

Целевая аудитория.

# Для кого игра?

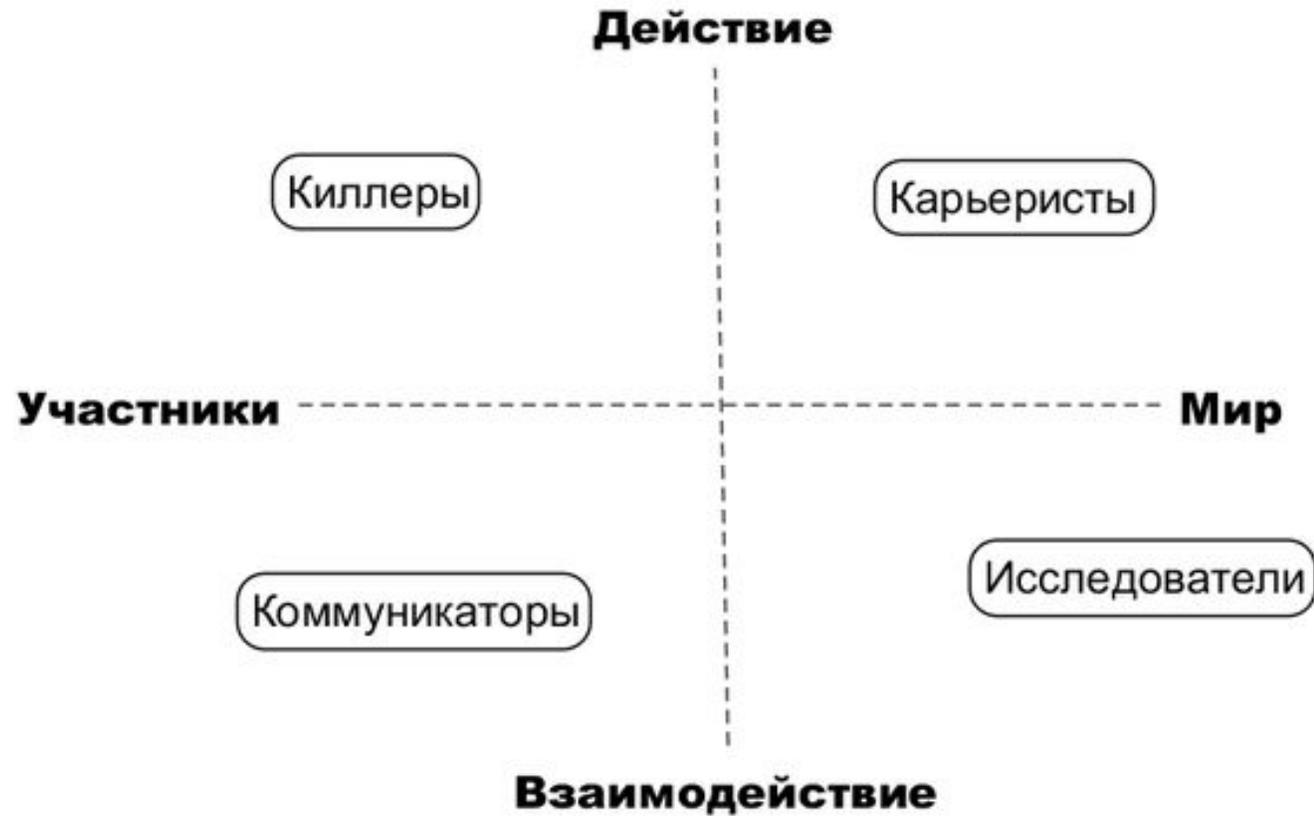


Если на ранней стадии разработки вы неверно определили вашу ЦА, то весь процесс пойдет по кривой дороге в неверном направлении.

# Критерии

- **Демографическому принципу.** Тут всё понятно без объяснений.
- **Предпочитаемые жанры.** Этот пункт характерен для игр, кино, для сферы развлечений. Если мы говорим о пользователях интернет-магазинов, то будет затруднительно определить их жанровые предпочтения.
- **Поведенческие особенности.** Здесь подразумеваются так называемые психотипы. Существует определённое количество моделей, по которым игроков делят на психологические типы.
- **Принятие инноваций.** Отношение игроков к новым фичам, возможностям и типам геймплея. Это важно при выборе целевой аудитории и определении геймплея.
- **Платёжеспособность.** Как вы понимаете, это важный момент для любого разработчика.

# Психотипы игроков



## Киллеры

Самая агрессивная аудитория. Ими движут желание победы и гордыня. Цель — доминирование и демонстрация превосходства. Киллеров меньше всего, но они платят больше других. Такие пользователи получают удовольствие от воздействия на других игроков. Идеальный способ заманить киллера на сайт — устроить соревнование.



