+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Бизнес-план разработки и запуска игрового сервиса (с финансовой моделью)

https://marketpublishers.ru/r/RB0A5CBCE42RU.html
Дата: 01.02.2018
Страниц: 57
Цена: 27 000 руб. (Лицензия на одного пользователя)
Артикул: RB0A5CBCE42RU

Описание

Адаптация данного бизнес-плана возможна под любой проект на территории России, Украины и стран СНГ.

К данному бизнес-плану прилагается финансовая модель в отдельном файле, которая позволяет с легкостью выстроить новый финансовый план методом ввода соответствующих данных

***

Идея проекта: разработка и создание игрового сервиса «Успей поймать».

География: Россия.

Основное направление проекта: мобильные игровые технологии для развлечений в реальности:

Онлайн развлечения:

многопользовательская мобильная онлайн-игра;

геймплей основан на геолокационных технологиях;

игровые механики казуальных мобильных игр.

Офлайн развлечения:

игра в реальном мире с реальными людьми;

возможность сочетать свои занятия и игровой процесс;

низкий порог входа и финансовая мотивация игроков.

Рыночная ситуация:

Объем мирового рынка игр в 2017 году увеличился на ***% и достиг *** млрд. $., а к 2021 году составит *** млрд. $.
Категория «игры» среди всех приложений для смартфонов является лидером, генерируя *** млрд. $ по всему миру.
***% компьютерных игр в России приходится на мобильные игры.
Средняя цена за установку игрового приложения в России составляет ***$ для iOS и ***$ для Android.
Потенциальная аудитория игрового сервиса «Успей поймать» составляет *** человек.
Мотивация потенциальной аудитории: развлечение и заработок.
Конкурентное окружение: мобильные игры с дополненной реальностью с элементами квеста:

***;
***;
***;
***.

Преимущества игрового сервиса «Успей поймать»:

В механике «Успей поймать» не заложено никаких ограничений: в одной игре могут участвовать как командные, так и одиночные игроки. Это позволяет увеличить аудиторию играющих и, соответственно, увеличить количество покупок, совершаемых возросшим количеством участников.

Отсутствие определенного сеттинга и сюжета, что дает возможность расширить общую аудиторию игроков

Возможность монетизации выигрыша.

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Выдержки из исследования

Анализ мирового рынка игровой индустрии

Игры – самый значительный сегмент мирового рынка цифрового контента. В 2017 году мобильный гейминг принесет $*** миллиарда, или ***% общей прибыли от игр. Свыше ¾ этой суммы, или $*** миллиарда, будет получено от игр на смартфоне, а игры на планшете принесут оставшиеся $*** миллиарда.

С годами количество проданных планшетов уменьшается, но благодаря тому, что сейчас в мире в активном пользовании находятся 280 миллионов планшетов, этот сегмент существенно приумножает успех мобильных игр.

Сегмент игр для приставок в 2016 показал лучшие результаты, чем ожидалось, благодаря тому, что производители, издатели и потребители воспользовались рядом цифровых бизнес-моделей. Общий доход Microsoft и Sony составил свыше $*** миллиардов от их эксклюзивных игр и комиссионных от игр сторонних разработчиков. По прогнозам, в 2017 году игры для приставок принесут $*** миллиарда дохода по всему миру, из которых ***% будет получено от цифровых версий игр.

Диаграмма 1. Доход мирового игрового рынка по сегментам, 2017 г., млрд.$

****

Доходы браузерных игр для ПК начали снижаться в 2015-м из-за переноса обычных игр на мобильные устройства. По прогнозам Newzoo, этот сегмент принесет $*** млрд. в 2017 году, что на ***% меньше, чем в 2016 году. Выручка с компьютерных игр снизилась в компаниях западного и азиатского рынков в 2016 году; в то время как в развивающихся рынках наблюдался рост. По прогнозам скачиваемые/коробочные игры для ПК в 2019 принесут $*** млрд.

