



Монетизация в компьютерных играх

Преподаватель: Сухов А.А

Студент: Кайгородов В.А

Группа: ФТ-350011

Введение

- В последнее десятилетие в игровом сообществе наметилась тенденция на введение монетизации в игры. Это связано с постоянно растущей аудиторией игроков, которая ведет к растущим прибылям компаний-разработчиков и желанию последних зарабатывать всё больше и больше денег с их творений. Каждая вторая AAA-игра от именитого разработчика имеет все шансы побить кассу первосортного голливудского блокбастера, имея бюджет в разы меньше. Во многих случаях именно монетизация помогает добиться столь значительных успехов. В данной презентации я хочу рассмотреть тему монетизации на примере некоторых игр и собственного опыта и определить её положительные и отрицательные стороны для пользователей и индустрии в целом.

World of Warcraft

- Явнее всего монетизация проявляется в играх жанра MMO. В большинстве из них применяется бизнес-модель под названием Pay to Play – заплати, чтобы играть. Бесплатно игрокам доступна ограниченная версия игры для знакомства и вовлечения в игровой процесс. Полная же игра будет доступна при регулярном внесении абонентской платы – подписки. Также в игре присутствуют дополнения, за которые надо платить отдельно. С точки зрения пользователей, данная система наиболее лояльна, так как оформление подписки лишь даёт полный доступ к уже готовой игре, однако встаёт вопрос в деньгах – стоит ли постоянно платить, чтобы продолжать играть. Для разработчиков же существует стабильный доход – у фанатов не остаётся другого выбора, как раз за разом платить за абонентскую плату. В конечном итоге это сказывается на качестве игры – у разработчиков также не остаётся выбора, кроме как совершенствовать игру для удержания существующей аудитории и привлечения новой. Существенным минусом данной монетизации является лишь цена – российскому пользователю, при условии, что он играет постоянно с момента выхода игры (2008 год) до сегодняшнего дня пришлось бы отдать разработчикам по самым скромным расчетам 54000 рублей.

