

Что нужно знать перед началом производства игр и их продвижением с точки зрения гейм-аудитории?

Иванов Артём

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the right side of the slide, with some extending towards the center. The overall aesthetic is clean and modern.

Часть 1. Гейм-аудитория.

1. Процентное соотношение женщин-геймеров и мужчин-геймеров, их возрастное распределение

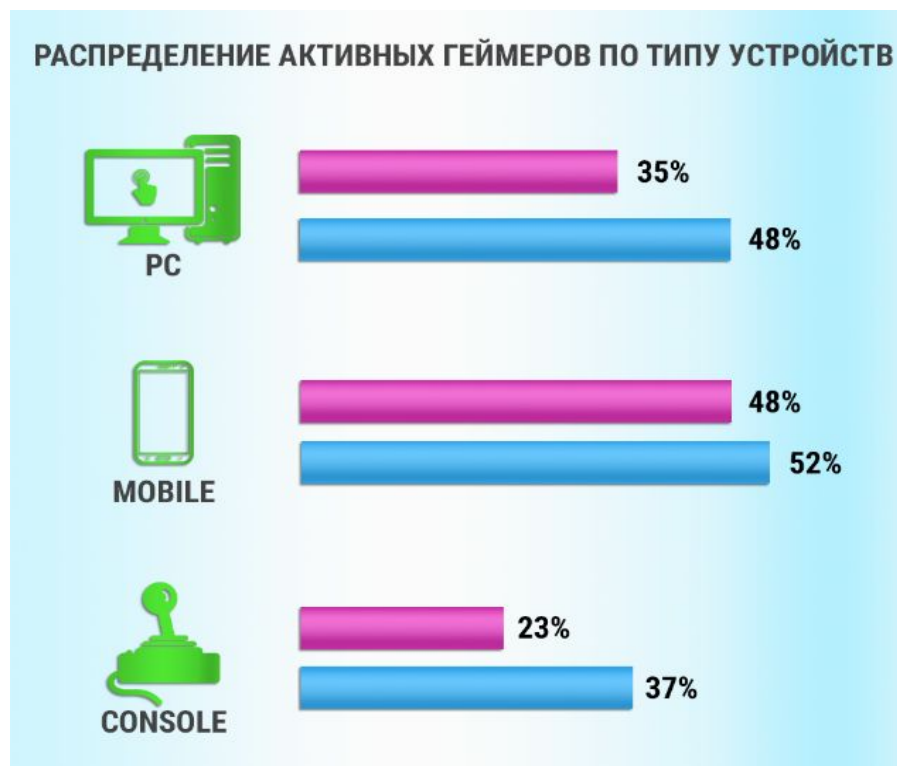
К небольшому сожалению, наибольшее количество данных приходится на 2017 год, он и будет проанализирован. На момент середины 2019 года, по моему мнению, картина изменилась малость, но где встретились изменения я отмечу. Компания Newzoo публикует отчеты по гейм-аудитории, на них основывается часть моего выступления.



Целевая аудитория делится практически поровну. Миф о том, что увлечение играми – удел мужчин, не подтверждается. Большинство геймеров приходится на возрастную категорию 21-35.

2. Кто на чём играет?

Примем, что человек, играющий не менее 1 раза в месяц это активный геймер. Распределение представлено ниже:



Женщины-геймеры предпочитают мобильные игры, пк игры у них стоят на втором месте, а мужчины-геймеры одинаково предпочитают игры на пк и мобильных устройствах.

Откуда пользователи узнают о новых играх?



