

## АНАЛИЗ ЗАВИСИМОСТИ ОТЗЫВОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВИДЕОИГР НА ИХ ПРОДАЖИ

Линевич В.Г. <sup>1</sup>, студент гр.053503

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники<sup>1</sup>  
г. Минск, Республика Беларусь

Марков А.Н. – старший преподаватель каф. информатики

**Аннотация.** В данной работе будет проведен анализ того насколько продажи видеоигр зависят от отзывов, а также будет представлено на какие аспекты еще влияют отзывы. В работе также будут выделены другие факторы, влияющие на продажи видеоигр, для сопоставления с отзывами.

**Ключевые слова.** Отзывы, оценка, пользователь, продажи, игра, издатель, разработчик.

Среди огромного числа видеоигр необходимо различать, какие игры интересны. Как и в любых отзывах, ясно, что основная цель отзывов на игры – дать ценный совет о том, стоит ли игра времени и денег игрока. Это может быть полезным для геймеров, но для компаний важность обтзывов игр может быть сомнительной, поскольку сложно понять, отражают ли определенные отзывы игры, которые они разработали, и каким образом влияют на их доход.

Отзывы игр – это, по сути, просто мнения, однако чтобы определить какое влияние они оказывают на продажи, нужно рассмотреть их подробнее.

Для игроков чтение отзыва игры – это не только попытка выяснить, хороша ли видеоигра, средняя или плохая. Отзывы игр – это скорее показ аудитории, чего ожидать от игры.

Есть множество аспектов, которые могут способствовать [успеху игры](#), отзывы один и них, однако, чтобы понять их влияние на продажи для начала рассмотрим одну из лучших игр прошлого года. 3 августа 2023 бельгийский разработчик видеоигр Larian Studios выпустил одну из самых продаваемых игр прошлого года – Baldur's Gate 3. Люди влюбились в дизайн, мир и отличные возможности для отыгрыша. Большинство сайтов и пользователей, если не все, ставили игре высшие баллы, благодаря которым игра попала в список [одной из лучших игр за всю историю](#) на Metacritic. Учитывая настолько хорошие оценки и отзывы маловероятно, что ни один геймер не захотел хотя бы опробовать игру. Неудивительно, что Baldur's Gate 3 стала хитом продаж. В феврале 2024 года директор по издательской деятельности Larian Studios Майкл Даус сообщил что игра продалась тиражом свыше 10 миллионов копий, а по данным steam игра стала рекордсменом года по прибыли полученной непосредственно с продажи игры принеся прибыль в размере 657 миллионов долларов (см. рисунок 1). Исходя из таких внушительных цифр можно было бы предположить, что ответ на вопрос зависимости продаж от отзывов прост, однако это не так.



Рисунок 1 – 10 самых прибыльных игр в steam в 2023 году

Для инди-разработчиков совсем другая история. Есть инди-игры, выпущенные в отличном качестве, но их все еще трудно продать даже с помощью обтзывов на игры. По мнению [Hackernoon](#), таким примером является игра Ludomotion – Unexplored. Отзыв игры был сделан на известном сайте

PC Gamer с миллионами подписчиков. Ожидалось, [что статья](#) повысит продажи Unexplored, поскольку в ней были хорошие слова об игре и содержался совершенно новый трейлер игры. Однако увеличение продаж в результате обзора оценивалось всего в 50-70 единиц.

Писатель Rock Paper Shotgun (RPS), написавший [в Твиттере свое восхищение](#) игрой, также сделал рецензию на Unexplored, но это было еще до обзора PC Gamer. Что удивило разработчиков, так это то, что Смит завершил свой обзор словами: [«Unexplored почти наверняка станет одной из моих любимых игр года»](#). По словам Ludomotion, не было никакого другого освещения их игры, кроме обзора от RPS, но количество проданных единиц резко подскочило до 720 единиц на второй день запуска. Еще две статьи от RPS и Vice's Waypoint увеличили продажи игры в мае 2017 года. Однако это не обычный случай – есть и другие более крупные репортажи и обзоры, которые все еще не оказали такого эффекта. Инди-разработчикам игр все еще сложно определить зависимость между обзорами игр и их продажами, учитывая приведенные выше примеры [1].

