

УДК 336.265

Милентей Владимир Евгеньевич,

студент,

высшая школа автоматизации и робототехники,

Институт машиностроения, материалов и транспорта,

ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»

г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

АНАЛИЗ СОБЫТИЯ BATTLE PASS В ИГРАХ

Аннотация:

В статье проанализировано 100 игр с системой Боевых Пропусков. Было выявлено, что она представляет собой уровневую систему прогресса в играх, а основными наградами являются косметические предметы и внутриигровая валюта. Также был рассмотрен ценовой сегмент события. Показаны конкретные примеры Боевого Пропуска, которые раскрывают суть события.

Ключевые слова:

Боевой Пропуск, пропуск, награды, игра, игроки, лутбоксы, скины.

Игры становятся важной частью жизни многих современных людей, индустрией по созданию альтернативной реальности [1, 2]. Разработчики игры должны не только создавать новые вселенные, но и учитывать психологические (состояние потока между скукой и тревогой) [3] и экономические аспекты игрового процесса [4], чтобы поддерживать интерес и обеспечивать финансирование. Одним из сравнительно новых инструментов является событие «Боевой пропуск», которое в среднем приносит 5%–10% от общей прибыли [5]. В целях выяснить причины популярности пропусков, было проведено исследование. В качестве базы были выбраны сто игр на основе популярности в обсуждениях онлайн-сервиса по продаже игр и программ Steam на тему Battle Pass. Анализ события «Боевой Пропуск» производился по следующим категориям: мотивация игроков, стоимость, окупаемость и различия версий пропусков.

Для разработчиков Battle Pass – один из способов монетизации игр и метод поддержания интереса игроков. Для игроков Боевой Пропуск является системой прогресса, основанной на уровнях и дающей дополнительный контент и уникальные награды. Впервые Боевой Пропуск появился в 2013 году, в преддверии чемпионата мира по Dota 2. Уже тогда пропуск принёс почти 5 миллионов долларов [6, с. 160]. Однако в то время система не сыскала популярности. В 2018 году игровая индустрия обратила внимание на модель пропусков, после успеха первого сезона Battle Pass в игре Fortnite.

В ходе исследования было установлено, что в 83% случаях Боевой Пропуск имеет бесплатную и платную версии, отличающиеся наградами. В 9% играх Боевой Пропуск бесплатный, а в оставшихся 8% платный. Средняя цена составила 9\$. Также существуют игры, где боевой пропуск поставляется бесплатно, но сама игра стоит денег. Например, игра Deer Rock Galactic стоит 8\$, но боевой пропуск в ней бесплатен. Для наглядности была построена гистограмма (рисунок 1), показывающая частоту встречаемости цены. Но что же мотивирует игроков покупать и проходить событие?