## Накопители

Они же карьеристы. Такие пользователи стремятся к бесконечному развитию и богатству. Они платят хуже киллеров, потому что привыкли добиваться всего собственными силами. Когда могут продемонстрировать достижения, сравнивают себя с другими. Накопителями движут жадность и гордость.



## Исследователи

Такие игроки ориентируются на мир (или сервис) и действуют на него. Они привыкли сравнивать цены и возможности с конкурентами, искать преимущества и недостатки, недокументированные детали. Исследователи обращают внимание на мельчайшие детали и поглощают много контента. Охотно пользуются возможностью высказаться и поделиться мнением. Они с удовольствием делятся опытом и считают себя умнее других. Исследователями движет любопытство.



## **Социальщики (Коммуникаторы)**

Социофилы склонны к непрерывному общению: они с радостью расскажут друзьям о проекте и выслушают других. Такие пользователи ориентируются на взаимодействие с другими игроками, поэтому дружелюбны. Социальщики пользуются реферальными системами и бонусами, приводят новых людей.



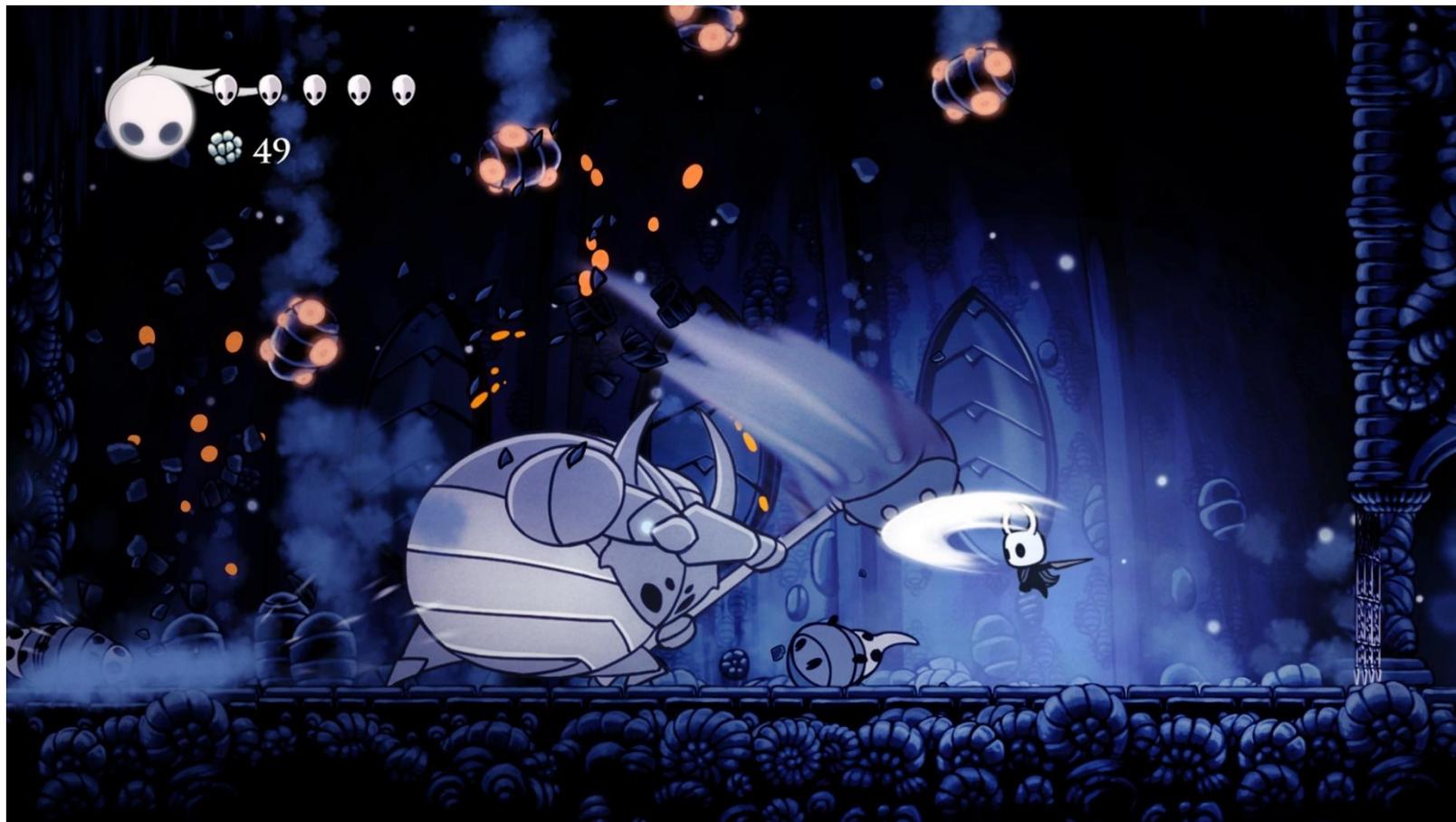
# Что зависит от ца?



