**Поменять - УДК 004.451.9**

**ИМИТАЦИОННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ РЫНКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО КОНТЕНТА В OSU!: ПРОГНОЗИРОВАНИЕ ПОПУЛЯРНОСТИ НОВЫХ КАРТ НА ОСНОВЕ ИХ ХАРАКТЕРИСТИК**

*© Д. О. Васильев,*

Омский государственный технический университет, Омск, Россия

*Аннотация.* *В данной статье представлено исследование, направленное на разработку имитационной модели, прогнозирующей популярность пользовательского контента (карт)в ритм-игре osu!. На основе анализа данных о некоторой части популярных карт разработана многофакторная имитационная модель, учитывающая игровые параметры карты, ее музыкальные характеристики, качество расстановки игровых элементов внутри карты и социальные факторы. Результаты исследования имеют практическую ценность для создателей карт, организаторов турниров и разработчиков игры, предоставляя инструменты для оптимизации контента и понимания динамики предпочтений сообщества.*

*Ключевые слова: имитационное моделирование, агентное моделирование, osu!, пользовательский контент, прогнозирование популярности, поведение игроков, анализ игрового сообщества*

**SIMULATION OF THE USER-GENERATED CONTENT MARKET IN OSU!: FORECASTING THE POPULARITY OF NEW CARDS BASED ON THEIR CHARACTERISTICS**

*© D. O. Vasiilev,*

Omsk State Technical University, Omsk, Russia

*Abstract: This paper presents a study aimed at developing a simulation model predicting the popularity of user-generated content (maps) in the rhythm game osu!. Based on the analysis of data on a portion of popular maps, a multifactorial simulation model was developed that takes into account the game parameters of the map, its musical characteristics, the quality of the arrangement of game elements within the map, and social factors. The results of the study have practical value for map creators, tournament organizers, and game developers, providing tools for content optimization and understanding the dynamics of community preferences.*