

Часть I

Невидимая, но вездесущая рука...

Баланс сложности, прогрессии и начальных состояний

Один базовый уровень сложности и четко под это заточенный геймплей от первой до последней минуты игры.

Вместо того, чтобы обучать игрока умениям, которые им необходимы для прохождения того или иного испытания, геймплей склоняет к прогрессу через попытки и поражения.

На языке геймдизайна такие вещи называются affordances («аффордансы» — предоставление возможностей). Если кратко, то их можно поделить на четыре типа.

~~1. Явный (Explicit) — явное указание игроку на что-либо.~~

~~2. Определённый (Defined) — набор правил в игре, которые позволяют искусственно рассказать игроку о том, как взаимодействовать с окружением. Пример — раскрашенные выступы в скалах, куда можно забраться.~~

3. Культурный (Cultural) — вещи, которые мы знаем из реального мира. Например, если мы видим лестницу — значит по ней можно забраться.

4. Предполагаемые (Inferred) — то, что игрок уясняет из взаимодействия с окружением.

Возможные стратегии поведения игроков

Не солидарные стратегии поведения

Оптимизирующее поведение. В практике нередко возникают ситуации, когда агенты (например, продавец и постоянный покупатель) в ходе длительного взаимодействия друг с другом находят стратегии поведения, устраивающие обе стороны, а поэтому применяются в течение длительного периода времени. При игровом подходе к исследованию институтов описанная ситуация моделируется с помощью понятия равновесных стратегий. Пара таких стратегий характеризуется следующим свойством: если первый игрок отклоняется от своей равновесной стратегии (выбирает какую-либо другую), а второй продолжает следовать своей равновесной стратегии, то первый игрок несет ущерб в виде уменьшения величины выигрыша.

Не солидарные стратегии поведения характеризуются тем, что индивид выбирает вариант своего поведения независимо, при этом он либо вовсе не учитывает поведение другого индивида, либо на основе имеющегося опыта предполагает возможный вариант его поведения.

Солидарные стратегии поведения

Выгодность солидарного поведения для обоих игроков. В рамках игровой модели взаимодействия такая ситуация иллюстрируется игровой матрицей, в одной клетке которой выигрыши обоих игроков максимальны, но при этом она не является равновесной и не отвечает паре осторожных стратегий игроков. Стратегии, отвечающие этой клетке, едва ли будут выбраны игроками, реализующими несолидарные модели поведения. Но если игроки придут к соглашению о выборе соответствующих солидарных стратегий, то впоследствии им будет невыгодно нарушать соглашение, и оно будет выполняться автоматически.

Дизайн игрового опыта

Существует несколько классификацию игр, чья основная функция состоит в приобщении к господствующей в обществе культуре, непосредственно способствуя социализации индивида:

1. Игры, обозначаемые термином «мимикрия», основой геймплея которых является имитация и воспроизведение различных видов деятельности человека. Сюда относятся различные игровые практики, зачастую обладающие ярко выраженным сюжетом, например, театр и исторические реконструкции, а в контексте современной игровой индустрии – различные симуляторы.
2. Игры, обозначаемые термином «иллинкс», основаны на интенсивном изменении психофизического состояния игрока, вызванного притоком адреналина, дофамина и других гормонов, вызывающих чувство радости и эйфорию. К данному типу игр относят катание на каруселях, американских горках и иных аттракционах.

Говоря о целях, преследуемых игроками в рамках геймплея, выделяем следующие их типы:

1. Однократно достижимая цель, заключающаяся в успешном прохождении линейного геймплея в полном объеме. При этом у пользователя не возникает желания повторно проходить игру за счет достижения эмоционального и когнитивного насыщения. Достижение данного типа цели воспринимается как оправдывающее все сложности и неудачи, понесенные на пути к ее достижению, лишая тем самым игрока стимула к дальнейшему улучшению своих навыков (см. BioShock).
2. Переходящая цель заключающаяся в том, что, успешно завершив один цикл игрового процесса, основанного на случайном сочетании различных факторов (например, игру в пасьянс, матч в симуляторе боев или заезд в гоночном симуляторе), игрок ставит перед собой задачу одержать победу и в следующем цикле, матче или раунде. При этом, как правило, отсутствует возможность повлиять на полученный ранее результат, что в случае проигрыша побуждает игрока к улучшению своих навыков (Doodle Jump).
3. Цель, заключающаяся в постоянном улучшении получаемых результатов, преследуется игроком в рамках высоко соревновательных видов игр. При этом, достигнув определенного результата, игрок незамедлительно ставит перед собой задачу превзойти этот результат. Поражение в таком случае воспринимается как неотъемлемая часть бесконечного процесса улучшения игровых навыков (Tetris).