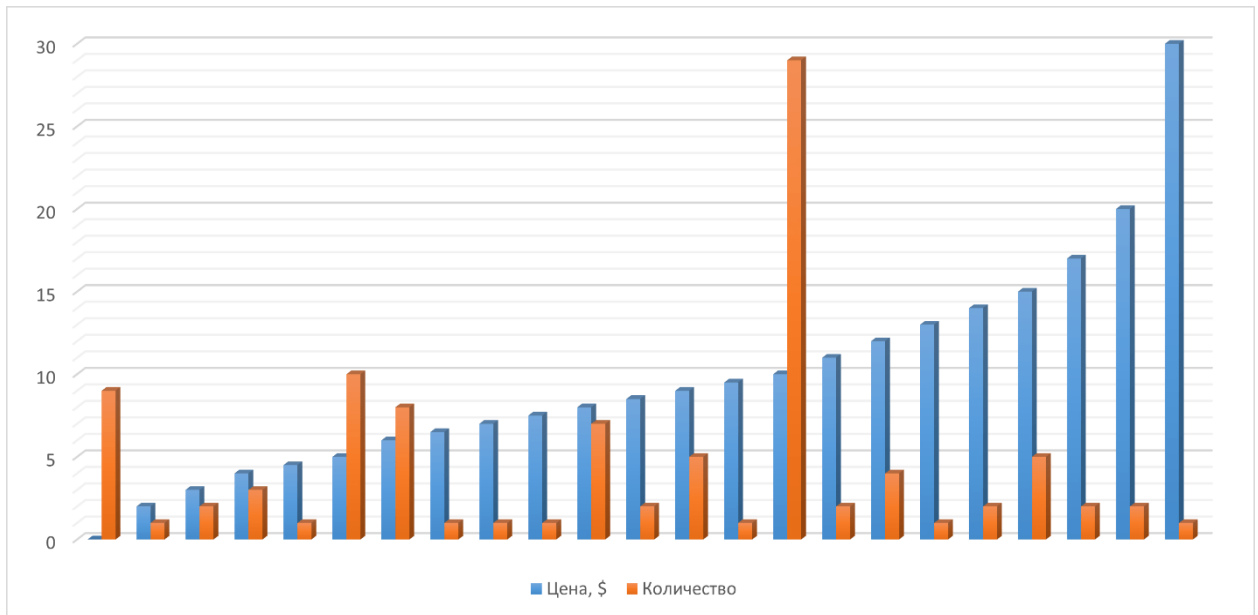


Рисунок 1 – Частота встречаемости цены Боевого Пропуска в играх

Разнообразие наград, предлагаемых Боевым Пропуском велико. Для удобства анализа награды были разделены на 11 групп. На рисунке 2 показана встречаемость групп в отобранных играх. Стоит поподробнее остановиться на каждой группе. В 33% играх наградами Боевого Пропуска являются лутбоксы, что логично, ведь людьми движет чувство азарта и желание испытать свою удачу. В лутбоксах можно выиграть уникальные скины и внутриигровую валюту. Примером служит Genshin Impact. Для успешной игры нужны сильные персонажи, которые попадаются только в лутбоксах. Но игроков привлекает не только сила героев, но и их внешний вид. Чем реже персонаж, тем он красивее. Поэтому редкими наградами в Боевом Пропуске служат лутбоксы. Награждение внутриигровой валютой игроков встречается в 66%. Игровая валюта делится на легкодобываемую и премиальную. За премиальную валюту можно купить усилители, уникальных персонажей и оружие. К примеру, в Genshin Impact Боевой Пропуск позволяет заработать множество премиальной валюты, за которую покупаются лутбоксы. В качестве награды предлагаются эксклюзивные варианты внешнего вида (80%) и косметика профиля (46%). К ней относятся настраиваемый аватар, титулы и музыка. В игре Fortnite уникальными скинами являются образы известных персонажей из фильмов, к примеру в последнем сезоне можно получить образ Доктора Стрэнджа из киновселенной Marvel.

В некоторых играх, к примеру Dota 2 или LOL, скины являются не только способом выделиться, но и передают лор игры. Дополнительный игровой контент (23%) многие разработчики не добавляют, ведь проще продать уникальные ивенты и квесты отдельно, чем включать их в пропуск. Так, Боевой Пропуск в Dota 2 предлагает игрокам ивенты «Катакомбы» и «Лабиринт Аганима», первый побуждает игроков опробовать всех персонажей в игре, а второй позволяет командой из 4 человек проходить уровни в лабиринте, наподобие геймплея игры Diablo. Боевые Пропуска, в которых присутствует дополнительный контент, игроки называют «народными». Примером такого пропуска может служить Red Dead Online, стоит он 10\$, но добавляет множество новых миссий и ивентов. Приятными дополнениями для игроков являются расходники (22%), внутриигровой опыт (12%) и премиум аккаунты (3%). Они дают небольшое преимущество игрокам, купившим Боевой Пропуск, таких же наград можно добиться, просто играя в игру, не покупая Боевой Пропуск. Награды, которые упрощают игру (16%) или дают уникальных персонажей (18%) и труднодобываемые предметы (32%), не популярны среди игрового комьюнити, ведь игроки, получившие такие награды будут мощнее остальных, и игра превратится в pay-to-win. Например, в играх Lords Mobile и Clash of Clans пропуск в

качестве наград предлагает ускорения на постройку зданий, улучшения технологий и постройку войск.