Рассмотрим Dishonored 2 от Arkane Studios. Игра получила преимущественно положительные отзывы от критиков и игроков, была одной из лучших игр 2016 года, однако к 2024 году продажи игры составляют всего 2.2 миллиона копий. То же касается и Prey от вышеупомянутой студии, и Deus Ex: Mankind Divided от Eidos Montreal с количеством проданных копий в steam 1.7 миллиона и 1.9 миллиона соответственно. Объяснением этого парадокс является ужасный маркетинг в сочетании с условно выделяемым жанром immersive sim у этих трех игр, который маркетингологи неправильно продвигают.

При рассмотрении следующей игры, Cyberpunk 2077, можно обнаружить, что у игры были не лучшие отзывы на релизе, в особенности для Xbox One и PS4, однако игре удалось продать 25 миллионов копий за три года, обогнав по продажам предыдущую игру CD PROJEKT RED – The Witcher 3: Wild Hunt, которая продалась тиражом в 20 миллионов копий за пять лет при этом получив всеобщее признание как от игроков так и от критиков. Здесь я хочу выделить то, что к моменту выхода Cyberpunk 2077 количество предзаказов достигло 8 миллионов копий. Такому успеху игра обязана рекламной кампании и доверию, которое студия получила после выхода The Witcher 3. Если рассматривать еще одну игру от CD PROJEKT RED – Thronebreaker: The Witcher Tales, то она получила широкое признание от фанатов и критиков, однако продажи составили всего лишь чуть выше 300 тысяч копий. Это было связано с неудачным окном релиза, так как игра вышла за 3 дня до выхода одной из самой ожидаемой игры 2018 года, а впоследствии и одной из лучших игр в истории – Red Dead Redemption 2. Все это усугубилось плохой рекламной кампанией игры.

Среди FPS игр огромным влиянием обладают игры серии Call of Duty и Battlefield. Последними играми серий были Call of Duty: Modern Warfare 3 и Battlefield 2042. Игры стали полным провалом в плане качества, и получили негативные оценки со стороны пользователей, однако Battlefield 2042 проданся 4 миллионами копий за первую неделю после релиза, а Call of Duty: Modern Warfare 3 6.5 миллионами копий в первые 24 часа только в США и Великобритании. Такой парадокс объясняется отсутствием конкуренции и огромным влиянием, которое получили серии за годы своего существования. Однако несмотря на высокие продажи количество активных пользователей оставляет желать лучшего. Онлайн Battlefield 2042 за пару месяцев снизился со 105 тысяч пользователей до 5 тысяч, что видно на рисунке 2, и только в октябре 2023 достиг отметки в 107 тысяч благодаря бесплатному периоду [2]. Это свидетельствует о том, что отзывы как минимум могут помочь пользователям отказаться от таких продуктов.



Рисунок 2 – Количество активных пользователей в Battlefield 2042

Если взять пример того, как отзывы могут повлиять на продажи видеоигр, то можно привести в пример Ubisoft. Издатель, который раньше выпускал качественные и прибыльные игры такие как Far Cry 3, For Honor, Tom Clancy's Rainbow Six Siege на текущий момент переживает свои не лучшие времена. Выручка за год составила 1.739 миллиардов евро, что на 18% меньше, чем годом ранее. При всем этом 1.004 миллиарда евро, или 58% от годовой выручки принесли продажи старых игр Ubisoft и даже этот показатель снизился на 30% по сравнению с предыдущим годом. Во всем этом прослеживается тенденция, что последние несколько лет игры Ubisoft были низкого качества и

получали преимущественно негативные отзывы, что в конечном итоге подорвало доверие пользователей к издателю и разработчику [3]. В 2023 году вышли провальные *Skull and Bones* и *Avatar: Frontiers of Pandora*. Продажи первой составили всего 850 тысяч копий с учетом бесплатной пробной версии, а *Avatar* начал продаваться со скидкой менее чем через 2 недели после релиза, что свидетельствует о неудачных продажах. Падение финансовых показателей Ubisoft можно отследить на рисунках 3 и 4 [4]. В результате падения финансовых показателей Ubisoft закрыла офисы в ряде стран и в ноябре 2023 уволила 123 сотрудника, что не так много для такой компании, однако в ближайшее время компания может уволить еще больше сотрудников.

