

ТЕОРИЯ ВЕРОЯТНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ОСНОВ ИГРОВОГО БАЛАНСА. ВЕРОЯТНОСТЬ И СЛУЧАЙНОСТЬ

В ходе работы были изучены возможные проблемы, с которыми имеют дело геймдизайнеры при столкновении игрока с вероятностными системами.

ВВЕДЕНИЕ

В наше время теория вероятностей - наука, представляющая значительный общетеоретический и прикладной интерес и находящая применение в множестве сфер. Разработка игр - не исключение, ведь вероятность победы и проигрыша - это именно то, на чем строится вовлечение в игру и построение игрового баланса. Однако у большинства людей совершенно отсутствует чутьё на подлинные шансы. Даже сделав случайные элементы игр абсолютно справедливыми, большее количество игроков будет всё равно воспринимать игру как несправедливую. Поэтому геймдизайнеры должны не только вникать в истинные вероятности, но и предполагать, как игроки будут воспринимать эти вероятности в наших играх и насколько это восприятие будет отличаться от истины.

I. ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- Погрешность выборки: редкие, но производящие большое впечатление события воспринимаются как более вероятные. Игроки переоценивают свои возможности, потому что помнят только самые грандиозные победы, и не важно, что их было намного меньше, чем поражений.
- Погрешность эгоизма: игроки всегда считают себя более ловкими и умными, чем другие, поэтому выигрывая в 70% случаев вместо предсказанных ими 95%, они расстраиваются и считают это неправильным.
- Погрешность отнесения: случайный положительный исход игроки всегда интерпретируют как их собственное знание механизма, опыт в игре или как результат правильно выбранной стратегии - как всё, но только не как случайность. В то время, как отрицательный исход - это всегда невезение,

Филистович Оксана Дмитриевна, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, oksanprivet@gmail.com

Рогач Александра Юрьевна, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, aleksandra.rogach256@gmail.com

Научный руководитель: Волковец Александр Иванович, кандидат технических наук, доцент кафедры ВМиП, volkovets@bsuir.by

ошибка или игра и вовсе работает против них.

- Фиксация: игроки придают слишком большое значение первому числу, которое они увидят в игре, заикливаются и переоценивают его и свои шансы, если это число даёт положительный эффект для дальнейшей игры.
- Ложный вывод Монте-Карло — предположение, что люди не ожидают, что кажущиеся им маловероятными события могут происходить несколько раз подряд. К этому относятся как положительные для игрока события, например, падение монет именно так, как выгодно игроку, так и отрицательные события, такие как проигрыш в игре 3-4 раза подряд, когда игроку кажется, что система работает против него.
- Ложный вывод «горячей руки» — предположение, что если игрок достиг успеха в чём-либо 2-3 раза подряд, то скорей всего он достигнет его и в следующие разы.

II. ВЫВОД

Исходя из этого, можно сделать вывод, что у игроков крайне искажённое понимание вероятностей. Если показывать игроку их настоящие шансы и разрабатывать игру которая честно генерирует случайные числа — игроки будут жаловаться, потому что из-за искажённого восприятия вероятности им будет казаться, что в игре «что-то не так». Таким образом, геймдизайнерам остаётся либо жаловаться на игроков, не знающих теории вероятностей, либо обращать эти знания себе на пользу и использовать их в разработке, чтобы делать ещё более вовлекающие и интересные игры.

Список литературы

1. Шрайбер Я. «Принципы игрового баланса».