

JAK GRY STAŁY SIĘ NAJBARDZIEJ DOCHODOWĄ FORMĄ ROZGRYWKI?

mgr inż. Jakub Pacura

STRESZCZENIE

Artykuł analizuje dynamiczny rozwój branży gier komputerowych, która obecnie przewyższa dochody z przemysłu filmowego i muzycznego. Tekst omawia kluczowe czynniki sukcesu, takie jak dostępność technologii, interaktywność oraz unikalne doświadczenia oferowane przez gry. Autor podkreśla znaczenie społeczności graczy i aspektów takich jak rozwój umiejętności, relaks oraz regrywalność, które przyciągają graczy do tego medium. Przykłady popularnych gier, takich jak "Stardew Valley", "Among Us" czy "House Flipper", ilustrują różnorodność i potencjał sukcesu w branży gier.

SŁOWA KLUCZOWE

biznes, gry komputerowe, gry wideo, przemysł rozrywkowy, psychologia, rozrywka.

Wprowadzenie

W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat gry komputerowe przeszły daleką drogę od prostych pikselowych gier arkadowych do skomplikowanych, immersyjnych światów, które przyciągają miliony graczy na całym świecie. Obecnie branża gier to ogromny sektor rozrywki, który generuje dochody przekraczające te z filmów i muzyki razem wziętych[1]. Rozwój technologii, dostępność urządzeń oraz dynamiczny wzrost społeczności graczy to tylko niektóre czynniki, które przyczyniły się do tego sukcesu. Współczesne produkcje oferują nie tylko emocjonujące rozgrywki, ale również bogate fabuły i niezapomniane doświadczenia wizualne. W artykule przyjrzymy się, jakie czynniki wpłynęły na ten fenomen i jak gry stały się najpopularniejszą formą rozrywki w dzisiejszym świecie. Celem tego artykułu jest pokazanie, że twórcy gier niekoniecznie muszą dysponować ogromnym budżetem i specjalnymi umiejętnościami aby wydać grę, która odniesie służy sukces sprzedaży.

Zasadniczy opis

Aby odpowiedzieć sobie na pytania zadane w tytule artykułu zapytałem moich studentów po co grają w gry i co ich motywuje do tego, że do nich wracają.



RYS.1. AUTOMAT Z GRĄ SPACE INVADERS.

Interaktywność

Odpowiedzi były zróżnicowane, ale kilka kluczowych motywacji pojawiało się regularnie. Studenci wskazywali na chęć relaksu i odpoczynku od codziennych obowiązków jako główny powód. Inni podkreślali aspekt społecznościowy, zaznaczając, że gry pozwalają na interakcję z przyjaciółmi i poznawanie nowych osób z całego świata. O tych i o kolejnych motywacjach, które przybliżają graczy do medium gier komputerowych wspomnę w dalszej części artykułu.

Interaktywność

Wielu studentów zwróciło uwagę na to, że gry to interaktywne medium, które oferuje unikalne doświadczenia, nieosiągalne w innych formach rozrywki. To dzięki immersji zapominamy o otaczającym nas świecie i czujemy się częścią świata gry. Na pewno część z czytelników kojarzy grę Space Invaders. Kto grał to pamięta jak bardzo potrafiła pochłonąć naszą uwagę.

Rola Gracza

Kolejnym powodem dlaczego gry stały się tak popularne jest rola, którą odgrywamy jako gracze. Utożsamiamy się z losami bohaterów i faktycznie zaczyna nam na nich zależeć. Często to my decydujemy jak zakończy się dana historia. W "The Forest" budzimy się jako rozbitek na wyspie i musimy przeżyć. Gra natychmiast wrzuca nas w wir wydarzeń i wymusza na graczem podejmowanie ważnych decyzji, co zjemy, gdzie będziemy spać i w jaki sposób zawalczymy z tubylcami.

Rozwój umiejętności

Dodatkowo, część osób wspominała o rozwijaniu takich umiejętności jak: refleks, strategiczne myślenie, czy umiejętność pracy zespołowej, które gry często wymagają i doskonałą. Stawanie się coraz lepszym potrafi być bardzo

satysfakcjonujące. Counter Strike 2 jest idealnym przykładem gry, w której liczą się powyższe umiejętności. Counter Strike jest szczególnie bliski mojemu sercu, gdyż we wszystkich grach serii mam przegrane ponad 8000 godzin i wciąż uczę się nowych tricków i poznaję sekrety gry.

Społeczność

Kolejnym często przytaczanym argumentem jest społeczność, którą gry zrzeszają wokół siebie. Mamy poczucie przynależności do grupy, spędzamy wspólnie czas, czy rywalizujemy ze sobą. Grą, która miała bardzo duży wpływ na społeczeństwo była gra "Among Us", w szczególności w czasach covidu. To dzięki niej gracze mogli się spotykać w wirtualnej rzeczywistości i spędzać wspólnie czas.

Among Us podobnie jak The Forest jest grą zrobioną przez kilka osób. Odniosła ona ogromny sukces sprzedażowy i przez długi czas był to jeden z najczęściej wybieranych tytułów przez influencerów na całym świecie.

