

ПОСТРОЕНИЕ ЭКОНОМИЧЕСКИХ МОДЕЛЕЙ В ВИДЕОИГРАХ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПОТРЕБИТЕЛЯ

© **Наумов И. А., 2021**

Иркутский государственный университет, г. Иркутск

В данной статье будет рассмотрено то, как происходят экономические отношения в сфере интерактивных развлечений с точки зрения конечного потребителя данных развлечений. Также будут рассмотрены различные модели интерактивных развлечений и их специфика экономики. Будут рассмотрены сильные и слабые стороны каждой модели, с точки зрения игроков, а также способы улучшения этих моделей с выгодой для разработчиков и издателей и без ущерба для потребителей.

Ключевые слова: Видеоигры, игровые валюты, экономические отношения, одиночные игры, мультиплеерные игры, F2P игры, платные игры

Рынок видеоигр является одним из самых крупнорастущих в сфере развлечений [1]. В данной существуют видеоигры, которые

имеют симуляцию рынка различных внутриигровых товаров и услуг. И как реальные рынки, внутриигровые не идеальны. Это не идеальность

заключается в том, что такие рынки не могут удовлетворить потребности абсолютно всех потребителей игр.

Однако, данные внутриигровые рынки являются необходимостью для этой сферы, а поэтому разработчики воссоздают их в своих играх. У кого-то получается удовлетворить большую часть своей целевой аудитории, кто-то создаёт рынки с терпимыми ошибками, а кто-то создаёт абсолютно сломанные экономики, которые могут быть не критичны на фоне других аспектов данного интерактивного развлечения. В любом случае, по мнению автора, внутриигровые рынки и экономические взаимоотношения потребителей и продукта являются важной частью данной сферы. Данная работа не будет предлагать панацею, которая поможет воссоздавать идеальные экономики, однако, данная статья постарается предложить способы, которые с большой вероятностью смогут создать сбалансированные внутриигровые экономики и экономические отношения. Всё это будет рассмотрено исключительно со стороны потребителя конечного продукта.

Во-первых, необходимо рассмотреть, что такое экономика в видеоиграх и какую функцию она выполняет. Суть экономики в интерактивных развлечениях можно описать следующим образом: игрок развивает своего внутриигрового персонажа и накапливает деньги для получения наиболее выгодных для игрока благ, которые способствуют достижению целей, поставленных игрой, иногда целей, поставленных самих игроком. То есть экономику в видеоиграх можно назвать вспомогательным инструментом достижения цели. Однако, существуют видеоигры, в которых экономика является непосредственно способом достижения цели игры. В такие игры входят серия «Цивилизация» и «Endless Space», в которых существует так называемая экономическая победа, когда игрок первым достигает определённой планки богатства.

Среди интерактивных развлечений нередко существуют представители, которые позволяют достигнуть игроку конечной цели игры, без необходимости какого-либо экономического взаимодействия. Однако не всегда игровая реальность позволяет достигнуть цели таким образом. И здесь разработчики вынуждены внедрять экономическое взаимодействие между игрой и игроком. По мнению автора на сегодняшний день в играх используют три способа взаимодействия: Бартер, смешанный бартер и денежный обмен.

Самый первый способ экономического взаимодействия бартер. Всё далее будет рассматриваться с перспективы интерактивных развлечений. Зачастую бартер в видеоиграх редко используется как самостоятельный способ игрового взаимодействия, и он используется игровыми дизайнерами как вспомогательный способ взаимодействия, то есть потребитель может

получить какое-то необходимое ему благо, обменяв его на предмет из своего внутриигрового инвентаря. В играх, где бартер имеет второстепенную во внутриигровой экономике роль, такой предмет можно получить, потратив игровую валюту. Отсюда вытекает частая вторичность бартера. В случае если игровые дизайнеры хотят удержать игрока на более долгий срок, то необходимо увеличить роль бартера следующими способами. Во-первых, получение игрового блага можно усложнить тем, что потребителям будет необходимо больше бартерных — не уникальных предметов, которые не имеют стоимости у внутриигровых торговцев. Это вынудит игроков уделять большее количество времени внутриигровому миру. Однако, необходимо соблюдать баланс между влиятельностью бартера и внутриигровой валюты, так как перевес первого попросту оттолкнёт потребителей от зарабатывания внутриигровых валют, а перевес второго отторгнет у игроков желание к изучению игрового мира и обмену.

