

Экономика игровых механик для игр в социальных сетях

Власов Ю., к.э.н,
Университет наук о Земле,
Вена

Челябинск, 2011

Содержание

1. Монетизируемые ценности игры
 2. Создание добавленной стоимости игроком
 3. Внутриигровая инфляция
 4. Общий экономический баланс игры
 5. Период игры и экономическое проектирование
-

1. Монетизируемые ценности игры

- все современные подходы к определению ценности строятся на принципе редкости ресурсов в экономике
 - информация – это не редкий ресурс
 - создание игровой среды не приводит к появлению добавленной стоимости
-

1. Монетизируемые ценности игры

- ценность создается на этапе предоставления дополнительных к игровой среде услуг
 - принцип предоставления дополнительных услуг заложен в основе free-to-play игр
 - игрок сам определяет стоимость той или иной игровой ценности
 - большинство разработчиков предпочитает инерционную стратегию развития, когда расчет экономических параметров игры, в том числе доходности, строится на предыдущем опыте коллег и конкурентов
-

2. Создание добавленной стоимости игроком

- если не информация в виде игровой среды, то что способно создавать ценность?
 - добавленная стоимость создается во время затрат труда самом игроком для получения внутриигровых ценностей, которые имеют для игрока реальную ценность
 - ценности реальны для пользователя - оценить реальную ценность в реальной валюте - разработке экономического баланса
 - игрок будет тратить время на получение игровых ценностей, вкладывая деньги во внутриигровую экономику
-

2. Создание добавленной стоимости игроком

- рента игровой среды в экономическом смысле выгодна только если нет легко доступных игр-заменителей
 - сюжет игры, точнее, следование сюжету игры является дополнительной услугой
 - дополнительная услуга «легкая жизнь
 - внутриигрования стоимость таких предметов должна отвечать общему экономическому балансу в игре
 - игровые действия «у друга» должны приносить ценности больше, нежели игровые действия «у себя»
-

3. Внутриигровая инфляция

- игры free-to-play подвержены так называемой инфляции импорта
 - разработчик руководствуется простым правилом привлечения денег «чем больше, тем лучше»
 - такая политика баланса приводит к перенасыщению игрового мира деньгами
 - игрок может использовать реальные деньги, чтобы разрушить систему игровых механик, что приводит к потере интереса к игре
-

4. Общий экономический баланс игры

- экономический баланс игры может относительно легко управляться
 - редкость ресурса может быть решением проблемы управления импортом реальных денег в игру
 - ценности, которые игрок может купить, должны быть ограничены во времени и пространстве
 - игровые механики должны удовлетворять спрос ровно в том количестве, в котором он существует на данный момент времени
 - в качестве универсальной величины игрового баланса можно использовать затраченное пользователем время на игровую операцию
-

5. Период игры и экономическое проектирование

- практически все игры в социальных сетях на данный момент бесконечны
 - проект без периода менее интересен инвестору
 - для создания конечной игры могут быть использованы меньше ресурсов, нежели на создание бесконечной игры
 - в конце периода либо останавливается обслуживание игры, либо создается новый проект на продолжение игры
 - управление экономическим балансом игры на бесконечности существенно усложняет моделирование и снижает достоверность прогнозов модели
 - экономические законы реальной жизни действуют и в игре, и разработчику представляется хороший шанс управлять затратами, изначально понимая, какие показатели эффективности он может ожидать от игры
-

Конец.

КОНТАКТЫ

Власов Юрий

эл.почта: vlasovyuri@yandex.ru,

тел.: +43 699 196 79 114,

+7 908 581 5062
