

گزارش مالی الکترونیک آرتز منتشر شد؛ Mirror's Edge Catalyst تاخیر خورد - دیجیاتو

شایان ضیایی | جمعه، ۰۸ آبان ۱۳۹۴

کمپانی الکترونیک آرتز به تازگی گزارش مالی سه ماهه ی دوم سال مالی 2016 را منتشر کرده است که حکایت از مسائلی جالب دارد. از یک سو، اندرو ویلسون، مدیر عامل الکترونیک آرتز، انتظار دارد که بازی Star Wars: Battlefront تا پایان ماه مارس 2016، به فروش 13 میلیون واحدی برسد و از سوی دیگر، نرخ در آمد سال به سال کمپانی با 18 درصد کاهش نسبت به پیش مواجه شده است.

در ادامه با [دیجیاتو](#) همراه باشید.

بنابر گزارش الکترونیک آرتز، بیش از 9.5 میلیون نفر در نسخه ی بتای بازی Star Wars: Battlefront مشارکت کردند و در مجموع چیزی در حدود 1.6 میلیارد ساعت به بازی پرداختند. بنابر این آمار، اندرو ویلسون انتظار دارد که این بازی تا پایان سال مالی 2016 به فروش 13 میلیون واحدی دست یابد.

پیش از این گفته می شد که چیزی در حدود 9 الی 10 میلیون نفر بازی را خریداری خواهند کرد اما ویلسون با اشاره به این که آمار پیش خرید Star Wars در سطحی عالی بوده است خاطر نشان کرده که می توان انتظار بیش تری داشت.

بازی استار وارز قرار است دنباله های زیادی داشته باشد و طی همکاری به وجود آمده میان دیزنی و الکترونیک آرتز، بزودی شاهد عرضه ی بازی های دیگری نیز خواهیم بود. در همین حال، الکترونیک آرتز قصد دارد که با عرضه ی مداوم بسته های الحاقی برای Battlefront تا سال 2017، فروش بازی خود را افزایش دهد.

در همین حال، اندرو ویلسون در جلسه ی گزارش مالی خود اعلام کرد که نسخه ی جدید بازی Mirror's Edge تحت عنوان Catalyst با اندکی تاخیر عرضه خواهد شد و تاریخ عرضه ی آن از 23 فوریه به 24 مه سال 2016 میلادی تغییر کرده است.

کمپانی بزرگ بازی سازی اشاره کرده که میزان کاربران فعال بازی های NHL 16، NFL 16 و صد

البته فیفا 16 تا 30 درصد نسبت به همین بازه ی زمانی در سال گذشته افزایش داشته. هم چنین از زمان معرفی بسته ی الحاقی جدید بازی Star Wars: The Old Republic، تا 33 درصد به تعداد مشترکین این بازی افزوده شده است.

بازی های Battlefield 4 و Battlefield: Hardline هم چنان به صورت میانگین و ماهانه، 6 میلیون کاربر را به خود مشغول می کنند و کماکان به کار خود ادامه می دهند.

از ابتدای ماه جولای تا آخر سپتامبر، بخش Draft Champions بازی NFL 16 بیش از 16.4 میلیون بار بازی شده، 10.9 میلیون در The Sims 4 فرستاده شده و 1.3 میلیارد بازی آنلاین در SimCity BuildIt به انجام رسیده است.

در همین بازه ی زمانی، کاربران بیش از 1.7 میلیون دقیقه را به بازی Battlefield Hardline اختصاص داده اند، کاربران NHL 16 حدود 85.5 میلیون گل به ثمر رسانده اند و بازیکنان Battlefield 4 حدود 1.5 میلیون بار در نقشه ی Zavod: Graveyard Shift مشغول به بازی شده اند. جزییات بیش تر را می توانید در اینفوگرافیک های پایین ببینید.

نرخ در آمد دیجیتالی الکترونیک آرتز به 50.2 میلیون دلار رسیده که نسبت به رقم 508 میلیون دلاری سال گذشته، افت 6 درصدی به چشم می خورد. درآمد دیجیتالی، در کل 62 درصد از درآمد کل الکترونیک آرتز را تشکیل داده است.

فروش دیجیتالی عناوین روی کنسول، 34 درصد درآمد دیجیتالی را تشکیل داده و این رقم برای پی سی و موبایل به ترتیب 17 درصد و 2 درصد است. بسته های الحاقی هم به تنهایی و با در اختیار داشتن سهم 27 درصدی، درآمد قابل توجهی نصیب الکترونیک آرتز کرده اند.

فروش فیزیکی و مابقی درآمدهای جانبی الکترونیک آرتز نیز به رقم 313 میلیون دلار رسیده که با توجه به رقم 482 میلیون دلاری سال پیش، افت 13 درصدی را تجربه کرده است.

در نهایت نیز نرخ درآمد کل شرکت الکترونیک آرتز به رقم 815 میلیون دلار رسیده که در قیاس با درآمد 990 میلیون دلاری سه ماهه ی دوم سال مالی 2015، از افت 18 درصدی رنج می برد.

در پایین می توانید اینفوگرافیک های منتشر شده از سوی الکترونیک آرتز را مشاهده کنید:



