

G GAMIFIER

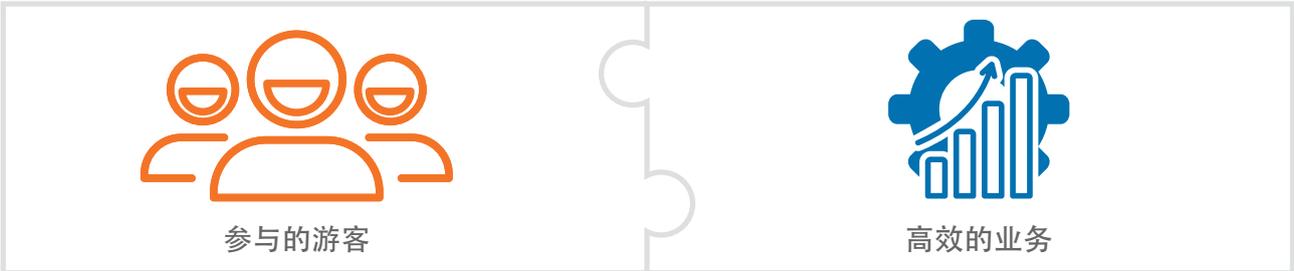
提升游乐参与乐趣



Technopia 的一个品牌

产品

Gamifier是一个互动的得分平台，这个平台把游戏化法则应用到积极娱乐的世界中，目的是增加重复游玩的次数。它提供给每个游客在增加的使游乐连续参与同时让游乐有理由再次回来的多样化的游戏和挑战中拥有不同体验。这个平台会收集游客活动的数据并把数据以一种有意义的方式提供给管理者让其采取恰当的决定来改善他们的节目，组织和资源的配置

