

ГБПОУ СО Уральский колледж бизнеса,
управления и технологии красоты.

Проблемы игровой индустрии

Выполнила работу
студентки 1-го курса
Исаева Ирина и
Македон Настя

Екатеринбург
2018г.



Проблема ; В игровой индустрии нарастают две тенденции , которые могут разрушить игровой рынок .

Цель ; Рассказать об этих тенденциях и о том как они могут повлиять на будущее игровой индустрии.

Ход работы ;

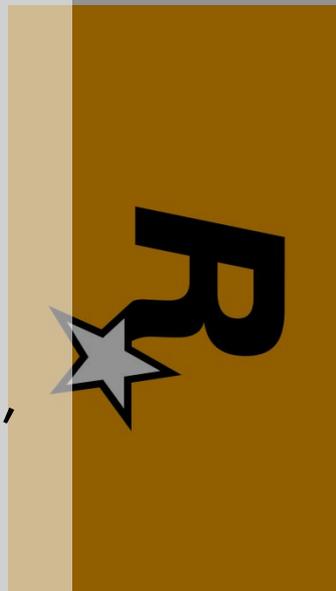
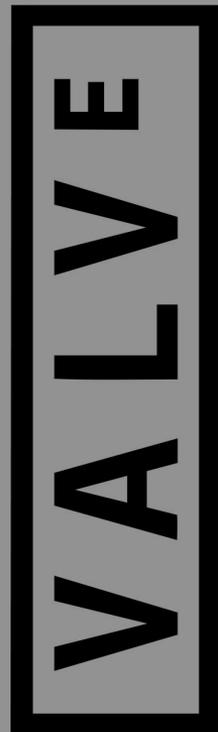
- Изучить научную литературу , касающуюся микроплатежей в игровой индустрии .
- Изучить научную литературу , касающуюся однообразия игр в игровой индустрии .
- Написать пояснительную записку
- Написать доклад
- Сделать презентацию.

Индустрия компьютерных игр – совокупность различных компаний, сообществ и отдельных личностей, а так же технологий и процессов, которые вместе образуют полный цикл производства (разработка, продажа, продвижение, потребление) компьютерных игр.

ACTIVISION®



UBISOFT®

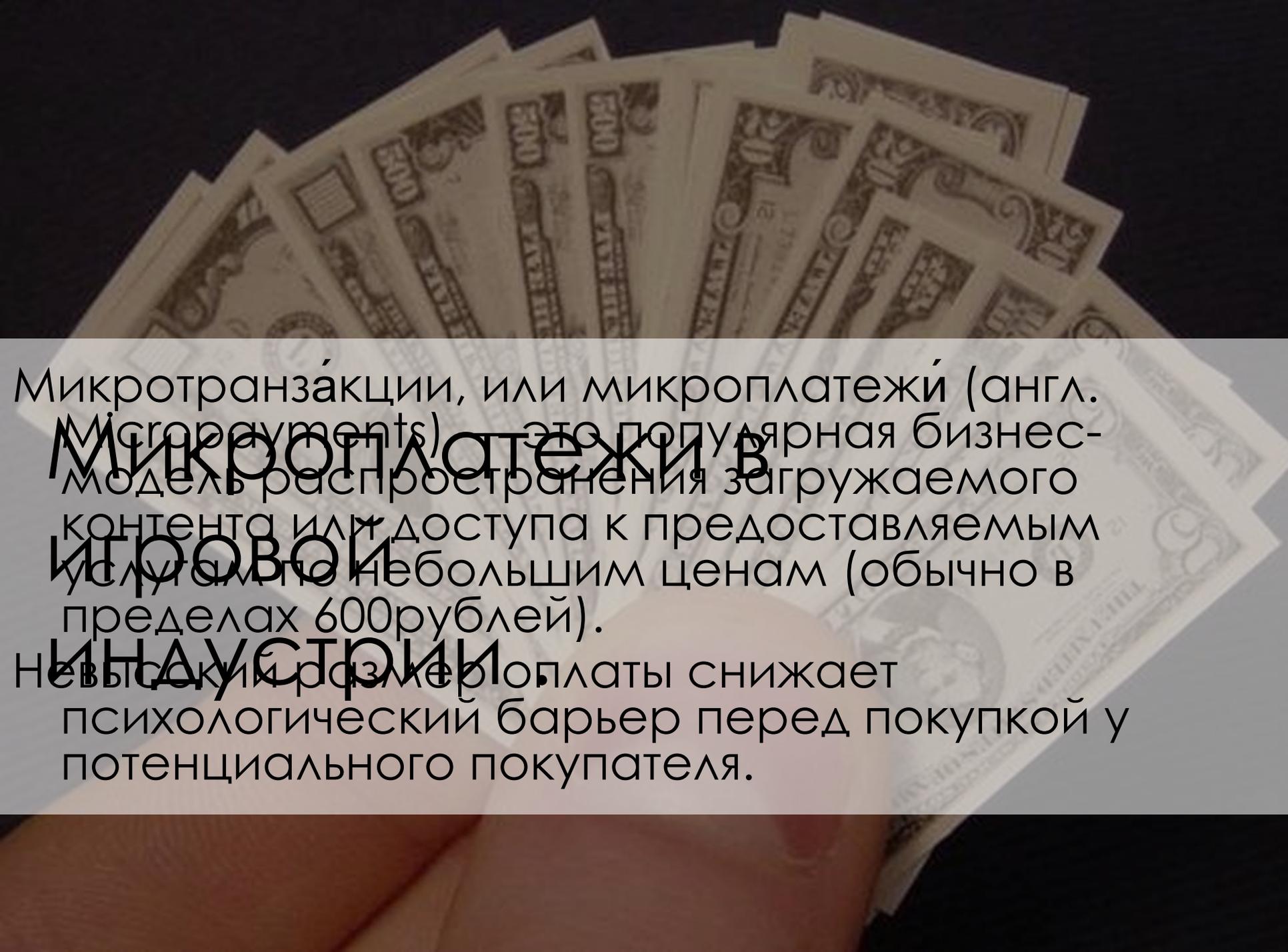


KONAMI



Жанровая статистика продаж видеоигр в США за 2016 год.

Исследования показали, что самые популярные жанры содержат в видеоиграх платный контент в виде микроплатежей, а также некоторые жанры состоят практически только из давно устоявшихся линейных игр.



Микротранзакции, или микроплатежи (англ. Micropayments) — это популярная бизнес-модель распространения загружаемого контента или доступа к предоставляемым услугам по небольшим ценам (обычно в пределах 600 рублей).

ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.
Невысокий размер оплаты снижает психологический барьер перед покупкой у потенциального покупателя.

Виды микроплатежей

Покупка
игры по
частям

Лутбоксы

Космитич
еские
платежи

Платформа обсуждений Qutee опубликовала результаты небольшого исследования,

суть которого заключается в том, что около 69% потребителей выразили свое

недовольство из-за косметических микроотчислений. Эти данные основаны на онлайн-

обсуждениях, проведенном представителями отрасли. Он собрал более 2000 тысяч

сообщений по 450 тем и более 10 тысяч ответов на различные вопросы.

Из тех же данных следует, что 22% потребителей против косметических

микроотчислений и 6% от них не совершали внутриигровых покупок.

Косметические платежи:

Изменяют вашего персонажа

то внешним параметрам

При этом зачастую эти

косметические изменения не

влияют на игровой процесс



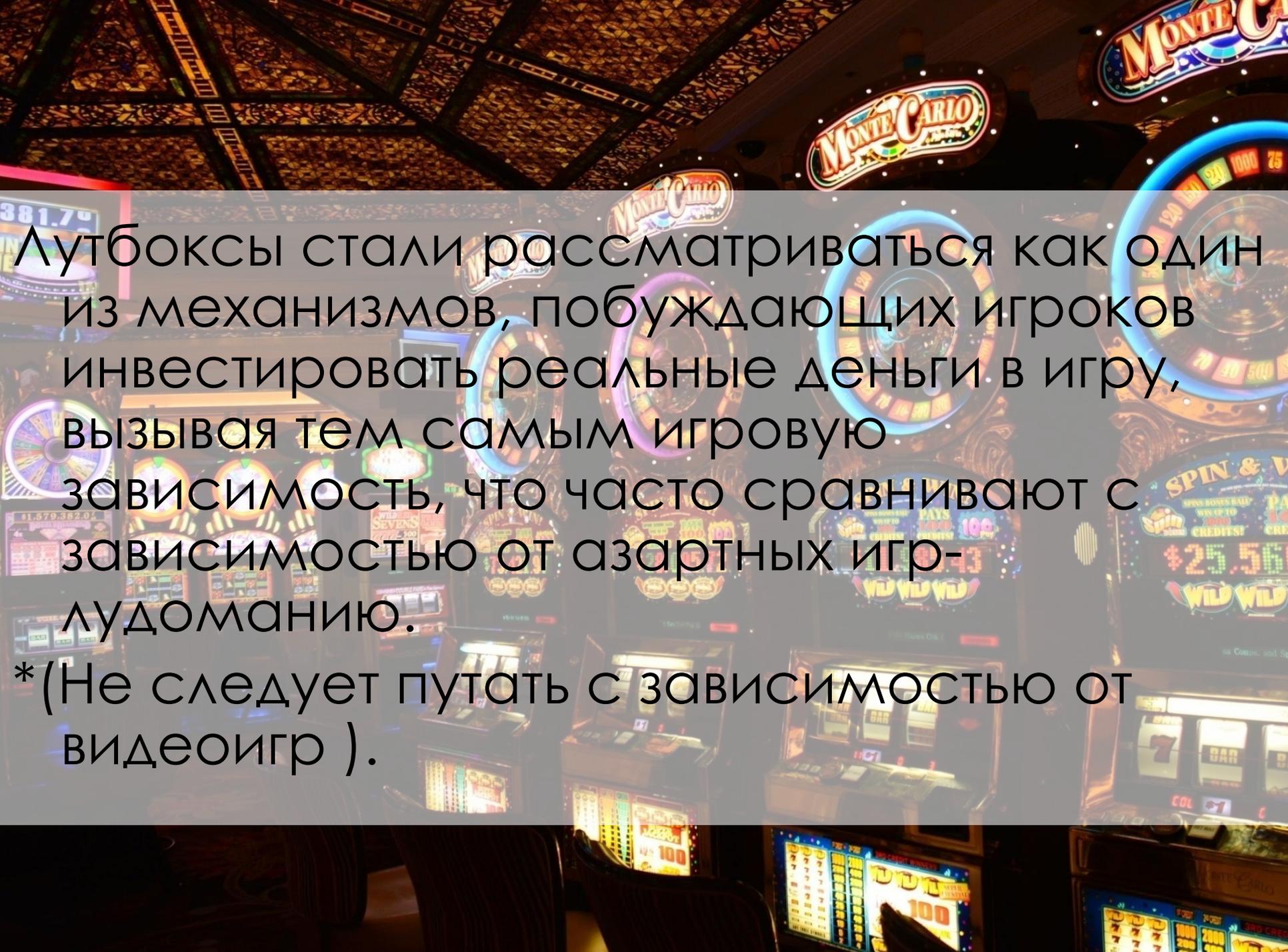


Примером такого разбиения на главы является раздача игры по частям — довольно известная игра «Life Is Strange», разработана французской компанией Dontnod Entertainment и продается дороже чем выпущенная японской компанией-издателем Square Enix.

Лутбоксы

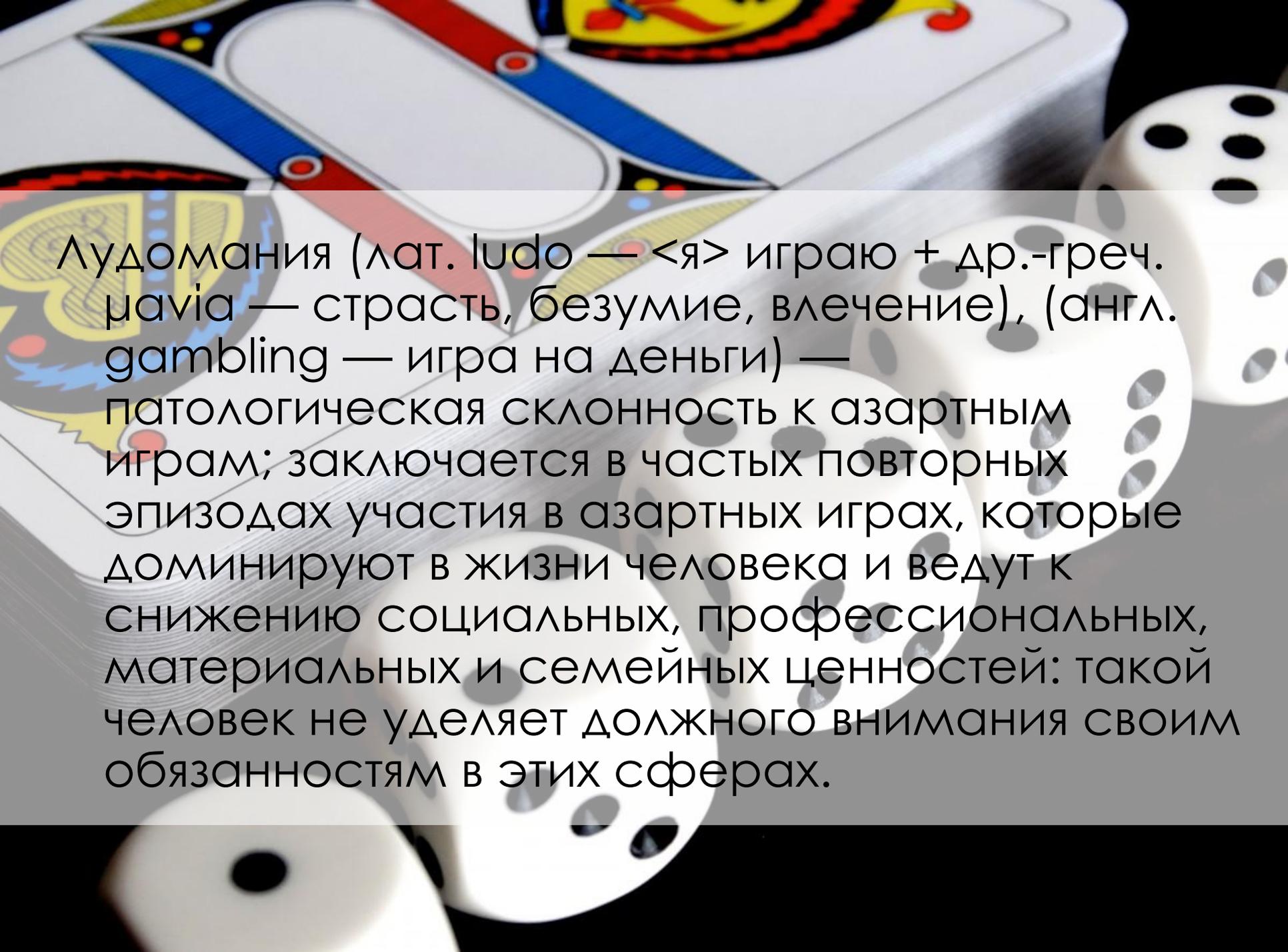
Зачастую лутбоксы
Лутбокс (иногда
выдаются игрой,
употребляется название
например, как
«кейс» или «контейнер»)
награда за переход
— виртуальный предмет в
компьютерной игре или
использовании которого
игрок получает
завершение сетевой
случайный выбор
игры. Также игроки
виртуальных предметов
могут их получать в
рамках рекламных
назначения
акций или каких-либо
других событий.





