більшістю настільних 3D-принтерів та може працювати з файлами у найпоширеніших 3D-форматах.

УДК 004.388.4

О.А. Руденко, к.т.н.,доцент
І.А. Іщенко, студент, 401-ТН
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ТА АНАЛІЗ РИНКУ МОБІЛЬНИХ РОЗВАГ

Станом на початок 2022-го року існує багато різноманітних платформ, що надають можливість спілкуватися, споживати медіаконтент, працювати, навчатися та грати в відеоігри, проте саме ринок мобільних пристроїв показує один з найбільш швидких та стабільних темпів розвитку. Очевидно, що смартфони є одним з найперспективніших напрямків, у якому рухається галузь зараз.

Майбутнє індустрії мобільних ігор станом на сьогодні є цілком зрозумілим. Такі висновки можна зробити за постійним зростанням продажів смартфонів [1], які останні 14 років майже постійно зростали (рис. 1). Незначне порушення тренду в 2019-2020 можна пояснити поширенням коронавірусної хвороби та введенням локдаунів, що мало значний негативний вплив на більшість економічних сфер. Попри це світова економіка поступово приходить в норму, тому, за оцінками експертів, галузь мобільних розваг буде розвиватися і надалі.

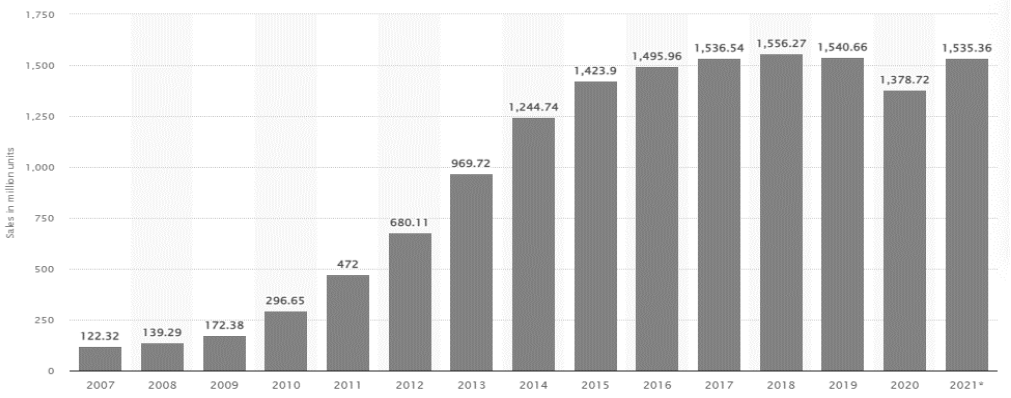

Рис. 1. Кількість проданих смартфонів кінцевим користувачам з 2007 до 2021

Однак, вищезгаданий ринок, як і будь-який інший, має ряд важливих нюансів та стабільних тенденцій, про які необхідно пам’ятати при розробці, публікації та проведенні маркетингової компанії додатку [2].

Однією з ключових особливостей галузі останніх років є зростання якості програмних продуктів та ігрового досвіду. З роками смартфони стали

потужними. Вони здатні обробляти значні масиви даних набагато швидше, мають більші обсяги пам'яті та потужніші акумулятори. Все це дало змогу розробникам створювати більш технологічні ігри.

Слід зазначити, що смартфони та планшети є багатоцільовими пристроями, вони мають широкий спектр призначень і є необхідними кожній людині. В результаті розробники мобільних відеоігор мають доступ до значно більшої бази користувачів, ніж розробники інших платформ. Саме через високий рівень різноманітності користувачів мобільної платформи потрібно приділяти особливу увагу пошуку власної цільової аудиторії.

Цікавою тенденцією є підвищення уваги великих компаній до мобільних розваг. За останні роки на ринок мобільних ігор вийшли такі великі видавці, як EA, Konami, і Ubisoft. Вони переносять свої франшизи на мобільні пристрої та інвестують в них значні кошти. Яскравим прикладом є RiotGames, яка випустила LoL: WildRift – мобільну версію їх головної франшизи. Попри це мобільні платформи все ще є найбільш дружніми до розробників-початківців та інді-компаній.

Останньою характерною рисою ринку мобільних розваг є порівняно велика кількість та гнучкість шляхів монетизації, що за останнє десятиліття дозволило суттєво збільшити загальну частку доходу світової індустрії мобільних ігор. На рис. 2 зображено глобальний прибуток від ігрового програмного забезпечення за платформами, де частка мобільних ігор складає 52% ($93,2 млрд) [3].

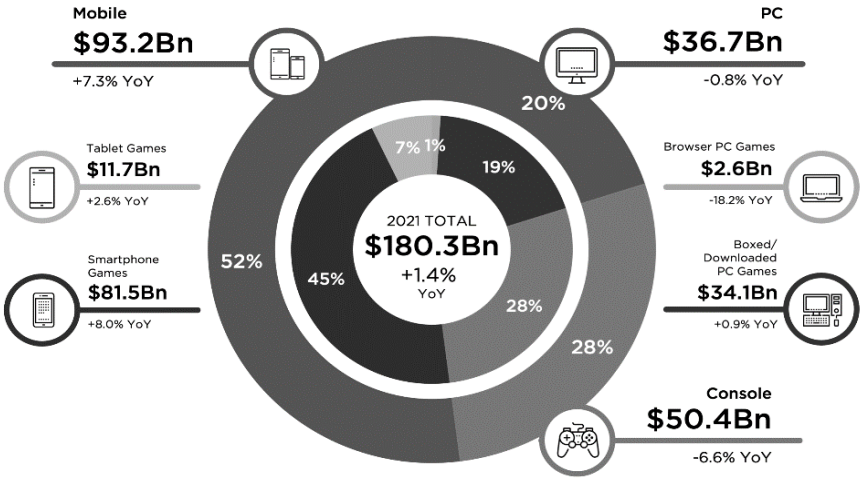

Рис. 2. Прибуток від відеоігор на всіх платформах в 2021 з річним ростом

Література

1. *Світові продажі смартфонів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://bit.ly/3uZvMBA*

2. *Причини, чому майбутнє за геймінгом на смартфонах [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://bit.ly/3JfXPSy*

3. *Ринок ігор і не тільки в 2021 році: рік у цифрах [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://bit.ly/3jaFQT3*