

Тест Бартла Р. «Типы игроков»

Представьте, что Вам предстоит стать участником удивительного приключения. Это может быть фантастическое путешествие в будущее, возвращение в сказочную древность или погружение в тот самый необычный мир, который Вам самим больше нравится. Расскажите, чем занимались бы в нем, ответив на несколько вопросов.

№1. Что Вам комфортнее:

- a) Сидеть в уютном месте и обсуждать ваше приключение с друзьями.
- b) В одиночку бороться с врагами ради наград и полезного опыта.

№2. Что Вам приятнее:

- a) Победа над известным противником.
- b) Рассказ о подробностях этой битвы друзьям и знакомым.

№3. Что важнее в героическом подвиге:

- a) Интересная история и возможность позже поведать о ней.
- b) Ценная награда за усилие, геройская слава.

№4. Больше рассказать о Вас другим героям удивительного мира может:

- a) Ваше редкое оружие и необычные вещицы.
- b) Ваше поведение и манера общаться.

№5. Вам больше хочется быть:

- a) Знаменитым.
- b) Богатым.

№6. Вам больше хочется в удивительном мире:

a) Узнавать истории о необычных событиях, делиться ценными сведениями.

- b) Коллекционировать самые редкие и ценные предметы

№7. В удивительном мире вы выберете:

- a) Отдельную крепость, которую можно обустроить с друзьями.
- b) Частный замок только для Вас.

№8. Какой бизнес в удивительном мире интереснее:

- a) Раскручивать собственную таверну.
- b) Рисовать карты на основе своих путешествий и продавать их.

№9. Что Вам нужнее в удивительном мире:

- a) Множество знакомств и других интересных личностей.
- b) Большое число необычных земель и мест, которые можно посетить.

№10. В удивительном мире для Вас было бы важнее:

- a) Обрести там себя.
- b) Разнообразие путей для развития.

№11. Если вас преследует сильный враг, то Вы:

- a) Попросите друга о помощи, чтобы вместе победить врага.
- b) Спрячетесь в местах, где враг просто не сможет вас найти.

№12. Если есть цель победить Большое Чудище, то Вы:

- a) Соберете большую группу товарищей с той же целью.
- b) Будете пробовать на Чудище разное оружие и методы, чтобы найти его слабое место.

№13. Если Вам предстоит спуститься в загадочное подземелье, какого компаньона вы предпочли бы:

- a) Дружелюбного весельчака, который разгонит страх.
- b) Опытного волшебника, который привык к подобным местам.

№14. Комфортнее быть в коллективе, в котором Вас:

- a) Опасаются.
- b) Любят.

№15. Кто-то передал Вам записку с угрозой. В ответ Вы:

- a) Спросите, кто это сделал, попытаетесь сгладить ситуацию.
- b) Задумаетесь о мести.

№16. Что подарило бы Вам больше приятных ощущений в приключениях:

- a) Интересные встречные персонажи и их необычные истории.
- b) Смертельные схватки.

№17. Вас больше порадует:

- a) Победа над другим героем в смертельном поединке.
- b) Вас приняли во влиятельный клан.

№18. С поверженными врагами Вы:

- a) Расправитесь.
- b) Убедите отныне помогать Вам.

№19. Для вас неприятнее:

- a) Потерять всякое влияние.
- b) Потерять всех друзей.

№20. При встрече с незнакомцем в темном лесу Вы сначала:

- a) Выслушаете, что он скажет.
- b) Покажете ему блеск вашего клинка.

№21. Если попадете в незнакомые земли, то займетесь:

- a) Изучением их географии и истории.
- b) Поиском и добычей уникальных ресурсов.

№22. В удивительной вселенной Вы прославитесь как:

- a) Великий путешественник, прошедший мир от края до края.
- b) Владелец уникальных вещей и собиратель редкостей.

№23. Вы больше заинтересованы в том, чтобы:

- a) Получать геройские достижения быстрее, чем другие герои.
- b) Узнавать больше тайн, чем другие герои.

№24. Вы предпочли бы:

- a) Уметь находить полезные ресурсы.
- b) Уметь добывать полезные ресурсы.

№25. Больше удовольствия Вы получите, если:

- a) Найдете ответ на загадку, которая оказалась не под силу другим.
- b) Достигнете высокого уровня мастерства быстрее, чем другие.

№26. У Вас чаще будут:

- a) Знания, которых нет у других.
- b) Вещи, которых нет у других.

№27. Если предстоит выбрать между двумя группами, Вы:

- a) Вступите в общество свободных ученых.
- b) Завербуетесь в клан наемных убийц.

№28. Больше радости Вам принесет победа:

- a) В интеллектуальной викторине.
- b) На кровавой арене.

№29. Пустынная местность для Вас:

- a) Интересна для изучения в безопасной обстановке.
- b) Скучна, если там не на кого напасть.

№30. В удивительном мире Вас уважают за:

- a) Уникальные знания.
- b) Опасную силу.

№31. Если вдруг узнаете, что другой искатель приключений планирует что-то плохое против Вас, то:

- a) Начнете готовиться, заманите врага в выгодное для Вас место.
- b) Нанесете сокрушительный удар первым.

№32. В момент знакомства с очередным обитателем это мира Вы:

- a) Надеетесь на обмен полезными знаниями и опытом.
- b) Оцениваете его как возможную добычу.

№33. Вы чувствуете себя в безопасности, если:

- a) Имеете лучшее оружие.
- b) Имеете репутацию человека, с которым страшно связываться.

№34. О чем Вам приятнее рассказать?

- a) О разнообразии уничтоженных Вами врагов.
- b) О добытых редких предметах и изученных навыках.

№35. Выбирая из двух заклинаний, Вы бы предпочли:

- a) Заклинание, приносящее боль вашим врагам.
- b) Заклинание, ускоряющее освоение полезных навыков.

№36. Какую награду за подвиг Вы возьмете у волшебника?

- a) Магию, чтобы быстрее осваивать различные умения.
- b) Возьмете Амулет, отнимающий у врагов силы.

№37. Вам снова предлагают выбор из двух наград, вы:

- a) Вновь выберете быстрее учиться.
- b) На этот раз возьмете Кольцо, подчиняющее волю людей.

№38. Что больше поднимет вам настроение в конце путешествия по удивительному миру?

- a) Победные баллы, которые выше, чем у других героев.
- b) Победа над лучшим другом в финальной схватке один на один.