Что касается бартера в чистом виде, то есть без использования игровых денег, то такое экономическое взаимодействие используется редко. Из таких игр стоит выделить *This War of Mine* (2014). Отсутствие денег в этой игре обосновывается тем, что во время войны, деньги теряют свою ценность и на первый план выходит обмен [2]. Решение оставить в игре только бартер имеет смысл с повествовательной точки зрения и гармонично вписывается в игру, однако, это не означает то, что из-за этого геймдизайнеры должны фокусироваться только на бартере. Игровой бартер имеет ряд недостатков как для потребителей, так и для создателей. Что касается потребителей, то недостатки следующие.

Во-первых, бартер усложняет игру, с точки зрения микроменеджмента, то есть игрокам приходится рассчитывать, например, внутриигровой инвентарь персонажа, который зачастую ограничен, а это означает то, что рано или поздно игроку придётся пожертвовать внутриигровой вещью ради более ценной на определённый момент прохождения игры, однако, пожертвованная игроком вещь в дальнейшем может пригодиться ему. Зачастую проблема ограниченности решается игровыми дизайнерами тем, что порог этого ограничения уменьшается, то есть банальным увеличением внутриигрового инвентаря. Казалось бы, решение очевидно, нужно дать игроку неограниченный инвентарь, и этот способ работает в некоторых играх, но этот способ влечёт за собой то, что игрок попросту начинает заниматься собирательством, которое в конечном итоге упрощает игру и устраняет микроменеджмент игрового инвентаря. В случае, если разработчики выбирают путь неограниченного инвентаря, то накопительство можно решить введением срока полезности вещей. То есть, для внутриигрового аналога еды можно ввести срок пригодности потребления. Этот способ увеличит оборот

предметов во внутриигровом инвентаре персонажа, что приведёт к увеличению ценности предметов инвентаря. Однако, неправильное введение такого способа привлечёт к тому, что потребитель будет попросту заниматься более частым пополнением инвентаря, а не основными механиками игры.

Во-вторых, бартер увеличивает продолжительность игровых сессий. Потребитель не может приобрести необходимое ему благо, и поэтому он обязан постоянно отвлекаться на поиск необходимого ему бартерного предмета, а так как аналога денег не существует, то время сессий увеличивается. Это не является проблемой для ряда потребителей, однако, в случае если этот процесс монотонен, то он может вызывать у игроков негативные впечатления. По мнению автора, данную проблему можно решить следующим образом. Во-первых, можно добавлять аналоги бартерных предметов, то есть игрок сможет получить необходимое ему благо путем обмена других различных внутриигровых предметов. Во-вторых, можно дать возможность игроку получение необходимого блага различными способами. Это могут быть способы прямого взаимодействия, например использование различных навыков или кража или выполнение поручения владельца блага. В-третьих, можно дать возможность получения непрямыми характеристиками, например, системой репутации персонажа. Это позволит сократить время так называемого фарма (частый, зачастую монотонный поиск необходимых внутриигровых предметов).

Любая экономика как в жизни, так и в играх начинается с обмена. Зачастую в играх, как и в жизни в качестве меры стоимости обмена используется различная внутриигровая валюта, созданная в рамках вселенной и сюжета интерактивного развлечения. Что касается валюты, то ей может выступать виртуальный одноимённый аналог золота или американского доллара. Зачастую внутриигровые деньги являются несуществующими фидуциарными валютами. Однако суть их не отлична от реальной жизни. Внутриигровая валюта является мерой стоимости и способом обмена. В интерактивных развлечениях как правило используется несколько различных валют. Такие валюты делятся на два типа основную и премиальную.