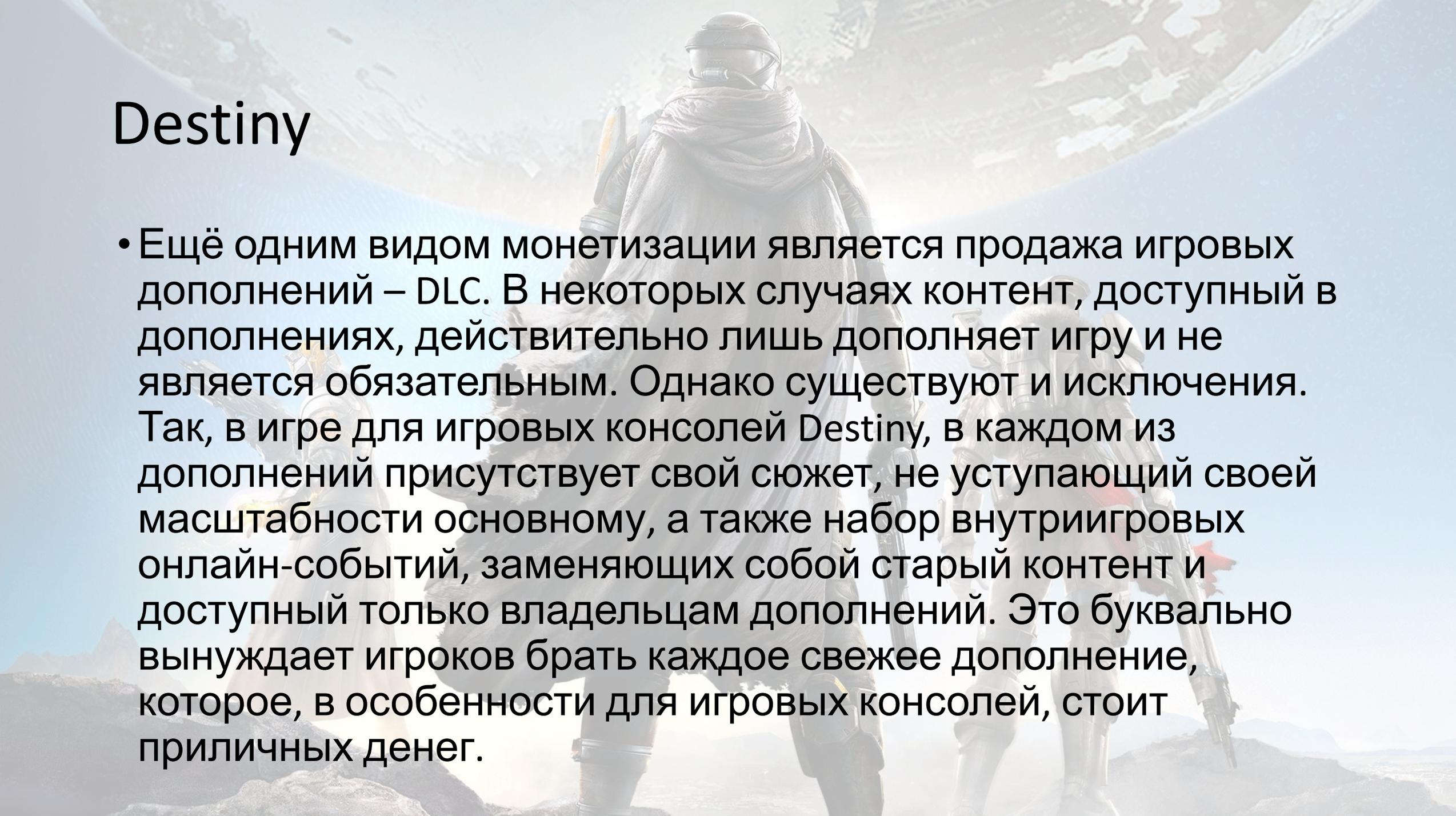
GTA Online

- Ещё одним вариантом монетизации является покупка внутриигровой валюты. Так, например, в GTA Online можно покупать за реальные деньги виртуальные доллары, которые можно потратить на увеличение своего виртуального эго – яхты, спорткары, пент-хаусы и д.р. Трата реальных денег на косметические бонусы никогда не была проблемой, однако в GTA Online для покупки также присутствуют танки, броневики, боевые самолёты и так далее, стоимость которых зачастую такова, что у пользователей есть два стула – трата реальных денег или читерство. При том обладание таковыми является преимуществом перед пользователями, которые не желают тратиться на игру, что ведёт к токсичности внутри сообщества. При игроки уже заплатили внушительную сумму за саму игру.

