

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/biznes-plan/231468>

Тип работы: Бизнес план

Предмет: Информационные технологии

Введение 3

Общий отчет о ранке мобильных игр в мире за 2021 год от компании App Annie 4

Исследование рынка мобильных игр: самые популярные сеттинги и стили. 8

Различия предпочтений аудитории в США, Японии и Китае. 8

Рынок мобильных игр в России 14

Рынок мобильных игр США 16

Европейский игровой рынок 18

Рынок мобильных игр Китая 22

Социальные мобильные игры: растущий тренд сферы 25

Поддержка ИТ направления в России 26

Список литературы 27

Рисунок 13. Классификация топа-200 бестселлеров в Китае по визу-альному стилю

В Китае манга и реалистичные игровые стили практически одинаково представлены в мидкоре. А среди казуальных игр доминируют мультимедийный стиль и манга, а реалистичного стиля практически нет. Выводы, которые можно получить из сравнения:

казуальные игры практически не используют реалистичную стилистику в Азии, но в США её доля составляет 27%;

только 58% спортивных и гоночных игр в Японии являются реалистичными, а в США и Китае эта доля намного выше;

почти все американские игры в стиле манга являются мидкор.

Представленные данные дают общее представление об интересах аудитории в США, Китае и Японии. Тем не менее с помощью этой информации можно строить прогноз по поводу успешности той или иной игры в отдельной стране. Кроме того, подобная статистика даёт представление о мобильном рынке в США, Китае и Японии, что может помочь скорректировать планы по выпуску тайтла в определённом регионе или же поможет заранее выбрать сеттинг и визуальный стиль.

Рынок мобильных игр в России

Российский рынок мобильных игр вошел в мировую пятерку лидеров по объему загрузок игр для смартфонов в первой половине 2021 года, с показателями в более, чем 1,5 миллиарда загрузок. С 2011 года российский рынок показал значительный рост – тогда он занимал лишь 13-ое место, уступая рынкам таких стран, как Сингапур, Тайвань, Гонконг, Италия и др. Одним из основных факторов значительного роста рынка мобильных игр в России является распространение смартфонов среди растущего среднего класса и, как ожидается, этот фактор будет и дальше оставаться одним из главных драйверов роста, благодаря которому российский рынок уже смог оставить позади рынки Великобритании, Франции, Германии, Японии и др.

Как следует из отчета, в России самыми загружаемыми мобильными играми стали приложения, разработанные именно российскими компаниями. 12,2% от общего числа загрузок мобильных игр в России за первые шесть месяцев 2021 года принадлежит именно российским разработчикам. Игры, разработанные компаниями из США – вторые по популярности, на их долю приходится 11,2% от общего числа загрузок в России. На третьем месте расположились компании из Китая – 10,7%, а четвертую строчку делят между собой Израиль и Беларусь – на долю обеих приходится по 5,4% загрузок.

При этом, в первом полугодии 2021 года, российские пользователи потратили больше всего денег в играх, разработанных китайскими компаниями. Так, на долю китайских разработчиков приходится 21% пользова-

тельских трат в играх в России. Вторую строчку занимают российские разработчики, которым принадлежит 14,1% пользовательских трат в России. Третье место занимают США – 13,1%, на четвертом месте компании из Южной Кореи – 4,6%.

Мобильный гейминг сегодня стал более доступным, чем когда-либо, благодаря развитию технических возможностей, улучшению качества подключения мобильных устройств и доступности. Именно поэтому сегодня наблюдается стремительный рост популярности мобильных игр во всем мире. Помимо России, рынки Бразилии и Индонезии также являются крайне перспективными и представляют интерес для местных и иностранных издателей и инвесторов. С полной уверенностью можно сказать, что в ближайшие годы рынки этих трех стран ждет впечатляющий рост.

Если рассматривать EMEA в целом, то стоимость установки игрового Android-приложения выросла на этом рынке на 32%, причем ответственность за это несут в основном казуальные игры, в сегменте которых удорожание составило 72%.