Аналитика

New Users — количество новых пользователей за определённый период

LifeTime (LT или **продолжительность жизни пользователя**) — это метрика, показывающая, как долго, в среднем, человек остаётся активен в проекте, то есть время, которое прошло с первого до последнего запуска приложения.

Эта метрика в аналитике используется для оценки изменений, внесённых в проект, а также для модификации поведения пользователей.

Средняя продолжительность сессии.

Общая продолжительность всех сессий / Количество сессий

Churn Rate — показатель оттока пользователей. Используется для оценки количества пользователей, покинувшие игру за определённый период.

Average Check — размер среднего платежа

ARPPU (Average Revenue Per Paying User) — средний доход, который приносит платящий пользователь (пользователь, совершивший хотя бы один платеж) за определённый период времени.

Используется для оценки реакции платящих пользователей на ценность проекта, и в аналитике является важной монетизационной метрикой.

Conversion to First Payment

Конверсия в первый платёж — доля пользователей, зарегистрированных в проекте в определённый период, совершивших хотя бы один платёж к текущему моменту.

Conversion to Repeat Payment

Конверсия в повторный платёж — доля пользователей, зарегистрированных в проекте в определённый период, совершивших к текущему моменту более одного платежа.

Gross — сумма платежей за определённый период.

Paying Share — доля платящих пользователей.
Paying Users / Active Users,

Paying Users (платящие пользователи) — процент всех уникальных пользователей, активных за определённый период, которые совершили, как минимум, один платёж.

Premium Currency Accrual - начисление премиальной валюты.

Один из главных показателей

Retention – главный показатель удержания пользователей.

Day 0 Retention – доля пользователей, совершивших второй вход в проект в течение суток после первого.

Day 1 Retention – доля пользователей, входивших в проект через 1 день после первого визита.

Day 7 Retention – доля пользователей, входивших в проект через семь дней после первого визита.

Day 28(30) Retention – доля пользователей, входивших в проект через 28 (30) дней после первого визита.

Вознаграждение – основополагающий инструмент вовлечения игрока. С помощью него разработчики поддерживают мотивацию двигаться дальше, осознавать значимость своих действий и, главное, достижений. Подобные награды могут быть заложены в механиках игры, её сюжете и, в материальной начинке – то, во что герой одет, и как он это развивает.

Мета-гейм

Мета-игра (игра вокруг игры).

Мета – это механики и приемы, которые продлевают игровую жизнь пользователя без использования большого количества дополнительного контента.

Главная задача метагейма – возвращать пользователя в виртуальный мир на постоянной основе, но далеко не всегда это получается. Мета-игрок, который играет в продукт на протяжении определенного времени, может потерять интерес в рамках стандартного цикла.

Получается, что игра действительно продолжается до тех пор, пока игрок заинтересован в ее запуске и прохождении уровней, в метагейме. Поэтому рассмотрим основные причины, по которым метагейм может не работать.

1. Отсутствие изменений. Если у игрока нет выбора из контента, он постоянно делает одно и то же, а игровой процесс превращается в рутину.
2. Нет чувства прогресса. Некоторые игры предполагают, что навык пользователя будет расти, как и сложность, при этом видимого прогресса у него не будет.
3. Отсутствие вариантов. Если в игре есть только один персонаж, который всегда развивается линейно, как в той же Prototype, интереса будет мало.

Кривые

Запоминающиеся моменты – это основа, на которой строится кривая интереса. Чтобы убедиться в том, что на ней нет ничего лишнего, спросите себя:

1. Что собой представляют ключевые моменты моей игры?
2. Как я могу сделать каждый из них достаточно сильным?