World of Tanks

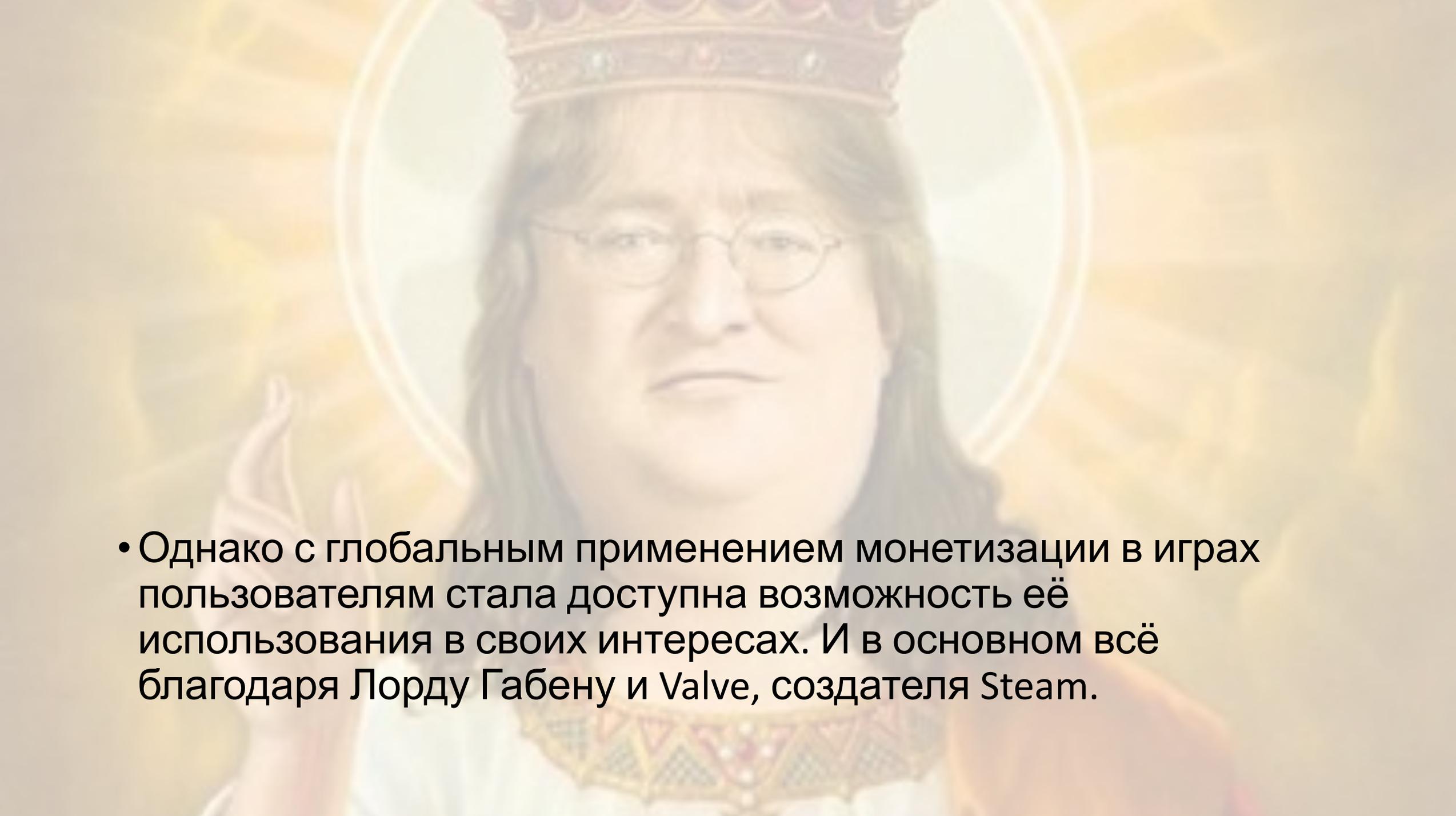
- Схожая проблема наблюдается и в так называемых free-to-play играх. Сама игра бесплатна для пользования без ограничения по времени, однако в таком случае разработчикам необходимо получать прибыль по средствам той же монетизации. Так, в WoT, внося реальные деньги, можно ускорить свой прогресс, получать больше внутриигровой (не монетизированной) валюты, а в последнее время приобретать внутриигровые предметы, дающие преимущество над другими игроками. Это также очень сильно сказалось и на атмосфере внутри игрового сообщества.

Destiny

The background of the slide is a faded image from the video game Destiny. It shows several characters in futuristic, armored suits standing on a rocky, alien landscape under a bright, hazy sky. The characters are positioned in the background, behind the text.

- Ещё одним видом монетизации является продажа игровых дополнений – DLC. В некоторых случаях контент, доступный в дополнениях, действительно лишь дополняет игру и не является обязательным. Однако существуют и исключения. Так, в игре для игровых консолей Destiny, в каждом из дополнений присутствует свой сюжет, не уступающий своей масштабности основному, а также набор внутриигровых онлайн-событий, заменяющих собой старый контент и доступный только владельцам дополнений. Это буквально вынуждает игроков брать каждое свежее дополнение, которое, в особенности для игровых консолей, стоит приличных денег.

- Рассмотренные ранее примеры являются «темной стороной» монетизации – без дополнительного вложения денег, пользователь получает либо демо-версию игры, либо игру, которая бессмысленна без дополнений, либо оказывается «мальчиком для битья» среди тех, кто этим не побрезговал. С точки зрения игровой индустрии данные принудительные методы «доната» влекут за собой недоверие пользователей к разработчикам и даже находят отражение в прессе и неодобрение вне индустрии. Ярким примером является Star Wars Battlefront 2, где за без того не малые деньги пользователи получали лишь самую малую часть игры, в которой требовался постоянный «донат». На волне недовольства пользователей в дискуссию на тему монетизации включился не только владелец прав на серию Star Wars, который посчитал данный случай угрозой для франшизы в целом, но и целые государства, которые высказывали свои мнения о необходимости контроля монетизации на уровне закона.

