

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ СЕЗОНУ BATTLE PASS ДЛЯ ГРИ ЖАНРУ КОСМІЧНИЙ ЕКШЕН

Козін М.Д.

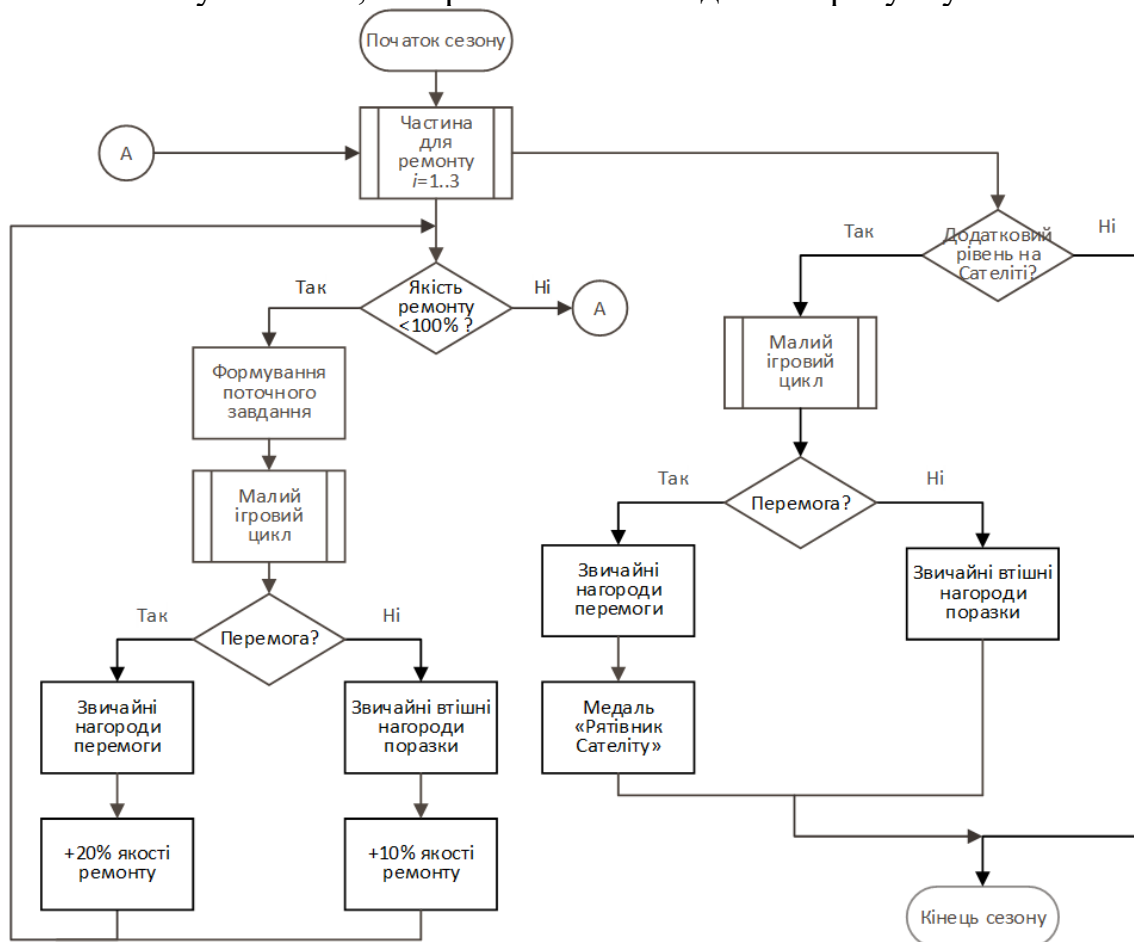
Харківський національний університет радіоелектроніки, м. Харків

У геймдизайні розробка системи прогресу гри фактично формує моделі ігрових циклів, є базою для балансу та визначення механізмів монетизації гри. У роботі розглядається прототип гри у жанрі, що комбінує у собі елементи космічного екшену та гіперказуальних ігор. Гравці проходять рівні на різних планетах, отримують нагороди, які використовуються для прокачки зброї або змін складності рівнів. Механізм безкоштовної бойової перепустки БП (Battle pass) розглядається у роботі як механізм утримання гравців, за рахунок підвищення мотивації до продовження грати в цю гру.

Відомо декілька підходів з визначення психотипів типових гравців одиночних ігор [1]. У роботі на базі підходу Бартла була створена модель психотипу Р типового гравця гри, що розглядається:

$$P = 0.40 \cdot A + 0.35 \cdot K + 0.30 \cdot E,$$

де А – властивості накопичувача, Е – властивості дослідника, К – властивості вбивці. На підставі цієї моделі визначено заохочення переможцям сезону БП «Ремонт Сателіту К-567и», алгоритм якого наведено на рисунку нижче:



Література:

1. Алфимова Л. Игры и геймплей: разные типы игроков. [Електронний ресурс] / Л. Алфимова // Habr. – 2017. – Режим доступа до ресурса: <https://habr.com/ru/company/appodeal/blog/329236/>.