Выяснив, какие моменты вашего развлекательного опыта являются самыми сильными, приступите к составлению кривой интереса. Качество развлекательного опыта можно измерить степенью, до которой последовательность событий может держать игрока заинтересованным. Уровень интереса на протяжении сессии развлекательного опыта можно визуальнo изобразить при помощи кривой интереса.

Затем начинается сам опыт. Мы быстро переходим к точке В, которую иногда еще называют «крючком». Это то, что оживляет наш интерес и заставляет «остановиться и посмотреть». В музыке – вступление. В песне Beatles Revolution эту роль на себя берет пронзительный гитарный риф. В «Гамлете» – появление призрака. В видеоиграх вступление часто подается в виде короткого видео, предшествующего началу игры. Очень важно иметь хороший крючок. Он позволит гостю понять, что его ждет дальше, а также обеспечит значительный скачок интереса, который впоследствии поможет вам сохранить внимание гостя на менее интересных этапах, где действие только начинает разворачиваться и ничего интересного не происходит.

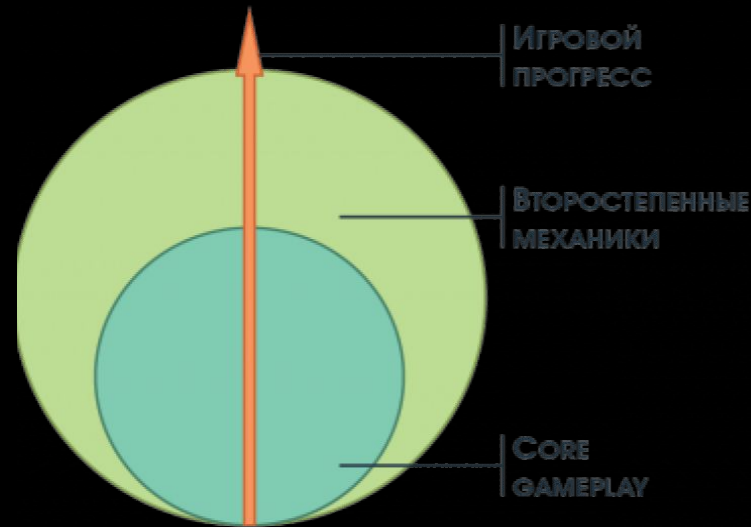
Core loop

Core loop - зацикленный набор фундаментальных игровых механик, которые определяют базовый игровой опыт игрока.

Это действия, которые игрок выполняет снова и снова в течение всего игрового процесса. Кроме этих действий, игрок совершает кучу различных действий, но именно эти игровые аспекты и составляют всю суть игрового процесса

Наш «Core Loop»:

1. Совершение действий
2. Получение вознаграждений
3. Обновление инвентаря
4. Совершение действий с обновленным инвентарем



Как избавиться от рутины?

Добавление новых циклов

Цикл, который еще недавно был очень важен для игрока и оказывал очень большое влияние на игру, можно отодвинуть на второй план и добавить новый цикл, который займет его место в плане значимости. К старому циклу игрок сможет прибегать реже, так как его значимость понизилась, а акцент сдвинулся с него на что-то другое, и он стал просто простым привычным действием, не требующим особого усилия и внимания. Либо можно добавить равнозначный цикл, и тогда достижение цели будет разбавлено другими циклами настолько, что первый цикл не успеет превратиться в рутину, оставшись на этапе формирования привычки. Самое важное: хоть процессы, или циклы, могут отличаться, они должны в итоге служить одной и той же цели.

Удаление циклов

Когда какая-то игровая механика перестает быть интересной и цель, которую она выполняет также теряет актуальность, игровую механику можно просто удалить, не замещая ее ничем и никак не видоизменяя. Отличие от замещения с удалением заключается в том, что здесь удаляется не только сам цикл, но и цель, которой он служит.

Усложнение циклов

Срок жизни механики можно существенно повысить, если сделать ее сложнее, удлинить цикл или добавить в него новые аспекты. Причесанная базовая механика снова становится игроку в новинку, если в нее вдохнуть новую жизнь.