

Уловки для удержания игроков в компьютерной игре.

Сегодня мы поговорим про 6 уловок, с помощью которых людей заставляют оставаться в игре как можно дольше. Эксперимент и анализ проводил я сам в самой популярной мобе в мире, её создатели зарабатывают миллиарды. Им важно чтобы ты продолжал играть. Речь о Dota 2. Играл несколько месяцев: 76 побед и 71 поражение, примерно 52% побед.

1. Регулярные обновления

Разработчики стабильно раз в месяц обновляют игру, чтобы игрок не успел заскучать. Уверен, там расписаны все будущие обновления на годы вперед. Обновления могут быть в виде: как обычного сундучка со скинами, так и изменения баланса. Главная суть в новизне, ведь это нравится нашему мозгу. Уловка это потому что, новизна связывается с игрой, за время пока игра начинает надоедать. Обновление связанное с игрой меняет видение самой игры, это заставляет думать что игра изменилась, и хочется играть дальше. Что уж говорить о крупных обновлениях, из-за которых возвращаются даже старые игроки.

2. Количество режимов для игры

В доте присутствуют рейтинговые матчи, где игроки распределяются по количеству рейтинга. Рейтинг зависит о количества побед, в рейтинге сидят "задроты", те которые хорошо играют. Также, в игре есть и режимы для тех, кто хочет поиграть без напряжения. Большинство сокомандников всё равно серьезно относились к результатам в таких режимах. По сути, это не отличается от рейтинговых, где все хотят победить. Уловка в том, что игроки получают то пространство в котором чувствуют себя комфортно, нежели в более серьезном режиме, но получая те же ощущения. Вывод: разработчики стараются удерживать сразу две группы аудитории.

3. Быстрый режим

Это продолжение второй уловки, однако она заслуживает отдельного внимания. В игре есть режим "Турбо", в котором игроки получают больше различных плюшек, чтобы быстрее наращивать преимущество. Можно это сравнить с бичем современности - коротким контентом, тиктоками. Игрок быстро сыграл одну игру, потом еще и еще. Просматривая аккаунты других игроков в этих режимах, замечал иногда по 10 тысяч сыгранных матчей за все время. Помним что этот режим дает такие же ощущения что и серьезная игра. Игрок в

прямом смысле подсаживается на короткие матчи. По опыту, привыкать к обычному режиму после такого - тяжело.

4. Значимость

Люди хотят быть значимыми, хотят чтобы их уважали и принимали. В доте и других соревновательных играх важно как хорошо ты играешь. Человек без значимости в обществе очень легко привязывается к подобным играм. Он перестает вести социальную жизнь, больше играет. Другие игроки посыпают его комплиментами -> игрок становится зависим от значимости своего уровня игры для других. Человек может реализоваться в доте как хороший игрок и получить одобрение и поддержку от других. Что по затратам сил куда легче чем несколько лет усердного труда в качалке. Это психологическое влияние не на прямую связано с уловками, но все же ею является, и оставляет сильную привязанность к игре. Сюда припишем и рейтинг игроков, значимость возрастает от количества циферок. В Доте 2000 - 3000 рейтинга это средний показатель, 4000 - 6000 это уже довольно высокие результаты. Ты крутой, 6000+ и значимость в глазах других игроков вырастает до небес. Трудно бросить дело когда ты в него вложил так много времени и сил, что еще больше влияет на привязанность.

5. Система 50% и наше удовольствие

Бывшие друзья называли меня шизом и параноиком, они оказались не правы. Мой процент побед за ближайшее время игры 52%. Это не спроста и это не совпадение. Игра командная и зависит от всех игроков, один в поле не воин. Система в игре работает таким образом чтобы ты получал кайф от игры "равномерно". Не должен быстро подниматься в рейтинге, иначе быстро надоест. Дополнительные 2% - это ошибка, человеческий фактор который нельзя предугадать, например вражеский игрок вышел из игры и мы победили или именно в этой игре вражеская команда плохо играла. Выигрываешь? Значит будем ставить тебе палки в колеса. Например, в виде сильных соперников и слабых союзников. Чем больше выигрываешь тем больше шанс на подобное. Так же работает и наоборот, выиграл 5 матчей, держи союзника с лузстриком. Таким образом система дает шанс победить и проиграть, но старается удержать 50%. Иногда система меняется и у игроков получают большие череды из побед или поражений, за которыми в будущем так же пойдут подобные, но обратные вещи. Это сильная уловка для удержания игроков. Сравнимо с лудо манией, человек хочет отыграться "ну вот сейчас точно выиграю, ну еще одну каточку". В надежде выбраться из порочного круга, у них это получается из-за прикладывания больших усилий (что того не стоит) или же тех же 2% на большой дистанции 10 тысяч матчей 2% = 200 побед

6. Ещё небольшая часть уловок

Большое количество героев на выбор, которым постоянно меняют баланс, чтобы тоже стремиться к 50%. В игре постоянно нужно думать. Смотреть на карту чтобы понимать где противник или идет драка, передвигаться, анализировать действия других игроков. Просчитывать, какой именно предмет нужен в конкретной ситуации. Мозг заполняется на полную, не давая отвлекаться ни на секунду, из-за чего время пролетает незаметно.

Вывод

Когда захотите поиграть в подобные соревновательные игры, знайте, вами пытаются манипулировать и использовать на вас психологические уловки для удержания. Играйте только в удовольствие, не тратьте свои нервы и время.

Автор **заметки**: Absurd ☆Илья☆

Revision #1

Created 8 March 2024 18:47:13 by matvey033

Updated 8 March 2024 18:53:05 by matvey033