

Занятие №4

Кто еще входит в геймдев

Домашнее задание №3

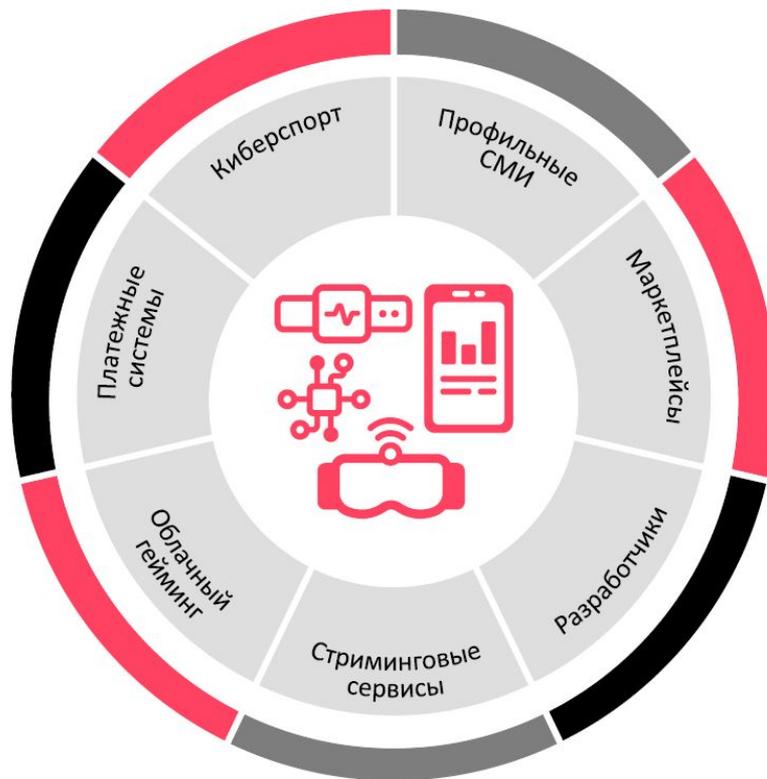
- Вы - представители команды, которая подает свой проект на грант Института развития интернета.
- От вас пока просят подготовить короткий рассказ о проекте и буквально 2-3 скриншота о нем же. Будет две минуты для выступления.
- В рассказе требуется - жанр и сеттинг проекта согласно запрос ИРИ - <https://ири.пф/contest/national-content/>
- А также краткое представление команды
- И какой бюджет вам потребуется для подготовки демо-версии (полгода работы)

Формат - презентация от всех участников команды, 4 минут - питч, 2 минуты - ответы на вопросы

О чем говорим, как работаем на четвертом занятии

- какие еще направления входят в геймдев-рынок
- чем они занимаются
- немного тренируемся

Что еще есть в геймдеве



Киберспорт - крайне туманное будущее

По данным HH.ru, количество киберспортивных вакансий ежегодно увеличивается в два раза. 25% соискателей приходят в индустрию из сфер маркетинга, рекламы и PR, а 26% — из области технологий

- Холдинг EsForce
- ФКС России
- Virtus.pro (Outsiders)
- Winstrike

Тренды киберспорта в стране

На данный момент Blast, VPlay, ESL и прочие турнирные операторы полностью запретили выступления российских команд. Пока что санкции не касаются отдельных спортсменов, но это влияет как на них, так и на множество украинцев, играющих за коллективы из России.

- Наверняка лучшие киберспортсмены России уже задумываются об эмиграции ради продолжения профессиональной карьеры.
- В виртуальный спорт идут прогрессивные люди, для которых национальная принадлежность не играет решающей роли. Непроста русскоязычные коллективы собирают в себе игроков из разных стран.
- Возможно, отечественным командам, в конечном итоге придется перебазироваться в другие страны. Не исключено, что нас ожидает исход киберспорта из страны