Следует отметить, что Россия, в отличие от большинства других стран региона EMEA, оказалась в хорошей компании — десятке динамичных рынков с самыми высокими темпами роста платного привлечения пользователей. Мировыми лидерами по этому показателю стали такие густонаселенные страны как Бразилия, Индия и Индонезия, однако Россия отстала ненамного.

Российские чарты мобильных игр.

В первом полугодии 2021 список игр с наибольшими пользовательскими тратами в России возглавляет Brawl Stars. Несмотря на то, что по загрузкам Brawl Stars уступает приложению DOP 2: Delete One Part, это не помешало игре занять лидирующую позицию и в списке игр с наибольшим количеством активных пользователей. Кроме того, значительный рост в первой половине 2021 года показала и ROBLOX, которая неожиданно вошла в ТОП-10 игр по пользовательским тратам в России.

Стоит также отметить и успех Minecraft Pocket Edition, которая уступает лишь Among Us! и Brawl Stars по количеству активных пользователей в игре. В свою очередь Among Us! также стала одной из самых скачиваемых игр в первой половине 2021 года, расположившись в этом рейтинге на третьем месте.

Рынок мобильных игр США

Продажи игр в США достигли новых масштабов в 2021 году. Их общий объем составил 56,9 млрд долларов, что на 27% больше, чем в 2020-м.

86% (48,9 млрд долларов) приходится на игровой контент — тайтлы, DLC, подписки на консольные, облачные и мобильные сервисы, а также на портативные, PC- и VR-платформы. В сумме продажи софта увеличились на 26% по сравнению с 2019 годом.

Call of Duty: Black Ops Cold War стала самой продаваемой игрой 2020 года. На втором месте прошлогодняя часть этой франшизы, Modern Warfare. Уже 12 лет подряд линейка Call of Duty занимает лидирующие позиции в игровом рейтинге США. А вот Animal Crossing: New Horizons, ещё одна крайне популярная игра, расположилась на третьей строчке рейтинга.

The Last of Us: Part 2 стала самой продаваемой игрой для PlayStation в США и третьей по продажам игрой Sony в регионе за всё время, уступив только Marvel's Spider-Man и God of War, вышедшим в 2018-м.

Однако самый резкий скачок произошёл не в сегменте софта, а в сегменте «железа». Доходы с продаж консолей достигли 5,3 млрд долларов в прошлом году, что на 35% больше, чем в 2019-м (3,9 млрд). Одной из самых продаваемых стала Nintendo Switch, её опережают лишь PlayStation 5 (по рейтингу) и PlayStation 4 (по тиражу).

Расходы на игровые аксессуары увеличились на 21% — до 2,6 млрд долларов. Геймпад от PlayStation 5, DualSense Wireless Controller, — топ-устройство по продажам в 2020 году, а Turtle Beach Ear Force Recon 70 Gaming Headset Black для Xbox — самая продаваемая игровая гарнитура.

Потребительские расходы на «железо» и аксессуары для PC в США достигли 4,5 млрд долларов в 2021 году. Это на 62% выше, чем в 2020-м, и в два раза больше, чем в 2017-м.

Онлайн-продажи компьютерных игр также возросли на 19% — и составили 7,5 млрд долларов. Объем продаж аксессуаров для PC увеличился на 81% по сравнению с объемом продаж в аналогичный период предыдущего года, а объем продаж комплектующих для PC — на 57%.

Продажи всех видов компьютерных комплектующих и аксессуаров повысились в два раза. С наибольшим отрывом лидируют гарнитуры, мониторы и клавиатуры — вероятнее всего, из-за перехода на удаленку. 40% американцев играли в игры на PC в 2020 году — это на 4% больше, чем в 2020-м. Пользователи,

которые играли в PC-игры ранее, в 2021 году стали проводить в них на 14% больше времени. Стефан Бейкер, эксперт в области высоких технологий в аналитической компании NPD, утверждает, что 2021 год стал «историческим», и прогнозирует рост продаж «железа» и аксессуаров для PC на 3% в 2022 году.