Основная валюта — это та, которая доступна игроку по мере осуществления действий в играх. Игрок получает эту валюту за выполнение внутриигровых заданий, за нахождение её в внутриигровом мире и за торговлю с игровыми персонажами. Также существует валюта, которую можно получить за счёт выполнения дополнительных условий, однако, это не меняет сути валюты — основные валюты не требуют внешнего экономического вмешательства со стороны игрока, за исключением вероятной базовой покупки игры. Зачастую такая валюта выражается в

играх игровыми долларами, медными монетами, крышками и серебром.

Вторым типом валют можно назвать премиальную валюту. Суть этой валюты заключается в том, что для получения данной валюты необходимо внешнее денежное вмешательство со стороны игрока, иными словами донат в игру. Разумеется, существуют игры, которые позволяют получать премиальную валюту игровым путём, однако, зачастую для того, чтобы заработать столько премиальной валюты, сколько можно купить за минимальное количество реальных денег, потребуется несоизмеримо огромное количество реального времени. Примерами такой валюты часто выступают самоцветы, алмазы, золото и кредиты. Проблемы такой валюты заключаются в балансе. Зачастую разработчики игр внедряют такой способ для получения дополнительного заработка, однако, погоня за деньгами выливается в то, что за покупку премиальной валюты, игроки получают слишком сильные блага, что даёт им весомые преимущества, создавая дисбаланс и увеличивая стратификацию между игроками. Однако, в новых играх всё больше разработчиков стараются отойти от концепции того, что премиальная валюта даёт осязаемое преимущество. Вместо этого, разработчики внедряют премиальную валюту для покупки косметических улучшений, которые не дают внутриигрового преимущества.

Однако, в случае если в реальной жизни наличие денег редко является проблемой, то в случае с играми, деньги могут являться существенной проблемой для гейм-дизайнеров. В отличие от реального мира, где существует огромное количество возможностей в использовании денег, игры ограничены заранее заданными игровыми рамками и бюджетами игровых студий, что не позволяет и близко воспроизвести масштабы реального мира в использовании денег. Именно поэтому, зачастую в видеоиграх игрок с определённого момента игры может наблюдать то, что у него скопилось настолько огромное количество денег, что ему их попросту некуда тратить. Однако, данная проблема в основном ярко выражена в одиночных играх, которые будут рассмотрены далее.

Необходимо сделать разделение по типам игр на игры для одного игрока и нескольких. Далее первый тип игр будет упоминаться как игры для одного человека (далее синглплеер), а второй как игры для множества игроков (далее мультиплеер). Это разделение необходимо потому, что взаимодействие между потребителем и игрой использует разные экономические модели.

Первым рассматриваемым типом игр будут игры, в которых игрок взаимодействует только с отведённым ему игровым миром. В таком мире перед игроком разработчиками видеоигры ставится определённая цель, которую игроки стремятся достичь. Экономическое взаимодействие в таких играх сводится к тому, что игрок старается