Анализ киберспорта от Mediascope

- ОКОЛО 10% НАСЕЛЕНИЯ В ВОЗРАСТЕ 12 -64 ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ИНТЕРЕСУЮТСЯ КИБЕРСПОРТОМ
- В МОСКВЕ И КРУПНЫХ ГОРОДАХ ИНТЕРЕС И АКТИВНОСТЬ В КИБЕРСПОРТЕ БОЛЬШЕ (12 -15%).
- ОКОЛО 75% ИНТЕРЕСУЮЩЕЙСЯ КИБЕРСПОРТОМ АУДИТОРИИ – МУЖЧИНЫ
- ПОКЛОННИКИ КИБЕРСПОРТА САМИ АКТИВНО ИГРАЮТ В ИГРЫ, ПОЧТИ ВСЕ – БОЛЕЕ 1 РАЗА В НЕДЕЛЮ. ОНИ ВЫБИРАЮТ В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ ДЕСКТОПНЫЕ И КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ, А НЕ ИГРЫ НА СМАРТФОНАХ
- АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР СРЕДИ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СТРИМИНГОВЫХ РЕСУРСОВ – TWITCH
- ЗАМЕТНЫЙ РОСТ В МАРТЕ - АПРЕЛЕ 2022, ВЕРОЯТНО СВЯЗАННЫЙ С ПРОБЛЕМАМИ МОНЕТИЗАЦИИ КАНАЛОВ В TWITCH, ПРОИЗОШЕЛ У КИТАЙСКОЙ ПЛОЩАДКИ TROVO LIVE И РОССИЙСКОЙ ПЛОЩАДКИ WASD.TV
- ТАКЖЕ В МАРТЕ ВЫРОСЛИ СЕРВИСЫ МОНЕТИЗАЦИИ КОНТЕНТА – НАИБОЛЬШИЙ РОСТ НА ФОНЕ ПРОВОДИМЫХ АКЦИЙ НАБЛЮДАЕТСЯ У BOOSTY.TO (ДОЧЕРНИЙ ПРОДУКТ DONATIONALERTS, VK).

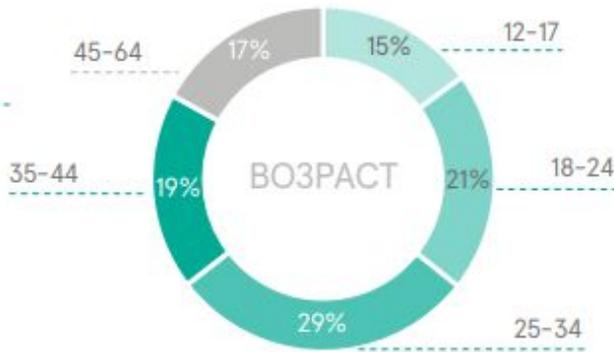
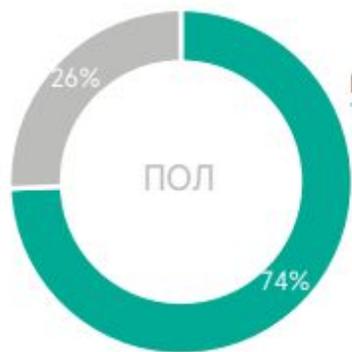
Анализ киберспорта от Mediascope



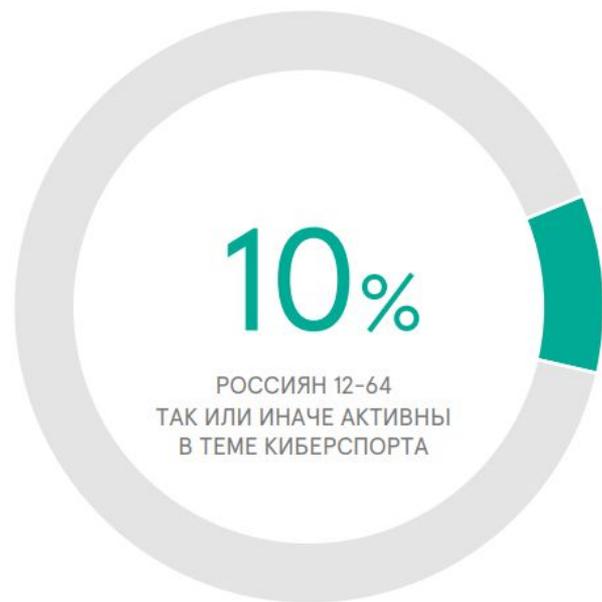
10%

РОССИЯН 12-64 ТАК ИЛИ ИНАЧЕ АКТИВНЫ В ТЕМЕ КИБЕРСПОРТА (МОСКВА - 14%, 700+ - 12%)

ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ ЭТИ ЛЮДИ САМИ ИГРАЮТ БОЛЕЕ РАЗА В НЕДЕЛЮ



КИБЕРСПОРТ В РОССИИ



Каналы киберспорта

	ДЕСКТОП	МОБАЙЛ	TOTAL	ДИНАМИКА ОХВАТА ПО МЕСЯЦАМ (РАЗНАЯ ШКАЛА)
1 TWITCH.TV	2 840	3 255	5 596	
2 TROVO.LIVE	483	338	813	
3 WASD.TV	366	182	545	
4 OMLET.GG	11	328	339	
5 GOODGAME.RU	103	66	169	

Вопрос к вам

Что ждет метаверс и AR с VR в нашей стране?





Newzoo's Metaverse & Blockchain Gaming Trends to Watch in 2022

1 Many Consumers Will Begin to Accept Blockchain Gaming as the Market Addresses Pain Points

Successes like Axie Infinity have shifted blockchain games from a concept to a reality developers can iterate. Higher-quality releases and improved first-time user experiences will attract players.

2 Metaverse Investment and M&A Activity Will Accelerate in 2022

The metaverse is young, growing, and appeals to investors. M&A is one of the fastest ways for companies without Web3.0 expertise to enter. Many companies will strike when the irons are hot.

3 NFT Companies Will Start to Become Luxury & Lifestyle Brands

Exposure from influencers can increase consumer demand for NFTs among the extremely wealthy and the wider public, echoing the traditional luxury-fashion market.

4 Fashion Brands Will Be Early Winners in the Metaverse Rush

Fashion brands benefit from early connections with a vast pool of younger gamers. Luxury brands can reach and monetize a wider audience while preserving their brand's real-world value.

5 Metaverse Growth & FOMO Will Result in Brands Buying Virtual Real Estate

Virtual land in metaverses can provide an attractive (and cheaper) alternative for brands re-evaluating their physical footprint. The brand gold rush for virtual real estate is only just beginning.



Примеры от брендов

- Adidas приобрел землю в The Sandbox, где будет размещать брендированный контент.
- Republic Realm (строитель объектов в мета-вселенной) купила в той же игре участок за \$4,3 млн, чтобы построить там виртуальный торговый центр
- Nike купил компанию RTFKT, которая специализируется на выпуске цифровых кроссовок.
- Adidas выпустил виртуальную коллекцию в партнерстве с Bored Ape Yacht Club.
- Balenciaga сделала коллаборацию с Fortnite по выпуску цифровых скинов, приуроченных к новой коллекции одежды.

Тренды метаверса в стране

- Россия хочет создавать свою Метавселенную. Так решили участники круглого стола Комитета Совета Федерации “Правовые аспекты регулирования метавселенных”
- Союзмультфильм с партнерами делает NFT-коллекции
- Концерт Михаила Шуфутинского в decentralland для сотрудников Тинькофф
- Минэкономики собирается установить правовой статус токенов до 2024 года
- Запущен первый российский маркетплейс <https://joys.space/> с возможностью расчета в рублях

Маркетинг в России - очень туманное настоящее

- VK.ru
- Rutube
- Яндекс
- Telegram
- Boosty.ru
- конфы типа CGconf.ru
- стриминг

