

Лабораторна робота №2

Цільова аудиторія. Профіль гравця. Важелі керування гравцем.

Мета: ознайомитися з такими поняттями цільова аудиторія. профіль гравця, психологія гравця. Навчитися проводити аналіз профілю гравця, визначити методи утримання гравців.

Література

Ярослав Сінгаєвський. З чого починаються відеоігри. Складаємо вдалий концепт-документ. 2022.
<https://journal.gen.tech/post/concept-document-game-dev>

Зміст роботи

Завдання 1. Визначити цільову аудиторію гри.

Розуміння Цільової Аудиторії є фундаментом для створення успішної гри. Неправильне визначення цільової аудиторії може призвести до розробки продукту, який не відповідає очікуванням гравців, що, в свою чергу, може призвести до низьких продажів та негативних відгуків. Основні етапи визначення цільової аудиторії:

1. Створення початкового профілю:
 - Демографічні дані (вік, стать, місце проживання, рівень доходу).
 - Психографічні дані (інтереси, хобі, цінності, стиль життя).
 - Поведінкові дані (ігрові звички, улюблені жанри, пристрої для гри).
2. Дослідження ринку:
 - Аналіз конкурентів. Вивчення ігор схожих жанрів, їхньої аудиторії та маркетингових стратегій.
 - Аналіз існуючих даних. Використання даних з маркетингових досліджень, соціальних мереж та ігрових форумів.
 - Опитування та фокус-групи: Пряме спілкування з потенційними гравцями для збору детальної інформації.
3. Створення детального портрету:
 - Розробка персонажів. Створення вигаданих персонажів, які представляють різні сегменти цільової аудиторії.
 - Сценарії використання. Уявлення типових ситуацій, в яких гравці будуть взаємодіяти з грою.
4. Поділ цільової аудиторії за різними ознаками:
 - Психотипи (сегментація по Бартлу);

– Найчастіше гравців поділяють на казуальних, мідкорних і хардкорних;

Параметр	Казуальний		Мідкорних		Хардкорних	
	М	Ж	М	Ж	М	Ж
співвідношення	40%	60%	55%	45%	72%	28%
вік	~ 18	~ 35	~ 25	~ 28	~ 20	~ 25
пристрій	смартфон / приставка		смартфон / приставка		смартфон / приставка / PC	
щодня грають	20-60 хв.		30-120 хв.		120-300 хв.	
мета	вбити час		задоволення і вбити час		задоволення і прокачування навичок	
жанр	азартні настільні	пригоди головоломки	RPG екшн	стратегія ферма	ММО шутер гонки	RPG екшн ММО

– З появою внутрішньо ігрових покупок гравців стали розділяти і за рівнем фінансових можливостей.

Методичні рекомендації

Корисні інструменти для визначення цільової аудиторії:

- Соціальні мережі: Facebook Insights.
- Сервіси аналітики: Google Analytics, Mixpanel.
- Форуми та спільноти геймерів.
- Інструменти для створення портретів користувачів: CXL Institute, Make Persona.

Завдання 2. Описати ідеї мотивації гравця, залишитися в грі.

- Обсяг необхідного контенту;
- Графічний стиль;
- Ігрові можливості.

Методичні рекомендації

Розуміння мотивації гравця є ключовим для розробки ефективних стратегій утримання. Ось кілька ідей, які можуть допомогти мотивувати гравця залишитися в грі:

1. Почуття досягнення:
 - Регулярно встановлювати нові цілі та завдання.
 - Нагороджувати гравців за виконання досягнень.
 - Візуалізувати прогрес гравця.
2. Автономія.
 - Надавати гравцеві свободу вибору.
 - Дозволяти гравцеві створювати власний ігровий досвід.

3. Майстерність.

- Постійно вдосконалювати ігрові механіки.
- Додавати нові елементи, які вимагають від гравця нових навичок.

Завдання 3. Профіль гравця. Створення персоналізованого досвіду гравця.

Методичні рекомендації

Профіль гравця - це детальний опис індивідуальних характеристик, досягнень та статистики конкретного учасника в будь-якій грі. Він може містити різноманітну інформацію залежно від типу гри, але зазвичай включає такі дані:

- Особиста інформація. Нікнейм, аватар, дата реєстрації.
- Статистика. Кількість зіграних матчів, перемог, поразок, середній показник за гру, найкращі результати.
- Досягнення. Розблоковані ачивки, рівні, ранги, титули.
- Екіпіровка. Зброя, броня, транспортні засоби, персонажі, які використовуються гравцем.
- Налаштування. Обрані мови, графічні налаштування, звукові ефекти.

Приклади профілів гравців в різних іграх:

- Ігри MMO (Massive Multiplayer Online). Детальна статистика по кожному класу персонажа, рейтинги PvP, прогрес у проходженні рейдів.
- Ігри MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Статистика за кожним героєм, KDA (кілл/дез/асист), винрейт.
- Ігри шутери. Статистика за різними видами зброї, точність стрільби тощо.
- Ігри RPG. Детальна інформація про персонажа (рівень, клас, характеристики), інвентар, навички, пройдені квести.

Приклади створення персоналізованого досвіду гравця

Персоналізований досвід гравця – це ключовий елемент сучасних ігор, який робить їх більш привабливими та захопливими. Він передбачає адаптацію гри під конкретного гравця, враховуючи його дії, вподобання та стиль гри.

