

ІГРОВІ СТИМУЛИ В ПРОЕКТУВАННІ КОРИСТУВАЦЬКИХ СИСТЕМ ЗВОРОТНОГО ЗВ'ЯЗКУ

Микола Возняк

GAME-BASED INCENTIVES IN THE DESIGN OF USER FEEDBACK SYSTEMS

Mykola Vozniak

*Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі, 13, Луцьк,
43025, Україна*

***Abstract.** Bug detection and fixing are crucial for game stability and quality. While professional testing is key, player feedback is increasingly important. Many players lack motivation to report bugs. Implementing in-game rewards can encourage active bug reporting.*

Виявлення та виправлення багів є ключовим для стабільності й якості ігрового досвіду. Хоча основну роль відіграє професійне тестування, дедалі важливішим стає залучення гравців як джерела зворотного зв'язку. Нерідко гравці не повідомляють про знайдені помилки через брак мотивації. Один із способів вирішення цієї проблеми — впровадження внутрішньоігрових заохочень, що стимулюють активне багрепортування.

Метою дослідження було проаналізувати шляхи підвищення ефективності зворотного зв'язку в комп'ютерних іграх через впровадження внутрішньоігрових механізмів мотивації до звітування про помилки.

У ході дослідження було розглянуто реальні приклади заохочення кінцевих користувачів до тестування продукту через системи внутрішньоігрових винагород.

У грі Minecraft (Mojang Studios) гравці, які активно беруть участь у модерації баг-трекера MoJira, можуть отримати Moderator Cape — рідкісну косметичну накідку, що є ознакою статусу в спільноті. Для цього необхідно стати помічником модератора, а потім офіційним модератором. Ця система не лише мотивує гравців брати участь у звітуванні про баги, а й, завдяки поступовому просуванню до ролі модератора, підвищує якість звітів і рівень відповідальності серед учасників.

У грі Axie Infinity: Origin (Sky Mavis) гравці, які першими виявляють та звітують про експлойти в системі крафту можуть отримати бонус у внутрішньоігровій валюті AXS (Axie Infinity Shards). Це заохочує гравців активно тестувати нові механіки та виявляти уразливості до офіційного релізу, сприяючи покращенню кінцевої якості гри.

На основі проведеного аналізу можна запропонувати наступні підходи до проектування систем мотивації репортування багів.

Щоб підтримати як новачків, так і досвідчених багрепортерів, доцільно впровадити багаторівневу систему винагород, у якій заохочення зростають відповідно до активності та якості внеску.

Запровадити рейтинг баг-репортів через оцінки спільноти або модераторів, щоб найкращі звіти отримували додаткові винагороди.

Важливо також забезпечити, щоб заохочення не порушували ігровий баланс. Внутрішньоігрова валюта чи косметика не повинні давати ігрові переваги.

Впровадження внутрішньоігрових механізмів мотивації є перспективним напрямом підвищення ефективності зворотного зв'язку між гравцями та розробниками. Проведений аналіз показує, що багаторівневі системи заохочень здатні не лише стимулювати активніше звітування про помилки, а й покращити якість звітів та зміцнити взаємодію в спільноті.