Лутбоксы стали рассматриваться как один из механизмов, побуждающих игроков инвестировать реальные деньги в игру, вызывая тем самым игровую зависимость, что часто сравнивают с зависимостью от азартных игр-лудоманию.

*(Не следует путать с зависимостью от видеоигр).

The background of the slide is a collage of gambling-related items. In the upper left, a pair of scissors with red and blue handles is positioned over a stack of playing cards. To the right, two white dice with black pips are visible. The overall aesthetic is colorful and thematic, representing the concept of gambling.

Лудомания (лат. ludo — <я> играю + др.-греч. *μαῖα* — страсть, безумие, влечение), (англ. *gambling* — игра на деньги) — патологическая склонность к азартным играм; заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека и ведут к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей: такой человек не уделяет должного внимания своим обязанностям в этих сферах.

Почему компании не откажутся от микроплатежей ?

Потому что микроплатежи выгодны .На микроплатежах большие корпорации зарабатывают в 3 раза больше чем за продажу игры полной стоимости .

В пример приведем Успехи компании Ubisoft .Компания заработала 318.5 миллионов евро на микроплатежах. Эта сумма на 87.4% выше, чем за тот же период годом ранее.

Донатеры (люди)
Скандал
скупающие всевозможные
вещи (иногда бонусы и скин-ки)
в игре Star Wars
Galaxy Battlefront (вотцифре)
и играющие в ней на коре
прокачки персонажей (и в 528
огромное преимущество
и чредов, втянуты в бой)
над среднестатистический
коваль-концетер. В
игроком, а компания
трекстествоа.
получала огромные деньги.
Скандал произошёл в том же
Это вызвало огромные
в игре (были зовотъ свяс
резонанс среди
умицеволюциями.
общественности и те начали
требовать удаления
ботов (вышел в \$2100
лутбоксов из игры. Фактически
платежи (125000 руб).



CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

Игровой конвейер (конвейерное производство игр) - это непрерывный быстрый выпуск видеоигр (игровой продукции) одной серии, с подобной сюжетной составляющей, почти одинаковой игровой механикой и, минимальными изменениями.

Издатель-компания-издатель, является не первым, но самым ярким представителем конвейерного ; производства игр. Именно эта компания предлагает геймерам ежегодно покупать новую часть всемирно известного шутера Call of Duty которая отличается лишь улучшением графики .





«Игрок сам подскажет нам, когда нужно остановиться, но пока я не вижу того дня. Если конвейеру, Ubisoft пообещали выпускать нового ассасина ежегодно. Слова главы Ubisoft Контанте Лянниса о выпуске игры не имеют значения. Геймеры ожидают все более непомерное количество вопросов касательно насыщенной истории и мы можем ее им дать. Они рады, а именно это наша работа - чтобы они были действительно счастливы.»

PRE-OWNED

Игровая индустрия в будущем

A close-up photograph of a hand holding a black PlayStation 4 DualShock 4 controller. The controller's face buttons are visible: a light blue triangle, a pink square, a white cross, and an orange circle. The background is blurred, showing a screen with colorful light effects. A semi-transparent white horizontal bar is overlaid across the middle of the image, containing the text "Спасибо за просмотр" in a black, sans-serif font.

Спасибо за просмотр