

بازی های موبایل ارزشی بیشتر از تجارت گیمینگ روی پی سی و کنسول های خانگی دارند - دیجیاتو

شایان ضیایی | پنجشنبه، ۱۹ فروردین ۱۳۹۵

دیگر جای هیچ شکی نیست که بازی های موبایل، رشدی فوق العاده در سال های اخیر داشته اند و به یکی از ارکان اصلی تجارت اسمارت فون ها بدل شده اند. با توجه به رشد روزافزون سخت افزارهای موبایل و نیز کاهش قیمت ها، دیگر هرکسی می تواند یکی از آن بازی های کوچک و دوست داشتنی را تهیه کند و برای مدت های طولانی سرگرم شود.

در همین حال، توسعه دهندگان هم رغبت بیشتری به تولید محتوا برای موبایل های هوشمند نشان می دهند؛ چرا که می توان با صرف هزینه و وقتی کم، درآمدی قابل توجه کسب کرد. بنابراین جای تعجب ندارد که تجارت گیمینگ روی موبایل در دو سال گذشته، ارزشی بیشتر از تجارت گیمینگ روی پی سی و کنسول های خانگی یافته باشد.

بنابر آمار به دست آمده از سوی دو شرکت تحقیقاتی App Annie و IDC، بازی های موبایل ارزشی معادل 34.8 میلیارد دلار در سراسر جهان یافته اند، این در حالیست که بازی های پی سی و مک با 29 میلیارد دلار در رده دوم قرار دارند. بعد از همه این ها نیز، بازی های کنسولی با ارزش 18.5 میلیارد دلار، در جایگاه سوم قرار گرفته اند. ضمناً بازی های کنسول های دستی، که روزی از رقبای جدی گیمینگ موبایل محسوب می شدند، حالا تنها 3 میلیارد دلار می ارزند.

در مجموع، به نظر می رسد که مردم مبلغی معادل 85.4 میلیارد دلار در سال را صرف بازی های ویدیویی می کنند که رقمی حیرت انگیز به شمار می رود. در دیگر بخش های تحلیل دو شرکت مورد اشاره، گفته شده که تقریباً 38 درصد از مجموع دانلودهای گوگل پلی و اپ استور اپل، متعلق به بازی های ویدیویی هستند و البته گیمرها وقت بیشتری به تجربه عناوین iOS نسبت به عناوین گوگل پلی اختصاص می دهند.

اگر بخواهیم به صورت خلاصه در مورد بازی های ویدیویی نیز صحبت کنیم، باید گفت که عنوان کلتش آو کلنز استودیوی Supercell و نیز Monster Strike استودیوی Mixi، به ترتیب سودده ترین عناوین iOS و گوگل پلی در سال 2015 بوده اند.

نکته جالب توجه اینست که بسیاری از کمپانی های نام آشنای صنعت گیمینگ، در میان برترین

توسعه دهندگان پلتفرم موبایل به چشم نمی‌خورند. در واقع کمپانی‌هایی نظیر Tencent، اکتیویژن بلیزارد، کپکام و الکترونیک آرتز اگرچه نسبت به ساخت بازی روی موبایل تمایل نشان داده‌اند اما هم‌چنان این حوزه را جدی نمی‌گیرند.

دلیل این امر آن است که بازی‌های موبایل، سودی معادل فرنچایزهای کلان بودجه مانند Call of Duty و Grand Theft Auto به همراه نمی‌آورند. اما با در نظرگیری مقیاس عناوین موبایل، بازی‌هایی چون کلش آو کلنز، Monster Strike و Puzzle & Dragons به راحتی عناوین کلان بودجه صنعت بازی را کنار می‌زنند.

در نهایت با همه این اوصاف، کنسول‌های بازی هم‌چنان از لحاظ میزان هزینه مخاطبان در جایگاه نخست قرار دارند و هر کنسول‌گیر به صورت میانگین، 5 برابر بیشتر از موبایل‌گیرها برای عناوین دلخواه خود هزینه می‌کند. کنسول‌گیمینگ رشدی غیرقابل توقف در مناطق آمریکای شمالی و اروپای غربی دارد، در حالی که گیمینگ روی موبایل، پی‌سی و مک بیشتر در آسیا متمرکز است.

[دیجیاتو](#)