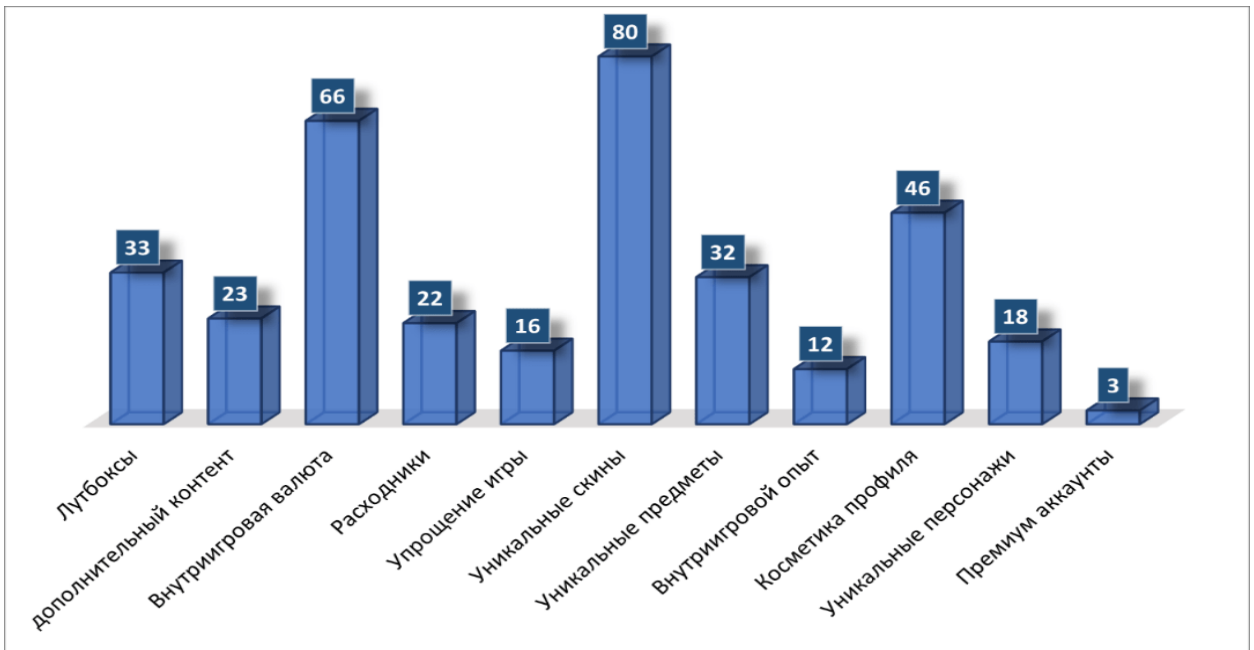


Рисунок 2 – Встречаемость наград в отобранных играх

В основном Боевые Пропуска имеют бесплатную и платную версии (83%), награды в которых различаются. В 23% различия несут существенный характер и в основном заключаются в меньшем количестве наград, но основные призы можно получить и в бесплатной версии. Однако в оставшихся 60% награды сильно отличаются, и бесплатный пропуск носит «утешительный» характер. Награды в платном пропуске даются за каждый уровень, а в бесплатном через интервалы. К примеру, в игре MTG Arena в бесплатной версии пропуска игрок получает награду раз 2 два уровня. Также в бесплатном пропуске количество уровней урезано от максимального. Так, в MTG Arena в бесплатной версии количество уровней достигает 70, а в платной – 90. Во всех пропусках такой системы есть возможность сохранения прогресса в бесплатном пропуске и переносе его в платный, то есть, к примеру игрок достиг 63 уровня в бесплатном пропуске и решил купить его платную версию, он получит все награды за 63 уровня и в платной, и в бесплатной ветке прогресса. Это побуждает игрока к покупке пропуска, ведь он уже знает, какие награды точно заработал.