различными путями получить лучшее и необходимое ему благо, которое поспособствует достижению цели. Торговля в синглплеерных играх осуществляется с помощью денег, за редким случаем вышеупомянутым бартером. Получив условную валюту различными способами, такими как нахождение и выполнение заданий, игрок может распорядиться ей различными способами, которые зависят от стиля игры: он может потратить её, сохранить для дальнейшей покупки, а может не использовать её в принципе, так как необходимое ему благо, он добудет другими способами, если это предусматривает игра. Зачастую стоимость валюты в таких играх ни к чему не прикреплена и не динамична. Из этого вытекает главная проблема одиночных игр, с которой могут столкнуться разработчики. Как было описано выше, игровые миры ограничиваются бюджетами, из этого вытекает то, что игрок, играя достаточно долгое количество времени, может заметить то, что он скопил настолько много валюты, что он может купить то, что ему нужно, при этом не прикладывая усилий в дальнейшем, и как следствие у игрока потеряется интерес к каким-либо игровым активностям или игре в целом. Проблема накопления ярко выражена в синглплеерных играх, так как регуляция экономики в играх не динамично и зависит только от самого игрока. Такая проблема зачастую исправляется тем, что разработчики значительно увеличивают стоимость последующих благ, однако, это может привести к тому, что игрок попросту не дойдёт до этого блага. По мнению автора, данную проблему можно исправить следующим образом, а именно введением поэтапной шкалы удорожания денег. Суть такого обесценивания будет заключаться в том, что на каком-то определённом этапе игры, определённые блага будут стоить дороже, нежели чем они стоили на прошлом этапе. Этими этапами могут выступать сюжетные главы или уровень персонажа игрока. Такую систему необходимо правильно сбалансировать, то есть увеличить стоимость благ настолько, чтобы игрок был в состоянии получить это благо и оставить ещё немного для последующих этапов. В противном случае игрок попросту не сможет позволить себе это благо и в принципе может застрять в определённой точке игры. Другим способом избавления от чрезмерного накопления также является привязка стоимости благ, но уже к денежному внутриигровому балансу потребителя, то есть стоимость внутриигровых вещей будет зависеть от количества валюты у внутриигрового персонажа. Такие блага будут иметь заранее заданную стоимость, однако, в зависимости от количества денег у игрока, это стоимость будет увеличиваться. В случае если у игрока количество денег опустилось до определённой точки, стоимость блага будет возвращаться к первоначальной стоимости. Такая система может поспособствовать тому, что деньги игрока будут тратиться в большем количестве, что подтолкнёт его к дальнейшему

поиску валюты. Оба эти способа сводятся к тому, что в игровых экономиках, в которых игрок взаимодействует только с игрой, необходима инфляция.

Другой не инфляционный способ, который позволит избежать чрезмерного накопления, можно назвать внутриигровой махинацией. То есть игрок будет безвозвратно терять определённые или случайные суммы. Это может происходить, например, из-за ограбления, или прочего внутриигрового обмена со стороны разработчиков. Это может быть как заранее прописанный внутриигровой акт или игровая случайность. Однако, неправильное внедрение данного способа может негативно повлиять на игроков.

Ещё одним способом создания экономики, с нивелированием чрезмерного накопления является введение ограничения на доступное количество денежных средств. Так поступили разработчики Bioshock.

В целом проблема создания экономики в синглплеерных играх сводится к следующему:

- ограниченность миров приводит к тому, что игрок рано или поздно придёт к субъективно ультимативному благу, после получения которого, игроку не нужно будет заниматься поиском благ;
- статичность стоимости вещей приводит к тому, что большее количество внутриигровой денежной массы не приводит к инфляции, то есть по мере накопления денег, траты остаются фиксированными.

По мнению автора, чтобы создать сбалансированную экономику в одиночной видеоигре, нужно решить вторую проблему, так как первую проблему в основном решают в многопользовательских играх, которые будут рассмотрены далее.

В отличие от одиночных игр, мультиплеерные игры подразумевают взаимодействие между множеством игроков. Здесь, как и в синглплеерных играх, экономика способствует достижению поставленных целей. Проблемы с экономикой в мультиплеерных играх как правило заключаются в балансе благ, которые покупаются за валюту. Однако, как правило проблема накопления в мультиплеерных играх проявляется достаточно редко, так как разработчики зачастую добавляют всё новые внутриигровые вещи. Также, разработчики зачастую балансируют и переделывают различные внутриигровые вещи, так как взаимодействие между игроками позволяет, в отличие от одиночных игр, отслеживать баланс вещей. Всего в мультиплеерных играх можно выделить два вида экономического взаимодействия: игрок-игра и игрок-игрок.

