

## عنوان مقاله:

ارائه یک روش ایجاد توازن در حلقه ی اقتصادی بازی های رایانه ای موبایلی به منظور افزایش درآمد زایی

## محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

## نویسندگان:

علی علایی کرهرودی - کارشناسی نرم افزار دانشگاه علم و صنعت ایران

مهرداد آشتیانی - استادیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران

## خلاصه مقاله:

با فراگیرتر شدن بازی های موبایلی، ساختن بازی که توان رقابت با دیگر بازی های موفق را داشته باشد و به سودآوری برسد، نیازمند گروه های بازی ساز با سیستمی قدرتمند است تا به وسیله ی آن بتوان بازیکنان بیشتری را جذب بازی نمود و در نتیجه درآمد افزایش یابد. از این رو تجهیز به سیستم درآمدزایی قدرتمند برای ساخت اقتصادی متعادل و سودآور، یکی از الزامات رقابت در این بازار به شمار می رود. در این پژوهش روش تزریق تورم در اقتصاد بازی انتخاب گردید تا در نتیجه اعمال این روش، همدرآمد بازی افزایش یابد و هم اقتصاد بازی متعادل باقی بماند. به منظور فهم بهتر این روش و پیاده سازی و ارزیابی هرچه بهتر آن، داده ها بر اساس مطالعات و ارزیابی هایی روی گزارش ها سرویس های آنالیتیکس بازی ها انجام گرفت و همچنین مشاهدات بازی Game Of War تکمیل شد. در این مرحله نیز برای اطمینان از صحت داده های تولید شده و روشی که در پیش گرفته شده بود به صورت مداوم با ویل لوتون ارتباط برقرار گردید. بر اساس بررسی های انجام شده بر روی داده پیش بینی می شود در صورتی که سازندگان بازی ها بتوانند به درستی تورم را در بازی تزریق کنند، به خاطر افزایش خرید درون برنامه ای و خروجی های بازی متناظر با آن توازن در بازی ایجاد خواهد شد و به صورت قابل توجهی درآمد بازی افزایش خواهد یافت. مهمترین مسئله در اعمال این راه حل نحوه ی تزریق تورم در بازی است که می تواند در هر بازی متفاوت باشد و باعث پیچیدگی این کار می شود؛ بنابراین بازی سازانی که می خواهند از این راه استفاده کنند باید به این مسائل به خوبی آگاه باشند تا اعمال این راهموجب تخریب اقتصاد بازی شان نشود.

## کلمات کلیدی:

اقتصاد فریمیوم، اقتصاد بازی، آنالیتیکس بازی، بازی های موبایلی، طراحی بازی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167215>