Во всех случаях Боевой Пропуск окупается. За окупаемостью пропуска будем понимать сумму, которую необходимо потратить, чтобы купить все награды по отдельности. Бесплатный пропуск окупается по определению, потому что не требует вложений. А платный – при полном прохождении. Однако, чтобы пройти Боевой Пропуск полностью, нужно потратить довольно большое количество времени. Например, в игре World Of Tanks, чтобы получить последнюю награду в игру надо играть не менее 16 часов в день, по сути, игра превращается в рутину.

Повышать Боевой Пропуск можно различными способами. В 93% повышение происходит через выполнение ежедневных и еженедельных заданий. В 96% опыт можно получить, играя в игру. В 23% Боевой Пропуск сопровождается уникальными ивентами и квестами, за их прохождение игрок также получает уровень. В 78% дается возможность игрокам покупать уровни за реальные деньги, но игроки обычно избегают такого способа прокачки. По сути, покупая уровни, игрок платит за то, чтобы не играть.

Стоит проиллюстрировать стандартную формулу Боевого Пропуска на примере игры MTG Arena. В игре Боевой Пропуск разделен на платную и бесплатную версии. Верхняя ветка для бесплатной версии, а нижняя для платной (рисунок 3). В платной версии,

на первом уровне, игрока награждают тремя уникальными скинами. Также по мере прохождения пропуска игрок получит анимации на карты, большое количество валюты и лутбоксы из различных серий, а в бесплатной только немного валюты и лутбоксов. Награды в платной можно получить за каждый уровень, а в бесплатной через интервал. Ещё бесплатный пропуск ограничен 72 уровнем, главную награду получить не получится (рисунок 4).



Рисунок 3 – Ветки прогресса



Рисунок 4 – Ограничение прогресса

Получать уровни можно, выполняя ежедневные и еженедельные задания (рисунок 5).



Рисунок 5 – Ежедневные и еженедельные задания

Перед покупкой Боевого Пропуска разработчики указывают на выгоду, получаемую при полном прохождении (рисунок 6). Выгода 200\$ при стоимости пропуска 20\$, однако не указывается тот факт, что играть придется в среднем 3–4 часа в день для полного прохождения.



Рисунок 6 – Выгода при покупке

Данный пример демонстрирует стандартную модель Боевого Пропуска. Он не вносит в игру дополнительный контент или интересных задания, а лишь добавляет неравенство между игроками и побуждает находиться в игре вне зависимости от желания игрока.

Хорошо Боевой Пропуск оценён игроками в игре Dead by Daylight. Он также разделен на платный и бесплатный, но награды носят чисто косметический характер, поэтому в игровом плане разницы нет. Сам Боевой Пропуск приносит в игру множество заданий (рисунок 7), которые не заставляют игрока заходить в игру каждый день, их можно выполнять в любое удобное время.



Рисунок 7 – Задания Боевого Пропуска в игре Dead by Daylight

Также при выполнении некоторых заданий игрок получает отрывки текста, через который можно узнать лор игры. Отрывки текста потом формируются в книги, и игрок может ознакомиться с ними в любой момент. На рисунке 8 изображены отрывки, а на рисунке 9 – книги.

