

ДИНАМІКА РОЗВИТКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

Романюк Олександр Никифорович, Крилик Олександр Валерійович, Зінчук Роман Сергійович

Вінницький національний технічний університет, Україна

Анотація

Розглянуто тенденції розвитку та визначено основні напрями індустрії відеоігор.

Вступ

Комп'ютерна гра є інструментом, що підтримує інтерактивний доступ користувача до обчислювальних ресурсів і забезпечує створення і функціонування гібридного інтелекту, об'єднуючи творчий потенціал людини з інформаційними, обчислювальними і образотворчими можливостями ЕОМ.

Ігрова індустрія нині швидко розвивається у напрямках реалістичної візуалізації і високої продуктивності. Краща графіка дає людям більше емоцій, змушує їх відчувати себе частиною віртуального простору, що викликає захоплення не лише в молоді, а й в старшого покоління [1].

Аналіз розвитку ігрової індустрії

Для сучасної людини комп'ютер відіграє роль не лише обчислювального засобу, який автоматизує виконання певних алгоритмів, закладених в неї людиною, а й надає їй можливість відпочити, надаючи доступ до глобальної мережі Інтернет, музики, фільмів, відеоігор. Увага світової аудиторії переноситься з пасивних медіа-каналів таких, як ТБ, на більш активні: ігри та цифрові носії, де вони можуть самі стати учасниками, бути залученими годинами.

Близько 83% людей, що проживають у різних куточках Європи, грають у комп'ютерні ігри 2-3 рази на день, що фактично прирівнюється до потреби в їжі. Індустрія відеоігор стрімко розвивається [2].

У 2011 році прибутки ігрової індустрії склали \$ 74,43 млрд. У цьому ж році \$ 17 млрд. витратилось на придбання комп'ютерів або ігрових консолей, \$ 44,73 млрд. - на купівлю самих ігор, а \$ 11,899 млрд. - на оплату он-лайн ігор[3].

Українці витратили на он-лайн ігри більше \$ 20 млн. в 2011 році. Для українського ринку використовується в основному модель free-2-play. Вона дозволяє грати безкоштовно, але додаткові можливості, віртуальні товари або преміум-акаунти потрібно купувати за реальні гроші.

До 2013 року ринок комп'ютерних онлайн-ігор у Росії збільшиться до \$ 1 млрд., прогнозує аналітики J'son & Partners. Проте російський сегмент займає лише 3% світового ринку, США - 30%. В основному російська аудиторія зростає за рахунок ігор у соціальних мережах і мобільних додатків.

Світовий ринок он-лайн ігор в 2011 році зріс на 23%, до \$ 20 млрд. До 2013 року він може збільшитися до \$ 26,7 млрд. Найбільша кількість проданих ігор прийшла з MMORPG. Lineage 2 і World of Warcraft - найпопулярніші з MMORPG. Вони займають 68% ринку [4].

На користь розвитку он-лайн індустрії говорить і дослідження інформативності Hollywood Reporter. Згідно з дослідженням, витрати споживачів на все, що пов'язане з комп'ютерними та відеоіграми в 2011 році, склали \$ 17 млрд. Відзначається зниження продажів ігрових приставок і аксесуарів до них. Крім того, продукція, що випускається для фанатів ігор, теж виявилася менш затребуваною, ніж у 2010 році[5]. Аналітики відзначають значимість такого ігрового сервісу як Steam від Valve. Valve оголосила о своїй ігровій платформі Steam у 2002. У 2011 налічувалося більше 35 мільйонів активних користувачів. Steam використовується для завантаження та активації ігор через Інтернет, отримання автоматичних оновлень і новин, як для продуктів самої Valve, так і сторонніх розробників, серед яких є Activision, Codemasters, Eidos Interactive, Epic Games, GSC GameWorld, id Software, SEGA, THQ, Atari, Rockstar Games, UbiSoft, NCSoft та багато інших[6]. Найбільший інтернет-рітейлер Amazon склав список найбільшпоширених ігор 2011 року. 5е місце посіла гра «Batman: Arkham City», 4е - «Battlefield 3», 3е - «Elder Scrolls V: Skyrim», 2е - «Just Dance 3», а на перше місце потрапила «Call of Duty: Modern Warfare 3», що за 24 годин реалізувалася кількістю 6,5 млн. копій. В ТОП ввійшли тільки ті ігри, які розповсюджувалися на фізичних носіях [7].

Розвиток відеоігор є вигідним не лише для тих, хто їх розробляє, а й для тих, хто виробляє мобільні телефони. Крім прибутків за продане обладнання, виробник телефонів заробляє й на ігрових програмах для нього. Сучасні телефони мають високу швидкість, що дозволяє використовувати їх як достатньо перспективну ігрову платформу.

Згідно з дослідженням Gamer Segmentation 2012: The New Faces of Gamers, проведеним аналітичною компанією NPD Group, число людей, що грають в ігри на смартфонах і планшетних комп'ютерах, перевищило число тих, що віддають перевагу ігровим консолям. NPD поділила ринок на кілька категорій: мобільні ігри, завантажувані або он-лайн ігри, ігри для ігрових консолей, дитячі та сімейні ігри, прості комп'ютерні ігри, ресурсомісткі комп'ютерні ігри [8]. За прогнозами експертів, ринок мобільних ігор до 2014 року зросте з \$ 3,7 до \$ 7,8 млрд. Велику роль в цьому відіграють сучасні портативні пристрої, а також соціальні мережі [9].

