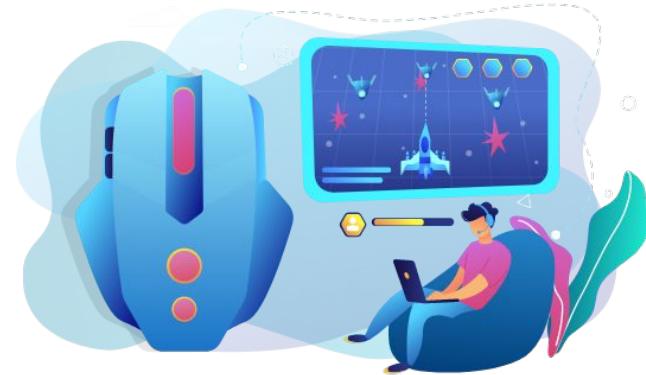




# Tilbakemelding (Feedback)

## Spillere bør motta passende tilbakemeldinger til riktig tidspunkt

- spillere bør få tilbakemelding på fremgang mot sine mål
- spillere bør få umiddelbar tilbakemelding på sine handlinger
- spillere bør alltid vite statusen eller poengsummen deres



# Oppslukende/Fengslende (Immersion)

**Spillere bør oppleve dyp, men uanstrengt involvering i spillet**

- spillere bør bli mindre bevisste på omgivelsene sine
- spillere bør oppleve en endret følelse av tid
- spillere skal føle seg følelsesmessig involvert i spillet



# Sosial interaksjon (Social Interaction)

## Spill bør støtte og skape muligheter for sosial interaksjon

- spill skal støtte konkurranse og samarbeid mellom spillere
- spill skal støtte sosial interaksjon mellom spillere
- spill skal støtte sosiale fellesskap i og utenfor spillet



# GameFlow

- Utviklet basert på Flow
- Spilleren opplever en flyt

Kriterier:

- Konsentrasjon
- Utfordring
- Spillerferdigheter
- Kontroll
- Tydelige mål
- Tilbakemelding
- Oppslukende/Fengslende
- Sosial interaksjon