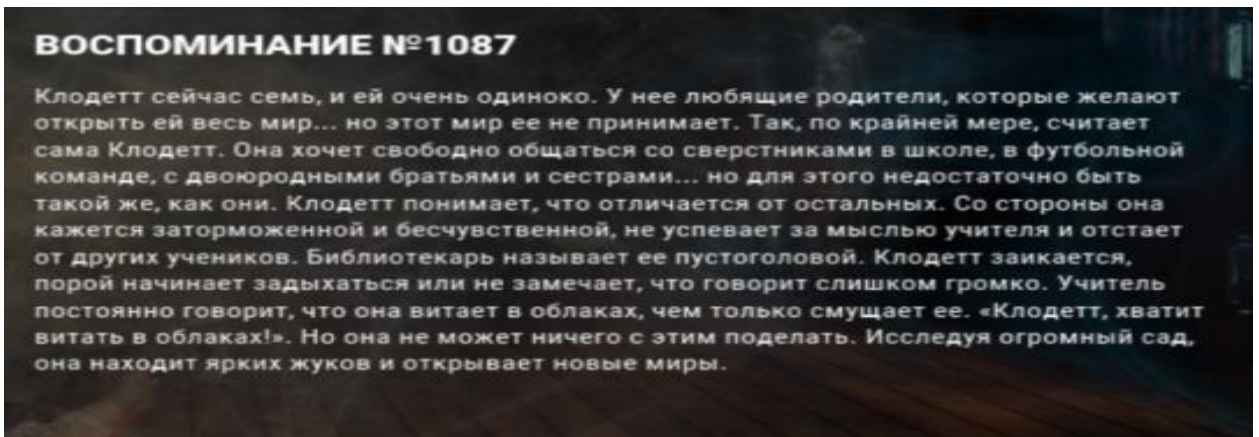


Рисунок 8 – Отрывки текста



Рисунок 9 – Книги

Данный пример иллюстрирует уважение к игровому сообществу. Здесь Боевой Пропуск реализован не только как система монетизации, но и как способ разнообразить геймплей. Он не заставляет игрока проводить кучу времени в игре, а дает возможность насладиться игровым процессом и изучить лор.

Таким образом, Боевой Пропуск представляет собой уровневую систему, дающую награду игрокам за выполнение различных действий. Также в 23% данная система сопровождается дополнительным контентом, который включает в себя ивенты, новые карты и уникальных боссов. В 83% пропуск имеет платную и бесплатную версии, где 23% различия несущественны, а в 60% различия встречаются не только в наградах, но и в скорости прохождения пропуска. Основными наградами пропуска являются скины (80%), косметика профиля (46%), внутриигровая валюта (66%) и лутбоксы (33%). Боевой Пропуск не прикреплен к определённому жанру игры или платформе, на которой игра распространяется. Он встречается во всем их многообразии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Игра в современном мире: социально-философский анализ [Текст] // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2019. Т. 10, № 3. С. 16-27. DOI: 10.18721/JHSS.10302
2. Быльева Д.С., Нам Т.А. Законы существования в виртуальных мирах: построение и нарушение [Текст] // Сетевой журнал «Философия и гуманитарные науки в информационном обществе». 2018. № 4 (21), С. 20-29
3. Артамонова В.В. Феномен потокового состояния в мотивации пользователей компьютерных игр [Текст] // Социодинамика. 2020. № 2. С. 93–103. DOI:10.25136/2409-7144.2020.2.32040.
4. Ильянов Д.С., Чернышева Т.К., Юревич М. Источники роста экономики в XXI веке: индустрия видеоигр [Текст] // Теоретическая и прикладная экономика. 2020. № 3. С. 78–89. DOI:10.25136/2409-8647.2020.3.31693.
5. Newzoo's Games, Esports, and Mobile Trends to Watch in 2021 [Электронный ресурс]. URL: [Newzoo 2021 Trends to Watch Report \(progamedev.net\)](https://www.progamedev.net/newzoo-2021-trends-to-watch-report/) (дата обращения 10.04.2022).
6. Мустафина Д.Э. Специфика event'ов в компьютерных играх [Текст] // VII ежегодная научная конференция кафедры истории и социальных технологий УрФУ «Вызовы времени и социально-историческое знание: теоретико-методологические, конкретно-исторические аспекты, практическое значение». Екатеринбург: ООО "Издательство УМЦ УПИ" 2018; с. 158–161.

Milentey Vladimir E.,
 student,
 Higher School of Automation and Robotics,
 Institute of Mechanical Engineering, Materials and Transport,
 St. Petersburg Polytechnic University of Peter the Great,
 St. Petersburg, Russian Federation

ANALYSIS OF THE BATTLE PASS EVENT IN GAMES

Abstract:

The article analyzes 100 games with a Combat Pass system. It was revealed that it is a tiered system of progress in games, and the main rewards are cosmetic items and in-game currency. The price segment of the event was also considered. Specific examples of Combat Passes are shown, which reveal the essence of the event.

Keywords:

Battle Pass, Pass, rewards, game, players, loot boxes, skins.