По оцінкам експертів, Україна має високий потенціал для розвитку індустрії відеоігор, але вона потребує інвестицій, які іноземці не бажають вкладати через нестабільність податкового законодавства. В Україні створені та активно функціонують ряд компаній. Відомими розробниками ігрових програм є такі українські компанії: Abyss Lights Studio, Action Forms, Alien Workshop Studios, Best Way, Boolat, Boston Animation, Deep Shadows, Persha Studio, DVS, Creoteam, GSC Game World, Frogwares, iLogos, Kyiv Games (MonteCristo), Media Art, N-Game Studios, Spector Studio, UNT Games Studio, Меридіан'93. Популярними є ігри київських компаній 4A Games («Metro 2033»), Creoteam («Collapse»), GSC Game World («Козаки», «S.T.A.L.K.E.R.») [5]. Студія GSC GameWorld здобула світову популярність. В Україні також

є студії, які спеціалізуються на розробці невеликих казуальних ігор для різних ігрових платформ (студії Absolutist, Arkadium). Необхідно відзначити також ігри та студії, що займаються розробкою ігор для соціальних мереж. Найбільш потужною є фірма Mystery. Українські студії, орієнтовані на західні ринки, часто співпрацюють з іноземними видавництвами, виконують основну масу роботи, крім озвучування та захоплення рухів акторів. Це пояснюється тим, що в Україні немає необхідних технологій. Так, звук для англійських версій гри «Metro 2033», компанії «4A Games» записувався в США, а для німецької та французької версій - у Німеччині.

Якщо говорити про тенденції ігрових напрямків, то як і раніше будуть розроблятися он-лайн ігри: казуальні і браузерні. З браузерних ігор - головним чином багатокористувацькі (MMORPG), з казуальних - однокористувацькі Flash-ігри. Напрямок ігор під соціальні платформи буде розвиватися і в 2012 році. Особливих змін за кількістю компаній-розробників, що займаються цими іграми, не передбачається. Компанії, що розробляють ігри під мобільні платформи (під Android і iOS), добре освоїли свій сектор. Для них характерна стабільність в своїй ніші.

Ринок комп'ютерних ігор продовжує рости і видозмінюватись. Зокрема, очікується збільшення кількості он-лайн ігор, що сприяє вирішенню проблеми піратства в ігровій індустрії. На користь розвитку таких ігрових проектів впливає зниження вартості трафіку в мережі Інтернет.

Висновки

Наведений аналіз показав, що розвиток індустрії відеоігор є однією з найбільш динамічних в світі. Комп'ютерні ігри не тільки завоювали масову популярність, але й наблизилися за своїми фінансовими оборотами до показників найважливішого і найбільш масового із усіх мистецтв – кіно.

Соціальні та мобільні ігри хоч і недавно включилися в сферу ігрової індустрії, але відразу ж знайшли свою цільову аудиторію. Соціальні та мобільні ігри мають перевагу в питаннях просування за рахунок більш спрощеної моделі та її гнучкості, а також додаткові можливості інтеграції, створення спільних проектів з дружніми брендами.

Вже в найближчому майбутньому ігрові елементи будуть вбудовуватися у все більшу кількість реальних задач в навколишньому світі.

Список використаних джерел:

1. Финни К. 3D-игры. Все о разработке / К. Финни. — Бином. Лаборатория знаний, 2007. — 976 с.
2. Саймон Б. Игровая индустрия Электронный ресурс / Саймон Б., Реза Гаем-Магами. — Режим доступа: <http://www.sunhome.ru/psychology/11791>.
3. Светлые перспективы Электронный ресурс. — Режим доступа: <http://insocialplay.livejournal.com/112499.html>.
4. Смирнов Д. Игры на миллиард долларов Электронный ресурс / Смирнов Д. — Режим доступа: http://hi-tech.mail.ru/news/misc/igri_na_milliard.htm.
5. Добровольский И. Украинский рынок разработки видеоигр: потенциал огромен, но реализован слабо Электронный ресурс / Добровольский И. — Режим доступа: <http://www.bagnet.org/news/tech/172412>.
6. Steam Электронный ресурс. — Режим доступа: <http://uk.wikipedia.org/wiki/Steam>.
7. ТОП-5 самых продаваемых игр 2011 года Электронный ресурс. — Режим доступа: <http://vtopik.ru/?p=2470>.
8. Руденко В. Игровые консоли уступают рынок портативным устройствам / Электронный ресурс / Руденко В. — Режим доступа: <http://www.imena.ua/blog/игровые-консоли-уступают-рынок-порта>.
9. Орлов Г. Рынок мобильных игр к 2014 году вырастет в два раза Электронный ресурс / Орлов Г. — Режим доступа: http://infox.ru/hitech/games/2011/05/21/Bum_mobilnyyh_igr_pr.phtml.