Рисунок 14. Топ-20 консольных/PC-игр 2020 года в США

Европейский игровой рынок

В странах Европы в 2021 году было продано 123,7 млн копий игр, что на 19% превышает показатели 2020 года. 58,7 млн были приобретены в «цифре», и это на 47% больше, чем годом ранее. Несмотря на ограничения, вызванные пандемией COVID-19, и закрытие розничных магазинов, на рынках континентальной Европы было продано 65 млн копий игр на физических носителях. Это превосходит результат 2020 года на 0,8%. Чтобы получить более точные данные о распределении долей рынка между физическими носителями и «цифрой», необходимо исключить из расчётов страны, в которых не отслеживаются продажи игр на физических носителях и их цифровых версий. Лишними будут и такие компании, как Nintendo, Bethesda и CD Projekt, так как они не предоставляют данные о продажах «цифры». Получается, что 59% игр были реализованы в виде цифровых версий, в то время как оставшиеся продажи пришлось на физические носители. В 2019 году доля продаж «цифры» составляла менее 48%.

Учитывая популярность футбола в Европе, нет ничего удивительного в том, что FIFA 21 заняла первую строчку в списке самых продаваемых игр и обогнала Grand Theft Auto V, занявшую второе место. В списке самых продаваемых игр встречаются и проекты, которые были выпущены до 2021 года, — в топ-10 FIFA 20, Red Dead Redemption 2, Mario Kart 8 Deluxe и Call of Duty: Modern Warfare.

Следующей в списке новинкой после FIFA 21 стала Animal Crossing: New Horizons, занявшая третье место. Компания Nintendo не предоставляет данные о продажах цифровых версий своих игр, поэтому вполне возможно, что она могла бы занять более высокую позицию в списке.

Почти во всех странах, по которым доступны данные о продажах игр на физических носителях и их цифровых версий, первое место заняла FIFA 21: такая ситуация наблюдается в Австрии, Бельгии, Дании, Франции, Германии, Италии, Нидерландах, Норвегии, Польше, Португалии, Испании, Швеции и Швейцарии. Единственным исключением стала Финляндия, где первую строчку рейтинга заняла NHL 21.

Крупнейшим издателем игр на физических носителях в Европе стала компания Nintendo с долей рынка более 28%. Это более чем в два раза превышает показатели компании EA, расположившейся на втором месте. На первом месте по продажам цифровых версий игр оказалась компания Ubisoft, которая завоевала почти 18% рынка и обогнала занявшую второе место EA.

Что касается консолей, то PS4 лидирует по продажам цифровых версий игр — у неё 52% рынка. Второе место в списке занимают PC с долей 27%. Стоит отметить, что большинство издателей из анализа известны преимущественно благодаря своим релизам для консолей.

Научная литература

1. Мухамедьяров А.М. Инновационный менеджмент. М.: Инфра-М, 2021. - 176 с.
2. Фатхутдинов Р.А. Инновационный менеджмент. Учебное пособие. - М.: ЗАО «Бизнес - школа «Интел - Синтез» Москва, 2019 С. 9-36;
3. Харин А.А., Коленский И.Л./под ред. Ю.В. Шленова. Управление инновациями - М.: Высшая школа Москва, 2020- С. 47-58;
4. Хотяшева О. М. Инновационный менеджмент: Учебное пособие. 2-е изд.: ЗАО Издательский дом «Питер»; СПб.; 2019 - 264 с.

Электронные ресурсы

5. Официальный сайт Google Play. [Электронный ресурс] URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.halfbrick.jetpackjoyride> (дата обращения: 26.01.2022).
6. Официальный сайт Google Play. [Электронный ресурс] URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefiantDev.SkiSafari> (дата обращения: 26.01.2022).
7. Официальный сайт Google Play. [Электронный ресурс] URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf> (дата обращения: 26.01.2022).
8. Официальный сайт Unity. [Электронный ресурс] URL:

<https://unity3d.com> (дата обращения: 26.01.2022).

9. Официальный сайт Unreal Engine. [Электронный ресурс] URL:

<https://www.unrealengine.com> (дата обращения: 26.01.2022).

10. Язев Ю. Обзор самых популярных движков для разработки игр.

[Электронный ресурс] URL:<https://хакер.ru/2014/09/05/gamedevelopmentengines-review/> (дата обращения: 26.01.2022).

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/business-plan/231468>