Диаграмма 2. Доход мирового игрового рынка по устройствам, 2017 г., млрд.$

***

Азиатско-тихоокеанский регион на данный момент является самым крупным, ожидается, что в Китае будет произведено $*** миллиарда, или четверть всех доходов в 2017 году. По прогнозам Newzoo, совокупный темп годового роста мирового рынка составит +***% и к 2020 объем рынка составит $*** миллиарда.

Диаграмма 3. Доход мирового игрового рынка по регионам, 2017 г., млрд.$

***

В 2017 году Азиатско-Тихоокеанский регион даст $*** млрд., или ***% от общей мировой прибыли. Это составит +***% годового прироста. На один только Китай придется четверть общей мировой прибыли ($*** млрд.) и по этому показателю он обгонит США, чья доля прибыли, согласно оценкам, составит $*** млрд. Рост игровой прибыли в КНР в основном обусловлен сектором мобильного гейминга, где Tencent и NetEase занимают лидирующие позиции. Доходы только этих двух компаний достигли $*** млрд. в 2016 году.

Северная Америка – второй по величине регион, где прогнозируемая прибыль в 2017 году составит $*** млрд., т.е. ***% годового прироста. В основном увеличение прибыли тут происходит за счёт игр для смартфонов – сформировавшегося, но не переполненного рынка. Рост обеспечивается большим количеством потребителей и более высокими средними расходами геймеров. Такая же тенденция наблюдается в Европе, на Ближнем Востоке и в Африке, где в 2017-м, согласно прогнозам, прибыль достигнет $*** млрд. В Латинской Америке игровая прибыль вырастет до $*** млрд. в этом году.

Согласно прогнозам J'son and Partners Consulting, объем мирового рынка игр к 2021 году составит почти $*** млрд., демонстрируя средние ежегодные темпы роста в период 2016 – 2021 гг. на уровне ***%.

Анализ мирового рынка мобильных игр

Высокопроизводительные мобильные процессоры, поддержка мощной графики, качественные экраны и быстрое интернет-соединение превратили смартфоны в игровые устройства. Категория «игры» среди всех приложений для смартфонов является лидером, генерируя $*** млрд. по всему миру.

Диаграмма 4. Средняя цена игровых приложений на платформах, $

***

Сравнивая две крупнейшие платформы приложений – iOS и Android – необходимо отметить, что цена за установку приложения на iOS на ***% выше, чем на Android. Цена за регистрацию – выше на ***%, цена за покупки внутри приложения – на ***%.

Диаграмма 5. Средние затраты на игровые приложения среди мужчин и женщин, $

Показатели цены за установку приложение среди женщины в среднем выше, чем у мужчин на ***%. Тем не менее, коэффициент цены за регистрацию и цены за покупки внутри приложения у мужчин больше.

Диаграмма 6. Средняя цена игровых приложений по регионам, $

***

Цена за установку в Северной Америке в два раза больше, чем в Европе, на Ближнем Востоке и Африке. Это связано с более высоким процентом владельцев iOS-устройств. Таковых, по состоянию на февраль 2016 года, было ***% (на пяти крупнейших рынках Европы этот показатель равняется ***%). Во всем мире на iOS приходится ***%.

Диаграмма 7. Средняя цена игровых приложений по категориям, $

***

Самая низкая цена установки у казуальных игр (*** $) – благодаря простым правилам и геймплею, что требует незначительных усилий от пользователя. У этой же категории – и самая низкая цена покупки внутри приложения (** $).

Анализ рынка игровой индустрии в России

На сегодняшний день рынок игр во всем мире является самым большим сегментом мирового рынка цифрового контента, ежегодно генерируя многомиллиардные доходы и привлекая огромную аудиторию. Аналогично в России, рынок игр является самым значимым и перспективно развивающимся направлением российского рынка цифрового контента.

Диаграмма 8. Динамика российского рынка игр, млн. руб.