# Объём необходимого контента.



# Графический стиль.

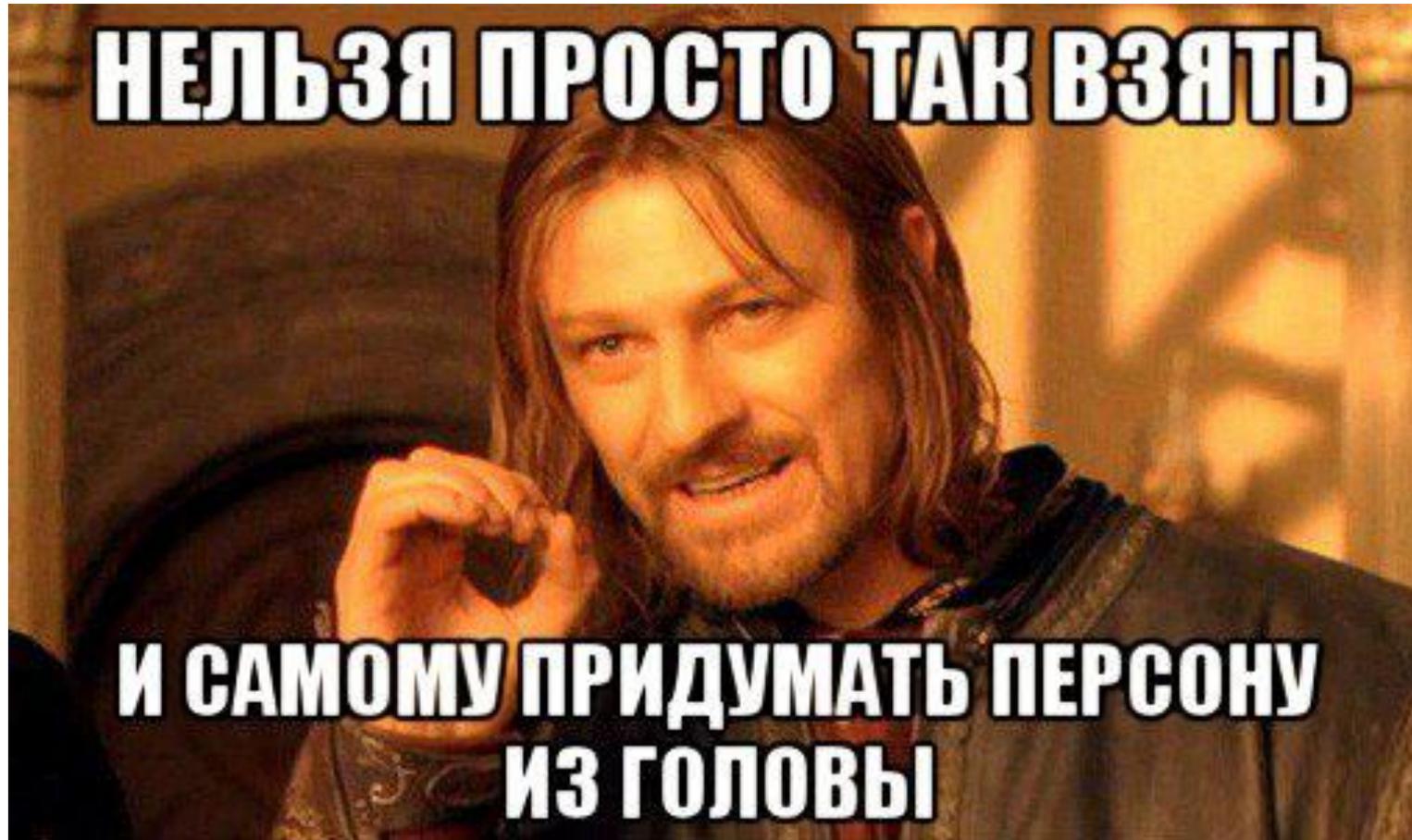


# Игровые возможности.



Самая известная проблема на  
сегодняшний день — это  
уверенность разработчиков что  
их игра подойдет для всех.

# Персоны



# Пример создания персоны

## 1. Демографические данные.

- место жительства
- пол
- какое образование
- уровень доходов
- размер семьи
- каковы потребности

## 2. Образ жизни.

- уровень доходов
- как они принимают решение о трате своих денег
- транжиры или консерваторы

## 3. Интересы.

- как проводят свободное время
- наличие хобби
- предпочтения в спорте

## 4. Влияние.

- самостоятельный или подвержен влиянию
- на основе чего принимает решения

## 5. Личные цели.

- чего хотят добиться в жизни
- какие потребности недостаточно удовлетворены