Взаимодействие игрок-игра подразумевает то, что потребитель приобретает блага в игровом магазине. Такой магазин регулируется разработчиками. Здесь нет особых различий от взаимодействия в синглплеерных играх, за исключением того, что в это взаимодействие в

многопользовательских проектах чаще регулируется разработчиками.

Во взаимодействии типа игрок-игрок кроется основное отличие экономики многопользовательской игры от экономики одиночной игры. Здесь различие кроется в том, что сами игроки определяют стоимость благ. Такое взаимодействие может происходить как на внутриигровой площадке, аналоге биржи, и на сторонних площадках. Отличие первых в том, что разработчики сами определяют стоимость обмена. Например, в такой игре, как «Escape from Tarkov» существует внутриигровая биржа, в которой основной мерой стоимости является заранее заданная условная валюта. Что касается сторонних площадок, то на них игроки сами определяют стоимость, способ обмена и меру стоимости. Такими площадками в основном пользуются в случае, если игра позволяет непосредственно обмениваться между игроками. Такими площадками пользуются игроки Counter Strike Go и Dota 2.

Как правило, экономика многопользовательских является более гибкой и динамичной за счёт взаимодействия игроков и постоянного контроля со стороны разработчиков. Однако, в экономиках мультиплеерных играх всё же существует ряд требований к этим экономикам.

Необходимо тщательное балансирование вещей и работа с игровым сообществом, так как обновления всё же требуют затрат сил.

Необходимо соблюдать баланс этих самых благ. Доступность этих благ одним игрокам, даёт им чувство достижения и удовлетворённости и даёт некоторую лояльность.

Исходя из вышеописанного можно сделать следующий вывод. Сделать идеальную экономику в видеоигре, которая подойдёт под любой стиль игрока, задача почти нереальная. Какой-то категории игроков хочется видеть экономику, которая будет усложнять игровой процесс, другой категории хочется, чтобы она, наоборот, упрощала

процесс, а другим она попросту не нужна. Так или иначе, но эффективная игровая экономика, по мнению автора, это та, которая помогает игроку достичь цели, но при этом не ведёт его за руку. ■

1. Объём игрового рынка на сегодняшний день. [Электронный ресурс] // Сайт DTF.-2021 – URL: <https://dtf.ru/gameindustry/87795-obshchiy-obem-igrovoy-industrii-v-2019-godu-sostavil-148-8-milliarda-dollarov> (Дата обращения 23.01.2021)

2. Проблемы создания экономики в видеоиграх. [Электронный ресурс] // Сайт DTF.-2021 – URL: <https://dtf.ru/gamedev/76400-problemy-sozdaniya-ekonomiki-v-igrah> (Дата обращения 23.01.2021)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Объём игрового рынка на сегодняшний день. [Электронный ресурс] // Сайт DTF.-2021 – URL: <https://dtf.ru/gameindustry/87795-obshchiy-obem-igrovoy-industrii-v-2019-godu-sostavil-148-8-milliarda-dollarov> (Дата обращения 23.01.2021)

Проблемы создания экономики в видеоиграх. [Электронный ресурс] // Сайт DTF.-2021 – URL: <https://dtf.ru/gamedev/76400-problemy-sozdaniya-ekonomiki-v-igrah> (Дата обращения 23.01.2021)

Building economic models in video games from the point of view of the consumer

© Naumov I., 2021

This article will examine how the economic relations in the field of interactive entertainment take place from the point of view of the end user of this entertainment. Various models of interactive entertainment and their economic specifics will also be considered. The strengths and weaknesses of each model, from the perspective of the players, will be considered, as well as ways to improve these models to the benefit of developers and publishers and without harming consumers.

Keywords: Video games, game currencies, economic relations, single-player games, multiplayer games, F2P games, paid games