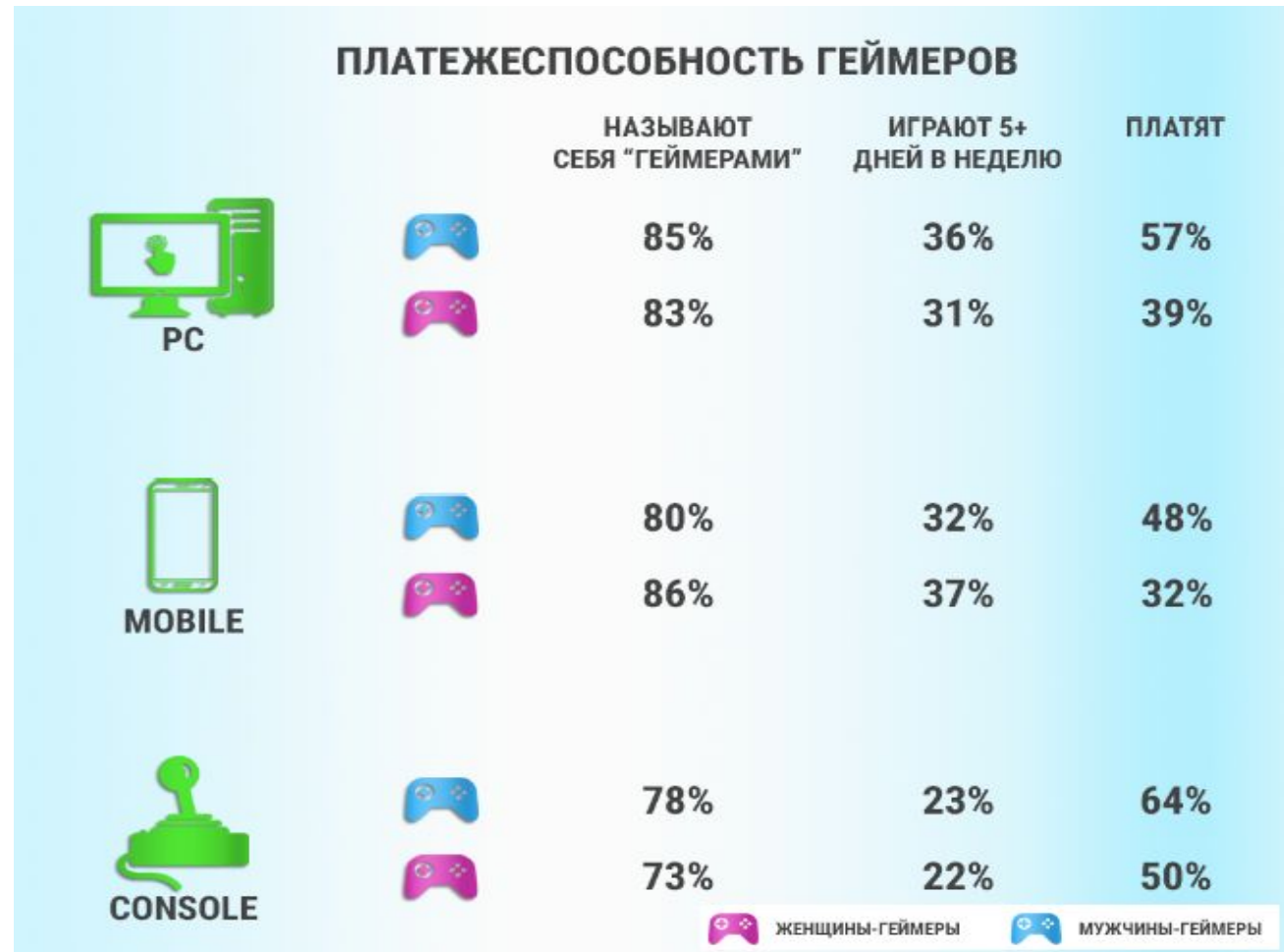
Большинство в первую очередь узнает о играх из своего круга общения, особенно женщины-геймеры, мужчины-геймеры чаще используют медиа в качестве источника информации о играх.

Какие жанры больше любят?



Приключения одинаково нравится всем, большинство девушек предпочитают сравнительно миролюбивые категории игр, у парней особой популярностью пользуются шутеры

Где деньги, Лебовски?



