

# СПОСОБЫ УДЕРЖАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

*В данной работе рассматриваются некоторые способы удержания игроков в компьютерных играх*

## ВВЕДЕНИЕ

Из-за огромного разнообразия жанров, компаний, которые производят игровой контент, на рынке компьютерных игр присутствует жёсткая конкуренция, выражающаяся в создании методик привлечения и удержания игроков. Данные методики имеют широкое распространение в играх с системой монетизации *free-to-play*, которая позволяет играть без обязательного внесения денежных средств [1]. Free-to-play игры предполагают внесение денежных средств игрокам, не желающим тратить свое время на развитие персонажа, и получить игровые преимущества более быстрым способом. Цель, которую преследуют методики удержания – привлечение как можно большей аудитории и создания таких условий, чтобы игрок оставался в игре максимально, на сколько это возможно. Таким образом, разработчики «выкупают» время, которое игрок проводит в игре.

## 1. ОСНОВНЫЕ МЕТОДИКИ УДЕРЖАНИЯ

**Постепенное открытие доступа к контенту.** Пользователю по ходу игры предоставляется возможность использования нового контента (например новое снаряжение, новые игровые механики, бусты и .т.п). Это устанавливает ему цель, к которой он начинает стремиться. Пользователь начинает возвращаться в игру снова и снова, пока он знает, что его ждет новый контент. Недостатком данного подхода является дороговизна разработки – требуется значительное количество постоянных обновлений, без которых игроки могут быстро уйти.

**Ограниченный период возврата в игру (ежедневные задания).** В течение всего времени игрок накапливает внутриигровой контент или добивается определённых показателей. Если же игрок покидает игру, то может потерять не только цифровые предметы, но и своё положение в игровом сообществе. Если же награда для будет маловажной или недостаточно ценной, то такой способ удержания будет являться малоэффективным.

**Использование боевого множителя.** Каждое существо, уничтоженное во время игры,

даёт определенное количество очков. Различное количество очков начисляется в зависимости от таких факторов, как размер существа и сложность его уничтожения. Когда множитель активен, он увеличивает количество очков, полученных при уничтожении противников. На начальных уровнях сложности получение больше количества боевого множителя может быть затруднено сложностью уничтожения противников, что может снизить интерес к прохождению.

**Прокачка различных сторон экипировки персонажа.** Некоторые игры дают возможность улучшать не только уровень и способности персонажа, но и определенные свойства экипировки персонажа. Этот способ побуждает игрока «экспериментировать» и создавать различные сочетания между классами снаряжения. Некоторых игроков такой подход может отпугнуть в связи со сложностью и огромным количеством вариантов прокачки экипировки.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Постепенное открытие доступа к контенту наиболее подходит к играм в жанре Action, так как для прохождения более сложных уровней может потребоваться новый контент, которого нет на первых уровнях сложности. Ограниченный период возврата в игру или выполнение ежедневных заданий возможно использовать во всех жанрах, так как данный способ удержания является самым распространенным и не требует серьезных вложений со стороны разработчиков. Использование боевого множителя активно используется в жанрах файтингов, bet-em up или выживания, для вызова желания у игрока занимать все более высокие позиции в игровом рейтинге. Прокачка различных сторон экипировки персонажа может быть использована в ролевых играх (RPG), так как позволяет увеличить времяпровождение в игре за счет множества комбинаций характеристик для «прокачки».

## Список литературы

1. Методы удержания игрока [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://zen.yandex.ru/media/game\\_labs\\_official/kak-razrabotchiki-zastavliaiut-nas-igrat-sposoby-uderjaniia-igrokov-6069e4bfb207860379a5d121](https://zen.yandex.ru/media/game_labs_official/kak-razrabotchiki-zastavliaiut-nas-igrat-sposoby-uderjaniia-igrokov-6069e4bfb207860379a5d121). – Дата доступа: 30.03.2022.

*Минчуков Никита Сергеевич*, студент ФРЭ БГУИР, nikitamin07@gmail.com.

*Герасимов Вячеслав Александрович*, ассистент кафедры ВМиП, v.gerasimov@bsuir.by.

*Научный руководитель: Кужин Дмитрий Петрович*, заведующий кафедрой ВМиП БГУИР, кандидат технических наук, доцент, vmipmail@bsuir.by.