

ПСИХОТИПЫ ИГРОКОВ

Рассматриваются основные психотипы игроков. Описываются особенности их влияния на разработку игр. А также приводятся примеры поведения игроков каждого психотипа.

ВВЕДЕНИЕ

Сейчас большое количество людей играет в игры. Со временем сложилось так, что игроки, хоть и ведут себя по-разному, действуют по нескольким сценариям. Еще тогда геймдизайнер Ричард Аллан Бартл заметил это и придумал названия для определения поведения игроков - модель разделения на психотипы.

I. ОСНОВНЫЕ ПСИХОТИПЫ

Ричард Аллан Бартл разложил все интересы пользователей по шкале. У него получилась матрица, в которую укладываются все действия игроков. По оси X – игроки и мир, а по оси Y – действие и взаимодействие. Пересечение этих шкал – психотипы игроков. Всего Ричард Бартл выделяет четыре группы “сценариев”.

Накопители (или Карьеристы) – самый распространенный психотип. Они ценят развитие и власть. Их влияние выражается через накопление всего, что может предоставить игра. Особое удовольствие им приносит получения наград и достижений за свои действия.

Наименее распространенный психотип – Киллеры. Главная мотивация для них – чувство превосходства и наличие власти. Они всеми силами стремятся к победе и обожают соревноваться.

Исследователи стараются как можно лучше узнать игровую реальность и ее секреты. Сражения и активные действия для них второстепенны. Идеальные условия для исследователей – это большое количество игровых механик, многообразный контент и возможность применить в игре свой ум. Им важно изучать обзоры игр для понимания тонкостей и скрытых аспектов игры.

Последний психотип – социальщики. Они стремятся к общению с другими игроками и взаимодействию с ними. Таким игрокам нужно давать возможность выделяться, соперничать и конкурировать. Внимание социальщиков достаточно сложно удерживать, поэтому им на постоянной основе необходимы новые события и акции.

Бобер Ульяна Владимировна, студентка 1 курса кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, ulianabober@gmail.com

Кохан Дарья Сергеевна, студентка 1 курса кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, ulianabober@gmail.com

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by.

II. ВЛИЯНИЕ ПСИХОТИПОВ НА РАЗРАБОТКУ ИГРЫ

На самом деле разработчикам важно учитывать все психотипы при создании игры. Ричард Аллан Бартл разработал также несколько сценариев, по которым действуют геймдизайнеры. В первом случае, геймплей подразумевает стабильный баланс, согласно которому все психотипы находятся примерно в одном соотношении. Однако стабильный баланс не подходит для бесплатных игр.

Второй сценарий основывается на балансе Накопителей и Киллеров. Суть состоит в том, что большая часть игроков является Карьеристами, на которых можно монетизировать проекты. Процент Киллеров тут должен быть намного больше, так как они являются самым «платящим» психотипом.

Базовая идея третьего сценария - преобладание Социальщиков. В таких играх легко поддерживать на высоком уровне размер аудитории. Минус в том, что такие игры в плане монетизации абсолютно не выгодны, но несмотря на это данный сценарий является популярным.

Четвертый сценарий заключается в преобладании Исследователей. Интересно то, что их трудно завлечь в новую игру, но если они будут заинтересованы, то играть станут очень долго и активно. Тем самым создается автономный проект, для которого не требуется постоянных обновлений.

III. ВЫВОДЫ

В ходе научной работы мы рассмотрели основные психотипы игроков и возможные сценарии создания игр. Деление игроков на психотипы позволяет разработчикам предположить, какой целевой аудитории будет интересна будущая игра, и понять, как правильно её монетизировать. А для игрока понимание к какому психотипу он относится помогает найти игру, которая будет наиболее близка для него.

1. <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/263839/>

2. <https://dtf.ru/gamedev/>