На всех платформах мужчины-геймеры платят в большем количестве случаев. Женщины-геймеры предпочитают играть и проходить игры без доната.

В цифрах:

Для интереса я решил посмотреть, что принесло больше денег за 2017 год. Аналитическая фирма SuperData подсчитала, сколько денег заработала индустрия интерактивных развлечений в этом году. Цифра получилась впечатляющая - \$108,4 млрд. Чуть больше половины этой суммы принесли игры для мобильных платформ - \$59 млрд., следом идет ПК с \$33 млрд. дохода. Для сравнения в 2018 цифра, согласно другому источнику, уже составила \$134,9 млрд., \$33,4 млрд пк, \$38,3 млрд консоли, \$63,2 млрд мобильные платформы.

Top mobile games by revenue, 2017

Top free-to-play PC games by revenue, 2017

Top premium PC games by revenue, 2017

Rank	Title	Publisher	Revenue	Rank	Title	Genre	Publisher	Revenue	Rank	Title	Publisher	Revenue
1	<i>Arena of Valor</i>	Tencent	\$1.9B	1	<i>League of Legends</i>	MOBA	Riot Games/Tencent	\$2.1B	1	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>	Bluehole	\$714M
2	<i>Fantasy Westward Journey</i>	NetEase	\$1.5B	2	<i>Dungeon Fighter Online</i>	RPG	Nexon/Tencent	\$1.6B	2	<i>Overwatch</i>	Activision Blizzard	\$382M
3	<i>Monster Strike</i>	Mixi	\$1.3B	3	<i>CrossFire</i>	Shooter	Nexon/Tencent	\$1.4B	3	<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	Valve Corporation	\$341M
4	<i>Clash Royale</i>	Supercell	\$1.2B	4	<i>World of Tanks</i>	Shooter	Wargaming	\$471M	4	<i>Destiny 2</i>	Activision Blizzard	\$218M
5	<i>Clash of Clans</i>	Supercell	\$1.2B	5	<i>Dota 2</i>	MOBA	Valve Corporation	\$406M	5	<i>Grand Theft Auto V</i>	Rockstar Games	\$118M
6	<i>Fate/Grand Order</i>	Aniplex, Inc.	\$982M	6	<i>Roblox</i>	Virtual World	Roblox Corporation	\$310M	6	<i>Battlefield 1</i>	Electronic Arts	\$113M
7	<i>Lineage 2: Revolution</i>	Netmarble Games	\$980M	7	<i>MapleStory</i>	RPG	Nexon	\$279M	7	<i>Minecraft</i>	Microsoft Studios	\$92M
8	<i>Candy Crush Saga</i>	KING	\$910M	8	<i>Hearthstone</i>	CCG	Activision Blizzard	\$217M	8	<i>Guild Wars 2</i>	NCsoft	\$87M
9	<i>Pokémon GO</i>	Niantic, Inc.	\$890M	9	<i>Blade & Soul</i>	RPG	NCSOFT/Tencent	\$178M	9	<i>Divinity: Original Sin 2</i>	Larian Studios	\$85M
10	<i>Ghost Story</i>	NetEase	\$860M	10	<i>FIFA Online 3</i>	Sports	Nexon/Tencent	\$163M	10	<i>Tom Clancy's Rainbow Six: Siege</i>	Ubisoft	\$67M

Мобильные платформы являются наиболее прибыльными.

Кто платит?



Возраст большинства платящих пользователей — от 21 до 35 лет. Опять же мужчины-геймеры платят значительно чаще в любом возрастном диапазоне, кроме 51-65, где показатели равны и приближены к нулю.

Часть 2. Необычные примеры продвижения игр

Microsoft интересно преподнесла лондонский запуск Halo: Reach. Все, кто оказался на Трафальгарской площади за день до начала продаж игры, могли встретить там настоящих Halo-спартанцев в комбинезонах. Часть спартанцев просто стояла на месте и вращала головами, а один ненадолго поднялся в воздух на реактивном ранце и сделал круг над площадью.



