Mängutööstus pöördub kasutajakogemuse parandamiseks suurandmete poole

6 aastat tagasi - 04.12.2019 Autor: AM

(Sisuturundus)

Videomängud ei ole ammu enam ainult laste jaoks loodud. Tänapäeval võiks isegi öelda, et see on just pigem täiskasvanutele suunatud. Mängude turg on üliaktiivne ning kõik mängude tootjad proovivad teisi üle trumbata ning osa „pirukast“ endale saada. Aastal 2018 oli videomänguturu suuruseks 43,4 miljardit. See number kasvas võrrelduna eelmise aastaga 18%, mis on tohutu hüpe. Kõikide eelduste kohaselt jätkub selline plahvatuslik kasv ka edaspidi, eriti kui arvestada virtuaalse reaalsuse maailmas toimuvat ning selle kiiret arengut. Maailmas on üle kahe miljardi aktiivse videomänguri ning selline suurnimi nagu Electronic Arts, kellel on üle 275 miljoni regulaarse kasutaja, genereerib igal päeval umbes 50 terabaiti andmeid. Et seda fakti veidi perspektiivi panna, siis seda mahtu on kordades rohkem, kui tavakasutaja arvuti kõvakettal. Need andmed ei ole aga suured failid nagu filmid vaid pisikesed infokillud, mis igaüks võtab vaid imepisikese osa kogumahust.

Virtuaalsed jäljed

Mängijad jätavad oma tegevusega maha pika raja andmeid. Olgu selleks siis online mängu puhul Facebookiga ühendamine, kasutajakonto PlayStationil või Xbox’il, siis juba enne seda, kui inimene mängu alustab, on loodud tohutu hulk andmeid. Andmete tootmine jätkub ka mängu käigus – kuidas nad mängus käituvad, kui kaua nad mängivad, kellega nad mängivad, kui suure hulga raha nad virtuaalses reaalsuses kulutavad, kellega räägivad ja nii edasi. Kui mängija konto on seotud mõne sotsiaalse profiiliga nagu Facebook, siis saab neid andmeid kasutada selleks, et mängija sotsiaalmeedia abil parandada tema kogemust antud videomängus. Mängijale hakkavad ilmuma mängusisesed ostud, mis on just temale huvi pakkuvad, teda viiakse kokku tema tasemele vastavate mängijatega ja nii edasi.

Kõige enam kogevad personaliseeritud kasutajakogemust hetkel just nimelt veebis mängida eelistavad inimesed. Oma interneti otsingute, sisselogitud kasutajakontode ja muu sellise põhjal kuvatakse neile just neid huvitavaid

reklaame. See võib esmapilgul tunduda negatiivne, sest üldlevinud arvamuse kohaselt ei meeldi mitte kellelegi reklaamid. Kui veidi järele mõelda, siis ei ole just halb, kui äkitselt ilmub sinu ekraanile äärmiselt soodsa hinnaga toode, mida olid tükk aega vaadanud ja isegi peaaegu endale soetanud, ent lõpuks siiski liiga kalliks pidanud. Teise näitena võib tuua näiteks inimese, kes armastab aeg-ajalt käia veebikasiinos ning talle kuvatakse eripakkumisena võimalus saada oma lemmikkasiinos tasuta spinnid. Selliste pakkumiste poolest on tuntud näiteks https://casinoviking.com/fi/.

Käegakatsutavad tulemused lõpptarbijale

Suurandmete kasutamine aitab ettevõtetel kasutajakogemust parandada ka füüsiliselt. Kui mõni mäng muutub erakordselt populaarseks, paneb see serverid ja andmebaasid suure koormuse alla. Juhtumeid, kus online mängule pole võimalik ligi pääseda, sest serverid on üle koormatud või lausa ligipääsetamatud on tohutult. Suurandmete abil on võimalik ette ennustada, millistel aegadel on mängijaid kõige rohkem ja milliseid funktsioone nad neil hetkedel kasutavad. See omakorda võimaldab paremini hallata servereid ning olla valmis kasutajate suureks hulgaks. Kasutajate jaoks tähendab see seda, et mäng jookseb sujuvalt ning ei teki pikki ooteaegu.

Loomulikult on suurandmete kasutamine äriliselt kasulik ka mängutootjatele endile. Kuna tegu on siiski ettevõtetega, on nende esmane eesmärk olla kasumlik. Suurandmete analüüsi abil näevad nad seda, kas mäng on ehk esimestel tasemetel liialt keeruline (suur osa mängijaist loobub peale paari katset) või ehk on viimased tasemed liialt lihtsad. Suurandmete abil on võimalik leida mängu pudelikaelad, kus paljud mängijad korduvalt milleski ebaõnnestuvad. Mitte kellelegi ei meeldi ka mängu etapid, mis on igavad. Tasakaalu leidmine kerge ja raske vahel on oluline, et mängija oleks mängust haaratud ning ei tunneks, et miski tuleb talle kätte liialt kergesti või on võimatu. Suurandmed näitavad ka ära, millised mängu elemendid on kõige populaarsemad ning millised ei ole inimestele huvi pakkuvad. Andmete analüüsimine aitab leida ka mängudes leiduvaid vigu. Ühe inimese poolt raporteeritud veakirjeldus ei pruugi tähendada mitte midagi, sest tema operatsioonisüsteem võis olla vananenud või veebibrauser uuendamata. Kui veateated laekuvad aga sadadelt või tuhandetelt kasutajatelt, siis on selge, et midagi on valesti ja vajab parandamist. Sellist infohulka aga lihtsate vahenditega hallata ei ole võimalik ning ka siinkohal tulevad appi suurandmed.

Kokkuvõtteks

Mitte ükski tõsiseltvõetav mängulooja, olgu ta siis veebikasiinodele slotimasinaid tootev ettevõte või suurkorporatsioon, ei tohiks suurandmeid eirata ning nende poolt pakutavaid võimalusi kasutamata jätta, kuna sealt saadav kasu on liialt suur nii neile endale kui ka lõppkasutajatele ehk mängijatele. Tulevik on selgelt andmetel põhinev ning andmete kogumine, visualiseerimine, puhastamine ja analüüsimine on see probleem, millega peavad lähiaastatel kõik mängutootjad tegelema ning sellest parima võtma, kuigi see ei saa neil kerge olema. Need, kes sellega juba praegu tegelevad, on selges eduseisus ja võib eeldada, et nad on edukad ka tulevikus.

- Uudised

- Sisuturundus

Pilt