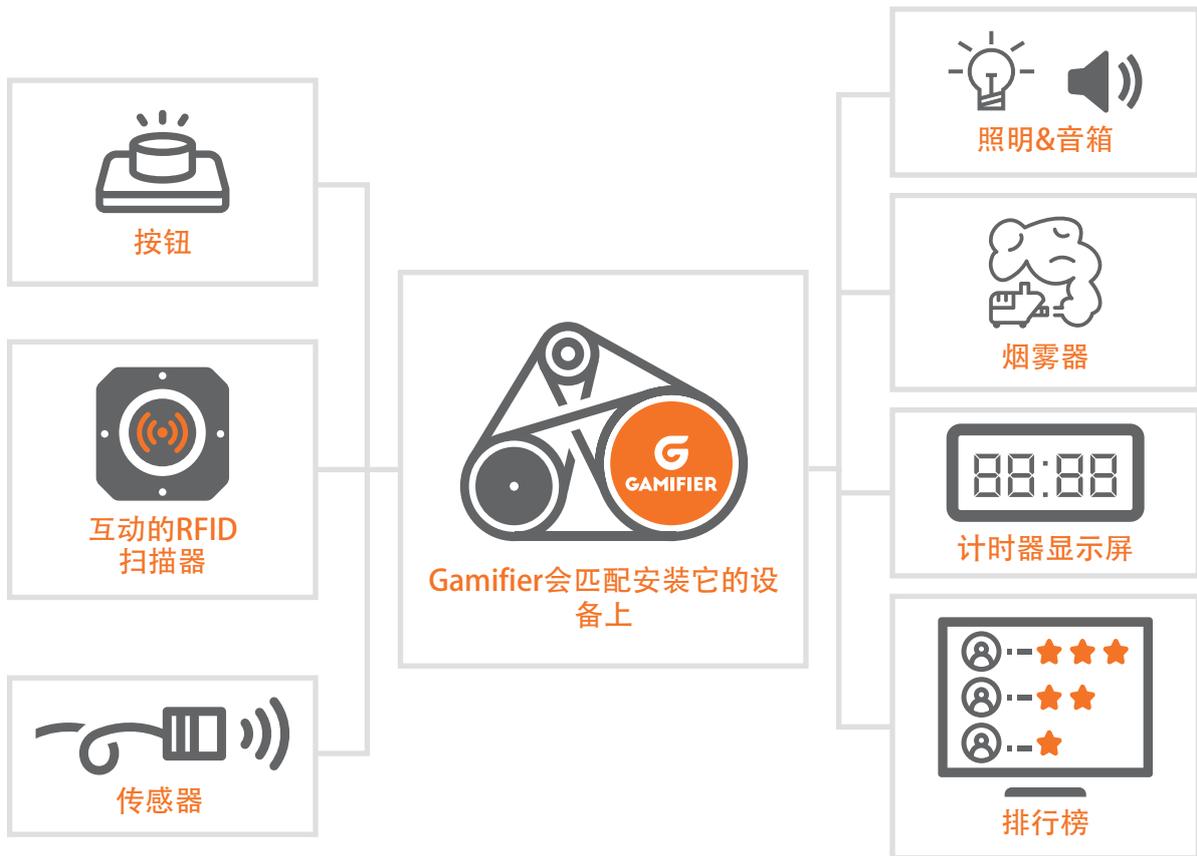


如何工作

玩家输入

游戏处理器

成绩反馈



理想的安装游戏化设备的场所



家庭娱乐中心



游乐场



娱乐中心



冒险区

用户体验

1. 注册



用户在厅里创建个人档案，使用邮箱地址注册同时会收到一个RFID手带。

2. 玩和得分



用户在玩一项游乐设备前/后需要扫描他们的手带。游戏处理器开始计算并且把分数加到个人档案里。

3. 竞赛和进步



中心电视屏幕上显示的实时排名会更新。用户也可以线上访问他们的个人档案。

手带收集所有的信息

手带扮演的是在虚拟世界和数字世界连接桥梁的角色：它们允许游戏处理器实时更新游客的个人档案同时如果有些类似锁的特性时可以作为钥匙。玩家可以拥有个性化的手带或者也可以收到每次单独来的临时手带。

可选手带

- 多次使用的硅胶型
- 单次使用塑料型
- 单次使用纸质型

运营者控制

更改设置



系统设置

管理Gamifier每个元件的设置-从亭里到电视屏幕

系统状态

监控所有连接到系统的设备的状态。

信用

如果实施，管理系统的虚拟货币。

脏话过滤器

设置一份不允许在用户名使用的词汇的清单。

管理游客



过程和游戏模式

开始，改变和停止游戏过程和游戏模式。

得分和客流

在游乐设备的每个游戏和关卡可获取的分数。

运营者可以使用这个特征通过增加分数进行从人流大到人流小的设备的重新分流，从而使游客完成后者。

分析统计



游戏登陆和玩家个人档案

获取之前玩过的每个游戏的记录同时看到包含他们分数和信用的个人档案。

游乐设备的表现表

看看哪款产品表现好同时哪些表现不好以便于将来采购参考。

游戏受欢迎

发现哪些游戏在游客中是最受欢迎的以便设计好玩的游戏。

参考项目



Funtopia内伯威尔市

内伯威尔市, 伊利诺伊州, 美国 | 家庭娱乐中心

翻新的Gamifier

面积: 2 750 m² / 29 500 ft²

游戏化的游乐设备的数量: 38

游戏化的游乐设备: 童攀岩墙

特征: 自定义接口和游戏



Playtopia

墨西哥 | 家庭娱乐中心

最初订单里综合的Gamifier

面积: 1 800 m² / 19 500 ft²

游戏化的游乐设备的数量: 38

游戏化的游乐设备类型: 儿童攀岩墙



索菲亚

索菲亚, 保加利亚 | 家庭娱乐中心

翻新的Gamifier

面积: 1 600 m² / 17 000 ft²

游戏化的游乐设备的数量: 21

游戏化的游乐设备类型: 勇者障碍挑战,
儿童攀岩墙

特征: 自定义接口和游戏