***

В 2016 году объем российского рынка игр составил *** млрд. руб., а в 2017 году достигнет *** млрд. руб.

Россия занимает 1-е место в Европе по количеству загрузок мобильных игр и 6-ю позицию

по общей прибыли рынка (данные2016 год). Ежегодно на российском рынке приложений появляется более 100 новых мобильных игр. ***% из них выпускают зарубежные издатели. Самые популярные мобильные игры, в том числе иностранные, генерируют от 3-х до 5-ти миллионов долларов дохода в квартал.

Диаграмма 9. Структура компьютерных игр, Россия, %

***

В 2016 году мобильные впервые вышли на второе место по объему доходов в России, обогнав социальные игры, и заняли почти треть всего рынка.

Диаграмма 10. Структура выручки от мобильных игр, Россия, %

***

Основными причинами роста рынка мобильных игр стали: рост аудитории смартфонов, рост мощности смартфонов и развитие рекламной модели в мобильных приложениях. В России *** миллионов владельцев смартфонов – это самый крупный рынок мобильного интернета в Европе (***% – доля рынка Android, ***% – iOS).

Таблица 1. Средняя цена за установку игрового приложения по операционным системам и категориям игр, Россия, 1-е полугодие 2017 г., $

***

В отличие от прошлых лет, игры на Android стали приносить больше дохода, чем игры на iOS.

Потенциальная аудитория

Игровая индустрия в России развивается очень быстро – её можно поставить на один уровень с другими рынками развлечений. На сегодняшний день в России проживают более *** миллионов геймеров. Геймерами в данном случае считаются те люди, которые регулярно играют в видеоигры любого жанра и на любых платформах. ***% россиян являются активными интернет-пользователями, из них 68% активно играют в онлайн-игры.

Сегодня существует стереотип, что в игры играют только подростки. В действительности большинство игр, которые сегодня выпускаются, имеют ограничение 16+, а возраст самого

активного потребителя в индустрии онлайн-игр, в России составляет *** года. В это время человек молод, не отягощен серьезными обязательствами и может позволить себе тратить деньги на развлечения (будь то кино, рестораны или игры).

Типичный игрок в России:

Средний возраст игрока – *** года;

***% игроков женаты/замужем;

***% состоят в гражданском браке;

***% игроков являются родителями;

Женщины обычно играют в *** игры.

Приблизительно *** % российских геймеров тратят деньги на мобильные игры. Активнее всех платят игроки в возрасте 25-35 лет. На молодую аудиторию в возрасте 12-24 лет приходится почти ***% платежей. Наиболее платящими среди них являются пользователи 18-24 лет, на которых приходится порядка ***% транзакций, что сопоставимо с объемом платежей взрослых игроков (35-45). Платящие мобильные геймеры пользуются дорогими девайсами, чья цена превышает *** тысяч рублей. Если мобильная активность в целом достигает пика к вечеру, то мобильные геймеры более активны в первой половине дня в полдень – в основном за счет аудитории подростков.

С учетом приведенных выше данных можно сделать приблизительный расчет потенциальной аудитории игрового сервиса «Успей поймать».

Таблица 2. Приблизительный расчет потенциальной аудитории игрового сервиса «Успей поймать», чел.

***

Таким образом, потенциальная аудитория игрового сервиса составляет *** человек. Низкий порог входа в игровой сервис «Успей поймать» – *** рублей, а также, возможность во время игры компенсировать затраты, либо получить денежный выигрыш, что для некоторых категорий потенциальной аудитории может быть значительной прибавкой к бюджету, является мотивацией.

Таким образом, на основании анализа рынка можно сделать следующие выводы:

Объем мирового рынка игр в 2017 году увеличился на ***% и достиг *** млрд. $., а к 2021 году составит *** млрд. $.

Категория «игры» среди всех приложений для смартфонов является лидером, генерируя $*** млрд. по всему миру.