Oderwanie się od rzeczywistości

Gry lepiej niż cokolwiek innego pomagają oderwać się od rzeczywistości. Często po długim i stresującym dniu w pracy, czy w szkole chcemy zanurzyć się w barwny świat fantazy... lub zostać farmerem.



RYS.2. GRA "THE FOREST"



RYS.3. GRA "COUNTER STRIKE 2"



RYS.4. GRA "AMONG US"



RYS.5. GRA "STARDEW VALLEY"

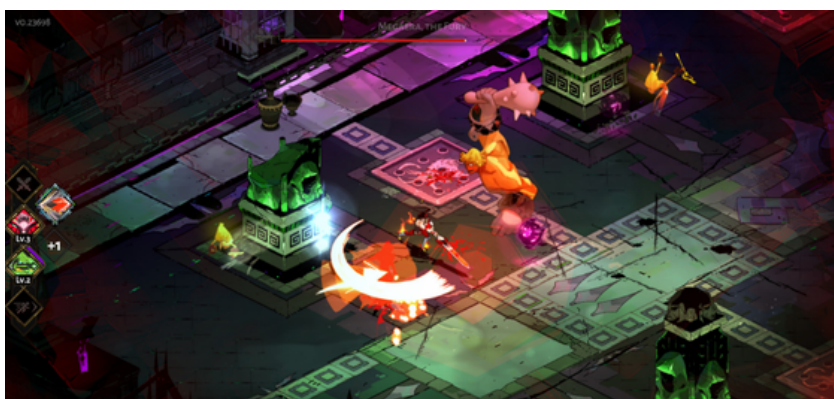
Stardew Valley to gra stworzona przez jedną osobę, Erica Barone'a. Development gry trwał wiele lat i miał swoje ciężkie momenty, ale warto było. Gra na samym tylko Steamie zarobiła ponad 145 milionów dolarów [2].

Regrywalność

Dobrze zaprojektowane gry pozwalają na rozgrywkę na wiele różnych sposobów dając nam szansę na rozmaite doświadczenia i przeżycia. Profesjonalnie nazywa się to regrywalnością.

Hades jest świetnym przykładem takiej gry. Daje opcję na rozwój postaci na wiele sposobów, używanie różnych rodzajów broni, czy walkę z przeciwnikami w losowo generowanych poziomach.

Inną grą z wysokim poziomem regrywalności jest House Flipper, przy którym mam przyjemność pracować od ostatnich 8 lat. Jest to gra o remontowaniu domów i ich zarządzaniu. Jak łatwo się domyślić nie jest tu trudno o regrywalność, gdyż sposobów na urządzenie wnętrza jest nieskończona ilość. Na poniższym zdjęciu możecie zobaczyć jak prezentował się nasz zespół w 2018 roku.



RYS.6. GRA "HADES"



RYS.7. ZDJĘCIE ZESPOŁU DEVELOPERSKIEGO W DNIU WYDANIA "HOUSE FLIPPERA"

Gra odniosła bardzo duży sukces sprzedażowy pozwalając nam na jej dalszy rozwój i dostarczanie graczom dodatkowej zawartości w formie dodatków do gry i darmowych aktualizacji.

Dzięki zaufaniu graczy dostaliśmy szansę na stworzenie sequela do gry i tak oto 14 grudnia 2023 premierę miał House Flipper 2, który był jedną z najlepszych (jeśli nie najlepszą) premier ubiegłego roku.

Podsumowanie

W artykule omówiliśmy kluczowe aspekty, które przyczyniły się do ogromnego sukcesu gier komputerowych jako formy rozrywki. Interaktywność gier pozwala graczom na aktywne uczestnictwo w kształtowaniu fabuły i wydarzeń, co wyróżnia je na tle innych mediów. Rola gracza, jako centralnego elementu doświadczenia, umożliwia pełne zanurzenie i osobiste zaangażowanie. Gry oferują również rozwój różnorodnych umiejętności, takich jak refleks, myślenie strategiczne i współpraca, które są cenione zarówno w życiu codziennym, jak i zawodowym. Dodatkowo, gry stanowią doskonałe narzędzie do oderwania się od codziennej rzeczywistości, oferując relaks i chwilę wytchnienia. Wysoka regrywalność wielu tytułów sprawia, że gracze chętnie wracają do ulubionych produkcji, odkrywając w nich nowe wyzwania i przyjemności. Wszystkie te elementy razem tworzą wyjątkową i wszechstronną formę rozrywki, która zyskała ogromną popularność na całym świecie.



RYS.8. "HOUSE FLIPPER"



RYS.9. GRA "HOUSE FLIPPER 2"

Bibliografia

- [1] Divers, Gavin. "Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry." Gamerhub.uk. Dostęp 27.07.2024. <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/>.
- [2] White, Sam. "Valley Forged: How One Man Made the Indie Video Game Sensation Stardew Valley." gg.com. Dostęp 27.07.2024. <https://www.gg.com/story/stardew-valley-eric-barone-profile>.