- 
- Однако с глобальным применением монетизации в играх пользователям стала доступна возможность её использования в своих интересах. И в основном всё благодаря Лорду Габену и Valve, создателя Steam.

Торговая площадка Steam

- В онлайн-сервисе Steam пользователям доступна так называемая «торговая площадка», в которой игроки могут торговать внутриигровыми предметами и получать за них деньги на свой счёт в сервисе. Тем самым предприимчивый пользователь может получать прибыль с тех, кто вкладывает деньги в компьютерные игры, при том не тратя денег самому. Некоторые игры, например, дают в инвентарь пользователя «коллекционные карточки» лишь за проведенное в них время (Civilization V). В других же можно получать предметы случайным образом в конце игровой сессии (CS:GO) или же приобретать за игровую валюту, количество которой определяется действиями в игре (PUBG).

Player's Unknown BattleGround

- Так, например, создатель данной презентации приобрёл в Steam компьютерную игру PUBG. В процессе игры мною была заработана внутриигровая валюта, на которую я приобретал так называемые «кейсы», которые перемещались в мой игровой инвентарь и благодаря торговой площадке Steam, без дополнительного вложения собственных средств, мне удалось вернуть на свой счет в сервисе полную стоимость игры. При том монетизация не является принудительной, а все покупки носят лишь косметический характер.

Онлайн-рулетки

- Другой стороной медали являются многочисленные Онлайн-рулетки. Принцип также основан на взаимодействии с внутриигровыми предметами. Некоторые из них зачастую имеют стоимость чуда российского автопрома или нового компьютера и если дать пользователю призрачный шанс взять такой предмет за цену пачки чипсов, у него возникает азарт, который может привести к совершенно неожиданным последствиям. «Поставив», например, 100 у.е. можно также получить и предмет, стоящий 1 у.е. Данное явление отрицательно сказывается на всей индустрии в целом – азартные игры привлекают внимание государства, некомпетентность которых может нанести вред не только онлайн-рулеткам, но и вполне законным аспектам игростроя.

Влияние монетизации на игровую индустрию

- + Благодаря растущим прибылям у разработчиков появляется возможность увеличить бюджет, а значит и качество игр
- + Появляется дополнительный стимул для увеличения контента в играх
- + Появление возможности выпуска бесплатных игр
- - Привлечение внимания некомпетентных властямущих органов
- - Возникновение негативного отношения к миру компьютерных игр

Влияние монетизации на пользователей

- + Возможность извлечения выгоды
- + Наличие бесплатных игр
- + \- Возможность обладать виртуальным преимуществом над другими игроками
- + \- Огромное количество контента для любимой игры (платного)
- - Принудительный «донат»
- - Необходимое постоянное вложение средств в некоторые проекты
- - Вероятность расслоения и токсичности игрового сообщества

CLUDES:
NO CURRENT
NO SKINNER BOXES
NO SFX

#MICROGAMBLING



Заключение

- В настоящее время монетизация воспринимается пользователями скорее как негативное явление – приятнее единожды заплатить за какую-либо хорошую игру и наслаждаться ею неограниченное количество времени, в которой все игроки будут равны друг перед другом. Однако постепенно игровые студии, занимающиеся разработкой таких проектов закрываются, вынуждая остальных также пойти по пути «монетизации» своих проектов. С ростом прибыли растут и аппетиты разработчиков и как бы отрицательно не воспринималось данное явление – оно плотно закрепилось в современно игрострое.

Список использованных источников

- Википедия [электронный ресурс], 2018. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, свободный. – (дата обращения: 25.05.2018).
- ProGamer [электронный ресурс], 2018. – Режим доступа: <https://www.progamer.ru/dev/monetization.htm>, свободный. – (дата обращения: 25.05.2018).
- Википедия [электронный ресурс], 2018. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V, свободный. – (дата обращения: 25.05.2018).
- VGTimes [электронный ресурс], 2018. – Режим доступа: <https://vgtimes.ru/news/46390-v-novom-obnovlenii-star-wars-battlefront-2-polnostyu-ischeznut-platnye-keysy.html>, свободный. – (дата обращения: 25.05.2018).