Агентства в маркетинге - в основном трафик

- Adquantum
- Roasup
- Sociaro
- Adsblance
- Leadrock

Маркетплейсы - перспективные, но неторопливые

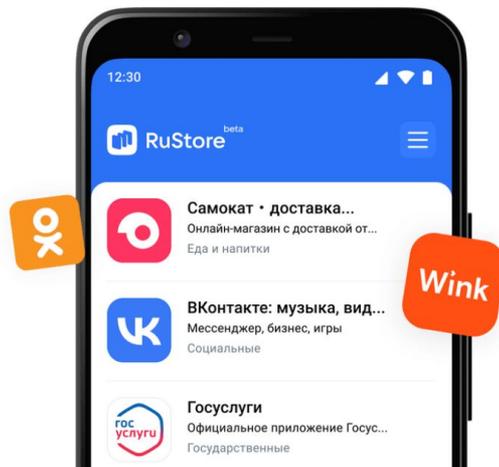


Приложения Игры Скачать RuStore

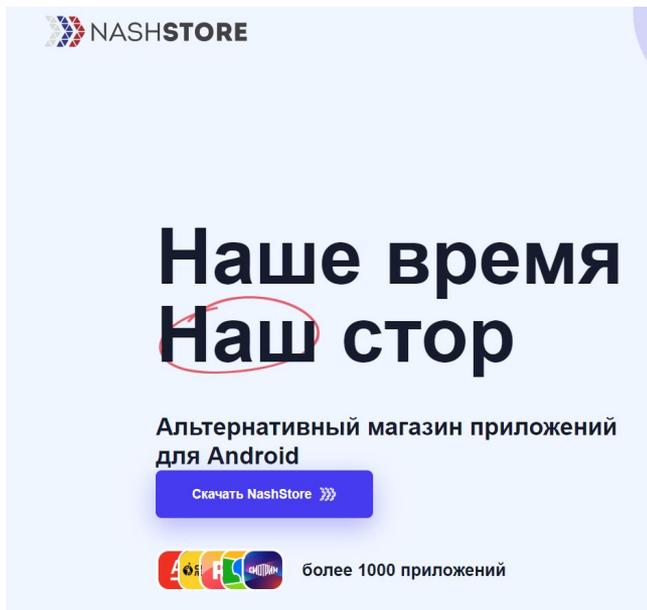
Магазин мобильных приложений для Android

Скачать RuStore

К приложениям



Маркетплейсы - перспективные, но неторопливые



- Компания «**Цифровые платформы**» официально запустила NashStore 16 мая.
- Через месяц количество приложений в маркетплейсе перевалило за 2 тысячи
- Его аудитория достигла отметки в 1 млн человек

Игровые клубы - непонятный бизнес

- Yota Arena
- Winstrike
- CyberX
- Black Star Gaming

Профильные СМИ - уходящие в прошлое

- Канобу + Игромания
- GOHA
- Stopgame
- Playground

Вопрос - применение геймдева за рамками индустрии?

Ваши варианты. Давайте обсудим.



Варианты применения геймдева вне геймдева

- Лицензирование и потребительские товары с брендами видеоигр
- Геймификация образования, ритейла, банковского сектора
- Реализация игровых сюжетов в киноиндустрии
- Технологии для тренировок и имитации жизненных ситуаций (авиасимуляторы и др.)

Домашнее задание №4

- ваша команда - представители российского маркетингового digital-агентства
- ваши основные клиенты - игровые компании и производители “железа”/софта.
- PC/консоли, сессионный шутер, сеттинг “холодная война”
- вы хотите выиграть тендер на продвижение новой PC-игры от независимых российских разработчиков.
- они просят предложить им варианты маркетингового продвижения в формате “медиа-какие носители-почему именно это медиа”
- формат рассказа - питч с презентацией

Формат - презентация от всех участников команды, 4 минут - питч, 2 минуты - ответы на вопросы

Материалы к 4 занятию

[Игровые медиа](#)

[они же](#)

[CyberX](#)

[Winstrike](#)

[Black Star Gaming](#)

[Метаверс - что нас ждет](#)

[Метавселенная в России](#)

[Newzoo про мета-вселенные](#)

[Newzoo про мета-вселенные на русском](#)

[покупка Republic Realm](#)

[Sandbox](#)

[Bored Ape Yacht Club](#)

Материалы к 4 занятию

[Интервью с Ярославом Мешалкиным](#)

[Холдинг Esforce](#)

[Виртус.про](#)

[ФКС России](#)

[Что будет с киберспортом в России](#)

[анализ киберспорта в России](#)

[https://joys.space/
про Ru.store](https://joys.space/)

[про Nash Store](#)

[карта компьютерных клубов России](#)

[nashstore](#)

[сравнение RuStore и NashStore](#)