1. Динамічна зміна складності. Гра автоматично підлаштовує рівень складності під індивідуальні навички гравця. Наприклад, якщо гравець часто перемагає, рівень супротивників підвищується, щоб зберегти інтерес до гри.

2. Генерація процедурних світів. Кожен новий світ, який генерується для гравця, є унікальним і не повторюється. Це створює відчуття дослідження та відкриття.

3. Розгалуження сюжету. Дії гравця впливають на розвиток сюжету. Різні рішення можуть призвести до різних наслідків і альтернативних кінцівок. Створення персоналізованих діалогів, які можуть змінюватися залежно від вибору гравця, створюючи відчуття, що його рішення мають значення.

4. Системи репутації та відносин. Дії гравця впливають на відносини з іншими персонажами. Це може відкривати нові можливості або, навпаки, створювати перешкоди.

5. Адаптація інтерфейсу. Гравець може вибирати колірну схему, шрифти та інші елементи інтерфейсу. Можна змінювати схему управління, щоб вона була більш зручною для конкретного гравця.

6. Використання даних про гравця. Гра аналізує дії гравця, щоб зрозуміти його вподобання і пропонувати відповідний контент. На основі зібраних даних про гравця, гра може рекомендувати нові завдання, предмети або інші елементи гри.

Приклади ігор з успішною реалізацією персоналізованого досвіду:

The Elder Scrolls V. Гра пропонує величезний відкритий світ, який можна досліджувати різними способами. Дії гравця впливають на розвиток сюжету і відносини з іншими персонажами.

Fallout 4. Гра дозволяє гравцеві створити унікального персонажа і змінювати світ навколо себе.

Destiny 2. Гра пропонує різноманітні завдання і активності, які можна виконувати як соло, так і в колоборації. Система прогресування дозволяє гравцеві розвивати свого персонажа і отримувати нові навички.

Сучасні ігри все частіше використовують штучний інтелект для створення більш персоналізованого досвіду. ШІ може аналізувати великі обсяги даних про гравця і генерувати унікальний контент, який відповідає його інтересам.

Завдання 3. Створення Концепт-документу

Методичні рекомендації

Концепт-документ - це детальний опис усіх аспектів гри, від загальної ідеї до конкретних ігрових механік. Він є керівництвом для розробників, інвесторів та інших зацікавлених осіб.

Навіщо потрібний концепт-документ?

- Допомагає сформулювати та зафіксувати ідею, щоб не загубитися у деталях на етапі розробки.
- Дозволяє всім членам команди мати єдине розуміння проекту.
- Є важливим інструментом для презентації проекту потенційним інвесторам.
- Допомагає визначити обсяг роботи та розподілити ресурси.

Основні компоненти концепт-документу:

1. Опис гри:

- a. Жанр. До якої категорії ігор належить Ваша гра
- b. Сеттинг. Де і коли відбувається дія гри?
- c. Сюжет. Яка історія є основою гри?
- d. Цільова аудиторія. Для кого створюється гра?

2. Геймплей:

- a. Які дії може виконувати гравець?
- b. Прогресія. Як гравець ставатиме сильнішим або розвиватиметься?
- c. Цілі гри. Що повинен робити гравець, щоб завершити гру?

3. Ігровий світ:

- a. Локації. Які місця будуть доступні гравцеві?
- b. Персонажі. Хто зустрічатиме гравця на його шляху?
- c. Атмосфера. Який настрій Ви бажаєте створити у грі?

4. Візуальний стиль:

- a. Графіка. Який стиль графіки Ви оберете (реалістичний, мультяшний, піксельний)?
- b. Дизайн рівнів. Як виглядатимуть ігрові рівні?

5. Звуковий дизайн:

- a. Музика. Яка музика звучатиме у грі?
- b. Звукові ефекти. Які звуки супроводжуватимуть ігрові дії?

6. Технічні вимоги:

- a. Платформи. На яких платформах буде випущено гру?
- b. Двигун. Який ігровий двигун використовуватиметься?

7. Бізнес-модель:

- a. Маркетинг. Як Ви просуватимете гру?

Структура концепт-документу:

Структура концепт-документа може змінюватись в залежності від масштабу проекту та переваг розробників. Однак, зазвичай він включає наступні розділи:

Короткий огляд гри та її основних цілей.

– Опис гри: Детальний опис усіх аспектів, перерахованих вище.

– Висновок. Підведення підсумків та позначення наступних кроків.

Поради щодо написання концепт-документу:

– Будьте лаконічні. Уникайте надмірної деталізації.

– Використовуйте візуальні елементи. Діаграми, скріншоти та концепти допоможуть краще передати вашу ідею.

– Будьте гнучкими. Концепт-документ це живий документ, який може змінюватися в процесі розробки.

Контрольні питання:

1. Хто такий гравець?
2. Опишіть типи гравців по Бартлу.
3. Опишіть типи гравців моделі НЕХ.
4. Які методи утримання гравців Вам відомі?
5. Як створити привабливий профіль гравця?
6. Які статистичні показники є найважливішими в різних іграх?
7. Як створити систему прогресії, яка буде мотивувати гравців?
8. Які типи нагород є найбільш ефективними?
9. Як побудувати сильну спільноту гравців?
10. Як зробити концепт-документ привабливішим для інвесторів?
11. Які інструменти можна використовувати для створення концепт-документу?
12. Як оцінити готовність концепту-документа до початку розробки?

Самостійна робота: Доопрацювати лабораторну роботу № 2.