Не хотел бы называть это рекламой, говорю о результате - частое упоминание Ubisoft в последнее время и попадание во все СМИ.

Ubisoft сделала хорошее дело, она решила пожертвовать 500 тысяч евро на восстановление собора Парижской Богоматери, пострадавшего от пожара 15 апреля. Студия призвала фанатов сделать собственные пожертвования. Также компания решила начать бесплатную раздачу Assassin's Creed Unity, в которой есть тот самый Нотр-Дам, скопированный с оригинального образца. На 25 апреля её загрузили 3 млн. человек.



Сарсом для рекламы Resident Evil 6 открыла в Лондоне вот такую мясную лавку:



Сарсом удивляла и до этого. В день запуска Resident Evil 5 среди фанатов был запущен зомби-конкурс, по центру Лондона были разбросаны фальшивые пластиковые головы, руки и другие части человеческих тел. Участников, которым удалось найти больше всего «кусков», наградили поездкой в Африку, где и происходило действие игры.



- ▶ А отмечая старт продаж Dead Rising 2 они загримировали под зомби нескольких фанатов игры и выпустили их погулять по Лондону. Несмотря на то, что каноническим зомби иметь мозги не полагается, это не мешало им выполнять простейшие жизненные функции – ждать автобуса на остановке или заходить позавтракать в семейное кафе, здорово озадачив других посетителей.



Список источников:

- ▶ 1. [SUPERDATA: ИТОГИ 2017-ГО ГОДА ДЛЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ](https://leogaming.net/ru/site/news/superdata-itogi-2017-go-goda-dlya-igrovoy-industrii) [Электронный ресурс] - [https://leogaming.net/ru/site/news/superdata-itogi-2017-go-goda-dlya-igrovoy-industrii-](https://leogaming.net/ru/site/news/superdata-itogi-2017-go-goda-dlya-igrovoy-industrii) (дата обращения: 9.05.2019)
- ▶ 2. [Как рекламировать игры: привлекаем правильную аудиторию](https://conversion.im/kak-reklamirovat-igry-privlekaem-pravilnuyu-auditoriyu) [Электронный ресурс] - <https://conversion.im/kak-reklamirovat-igry-privlekaem-pravilnuyu-auditoriyu> (дата обращения: 9.05.2019)
- ▶ 3. [Newzoo Gamer Segmentation](https://newzoo.com/) [Электронный ресурс] - <https://newzoo.com/> (дата обращения: 9.05.2019)
- ▶ 4. [Мясная лавка в Лондоне](https://pikabu.ru/story/vot_takaya_myasnaya_lavka_otkryilas_v_londone_728285) [Электронный ресурс] - https://pikabu.ru/story/vot_takaya_myasnaya_lavka_otkryilas_v_londone_728285 (дата обращения: 9.05.2019)
- ▶ 5. [Заразительная мода. Лучшие вирусные рекламные кампании видеоигр](https://www.igromania.ru/article/18494/Zarazitelnaya_moda_Luchshie_virusnye_reklamnye_kampanii_videoigr) [Электронный ресурс] - https://www.igromania.ru/article/18494/Zarazitelnaya_moda_Luchshie_virusnye_reklamnye_kampanii_videoigr.html (дата обращения: 9.05.2019)

- ▶ 6. Cybersport.ru [Электронный ресурс]
-<https://www.cybersport.ru/games/news/besplatnuyu-kopiyu-assassin-s-cree-d-unity-zagruzili-3-mln-chelovek>(дата обращения: 9.05.2019)
- ▶ 7. Halo: Reach London jetpack PR stunt HD [Электронный ресурс] -
<https://www.youtube.com/watch?v=v--CSjf3PRE>(дата обращения: 9.05.2019)

Людология:

1. Halo: Reach
2. Assassin's Creed Unity
3. Resident Evil 6
4. Resident Evil 5
5. Dead Rising 2

Спасибо за внимание