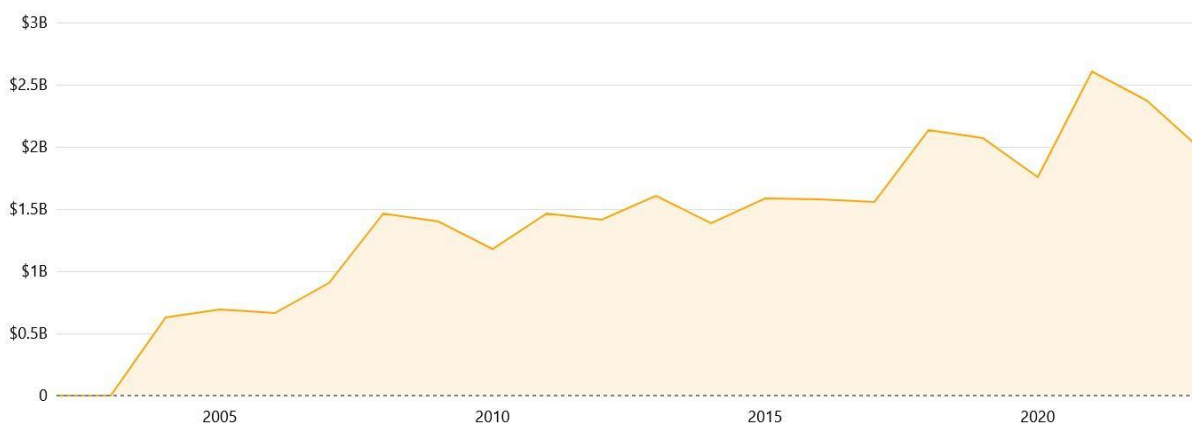


Рисунок 3 – График выручки Ubisoft

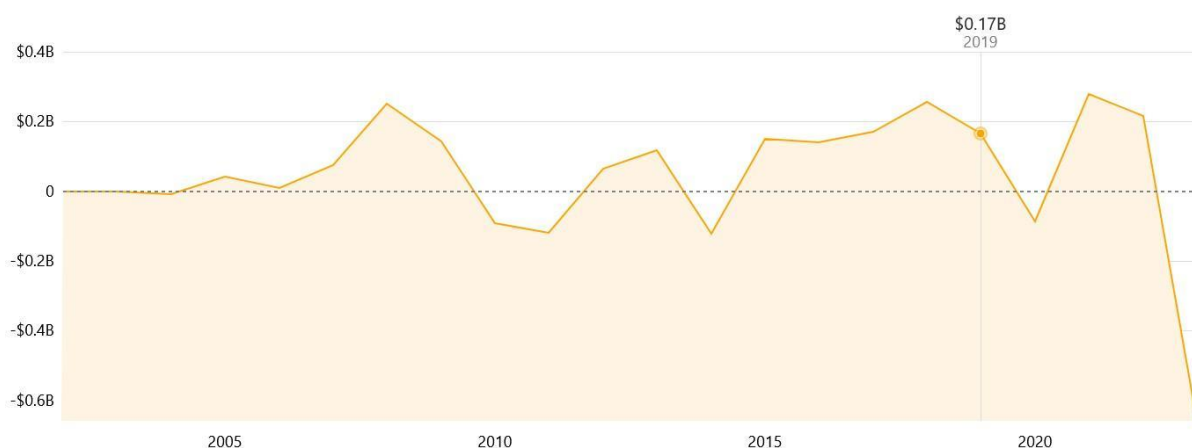


Рисунок 4 – График доходов Ubisoft

Стоит отметить факт, показывающий то, что отзывы не является главной причиной влияния на продажи видеоигр. По данным [VentureBeat](#), в 2009 году Ubisoft постоянно получала более высокие оценки в отзывах. Хотя в 2008 году у них был самый низкий средний балл - 76. Более того, EA и THQ продемонстрировали улучшение оценок в отзывах с 2007 по 2009 год. Несмотря на меньшее количество положительных отзывов, Ubisoft по-прежнему имела хорошую прибыль, в то время как EA и THQ потеряли значительные суммы денег за те же упомянутые годы.

Рассматривая отзывы на видеоигры, нельзя не упомянуть такое явление как ревью-бомбинг – пользователи оставляют негативные отзывы на видеоигры без адекватной критики, надеясь нанести вред продажам той или иной игры. С такой проблемой столкнулась в 2020 году *The Last of Us 2*, однако это не помешало ей стать самым быстро продаваемым эксклюзивом для Playstation 4. К июню 2022 года количество проданных копий составляло более 10 миллионов. Ревью-бомбинг не оказывает существенного влияния на продажи, однако он может предоставить ложное представление об игре для тех групп пользователей, которые являются новичками в игровой индустрии.

Нельзя оставить без внимания случай произошедший с Obsidian Entertainment при разработке *Fallout: New Vegas*. От лица Bethesda разработчикам была обещана премия в размере 1 миллиона долларов если игра наберет 85 баллов на Metacritic, однако игра набрала 84 балла, в результате чего можно сказать, что одна цифра стала определяющим фактором, отделяющим разработчиков от успеха. В последствии глава Obsidian больше не сотрудничал с Bethesda, а также поднимал эту тему жалуясь на контроль качества при разработке *Fallout: New Vegas* выставяя Bethesda не в лучшем свете [5].

Подводя итог можно сказать, что отзывы могут повлиять на продажи, однако в незначительной степени. Определяющими факторами остаются правильный маркетинг, доверие со стороны

пользователей, релизное окно и платформа, на которой выходит игра. Однако не стоит недооценивать отзывы и оценки. Как минимум они могут предоставить определенное впечатление об игре, а также могут стать ключевым фактором успеха для некоторых разработчиков. Отзывы могут отрицательно сказаться на долгосрочных продажах игры, а многочисленные отрицательные отзывы могут подорвать доверие пользователей к издателю или разработчику, что повлияет на продажи их последующих игр как произошло с Ubisoft. Также на мой взгляд отзывы могут добавить дополнительное внимание к игре, так, например даже такое явление как ревью-бомбинг может оказаться полезным так как чем больше об игре будут говорить, тем больше будет потенциальных покупателей. Отзывы создаются не для того, чтобы диктовать клиентам, что покупать, а для того, чтобы помочь им увидеть, что им может быть интересно и на что можно потратить деньги. При покупке выбор всегда остается за игроком вне зависимости от отзывов.

**Список использованных источников:**

1. *How game review affects game purchases* / <https://cs-agents.com/blog/game-review-affect-game-purchases/>.
2. *Количество активных пользователей Battlefield 2042* / <https://steamdb.info/>
3. *Ubisoft – финансовый отчет 2023* / <https://dtf.ru/gameindustry/1825942-finansovyi-otchet-ubisoft-rezkoe-padenie-vyruchki-i-igr-do-aprelya-2024-goda>
4. *Выручка и доходы Ubisoft* / <https://companiesmarketcap.com/ubisoft/revenue/>
5. *Fallout: New Vegas* / <https://www.rpgnuke.ru/2023/12/16/avellon-obsidianmnogokratno-predlagala-bethesda-sdelat-fallout-new-vegas-2>

UDC 399.166

## **ANALYSIS OF THE DEPENDENCE OF VIDEO GAME USER REVIEWS ON THEIR SALES**

*Linevich V.G.*<sup>1</sup>

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics<sup>1</sup>, Minsk, Republic of Belarus*

*Markov A.N. - senior lecturer of the department Informatics*

**Annotation.** This paper will analyze how much video game sales depend on reviews, and will also present what aspects are still influenced by reviews. The work will also highlight other factors that influence video game sales to compare with reviews.

**Keywords.** Reviews, rating, user, sales, game, publisher, developer.