***% компьютерных игр в России приходится на мобильные игры.

Средняя цена за установку игрового приложения в России составляет ***$ для iOS и ***$ для Android.

Потенциальная аудитория игрового сервиса «Успей поймать» составляет ****человек. Мотивация потенциальной аудитории: развлечение и заработок.

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Содержание

Резюме проекта

РАЗДЕЛ 1. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Суть и концепция проекта
Описание хода «Игры»
Модель монетизации
Территория проведения «Игры»

РАЗДЕЛ 2. АНАЛИЗ РЫНКА

2.1. Анализ мирового рынка игровой индустрии
2.2. Анализ мирового рынка мобильных игр
2.3. Анализ рынка игровой индустрии в России
2.4. Потенциальная аудитория

РАЗДЕЛ 3. КОНКУРЕНТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

РАЗДЕЛ 4. МАРКЕТИНГОВЫЙ ПЛАН

4.1. Позиционирование игрового сервиса (оптимальная концепция)
4.2. Продвижение игрового сервиса
4.3. Сайт
4.4. Контекстная реклама как инструмент продвижения
4.5. Продвижение в социальных сетях

РАЗДЕЛ 5. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЛАН

РАЗДЕЛ 6. ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН

6.1. Условия и допущения, принятые для расчета
6.2. Цены на услуги
6.3. Сезонность
6.4. Объем реализации
6.5. Выручка
6.6. Персонал
6.7. Калькуляция затрат

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

6.8. Налоги проекта
6.9. Инвестиции
6.10. Капитальные вложения
6.11. Отчет о прибылях и убытках
6.12. Расчет ставки дисконтирования по методу WACC
6.13. Отчет о движении денежных средств
6.14. Показатели экономической эффективности

РАЗДЕЛ 7. АНАЛИЗ РИСКОВ ПРОЕКТА

7.1. Анализ чувствительности проекта
7.2. Анализ безубыточности
ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ «VTSConsulting»
Перечень таблиц, диаграмм рисунков

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Таблицы

ТАБЛИЦЫ

Таблица 1. Города проведения «Игры», Россия
Таблица 2. Средняя цена за установку игрового приложения по операционным системам и категориям игр, Россия, 1-е полугодие 2017 г., $
Таблица 3. Приблизительный расчет потенциальной аудитории игрового сервиса
Таблица 4. Профили мобильных игр с дополненной реальностью с элементами квеста
Таблица 5. Штатное расписание

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Диаграммы

ДИАГРАММЫ

Диаграмма 1. Доход мирового игрового рынка по сегментам, 2017 г., млрд.$
Диаграмма 2. Доход мирового игрового рынка по устройствам, 2017 г., млрд.$
Диаграмма 3. Доход мирового игрового рынка по регионам, 2017 г., млрд.$
Диаграмма 4. Динамика мирового рынка игр, 2015-2021 гг., млрд.$
Диаграмма 5. Средняя цена игровых приложений на платформах, $
Диаграмма 6. Средние затраты на игровые приложения среди мужчин и женщин, $
Диаграмма 7. Средняя цена игровых приложений по регионам, $
Диаграмма 8. Средняя цена игровых приложений по категориям, $
Диаграмма 9. Динамика российского рынка игр, млн. руб.
Диаграмма 10. Структура компьютерных игр, Россия, %
Диаграмма 11. Структура выручки от мобильных игр, Россия, %

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

Оформление заказа

Product name: Бизнес-план разработки и запуска игрового сервиса (с финансовой моделью)

Product link: https://marketpublishers.ru/r/RB0A5CBCE42RU.html

Цена: 27 000 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

If you want to order Corporate License or Hard Copy, please, contact our Customer Service: info@marketpublishers.ru

Payment

To pay by Credit Card (Visa, MasterCard, American Express, PayPal), please, click button on product page https://marketpublishers.ru/r/RB0A5CBCE42RU.html

To pay by Wire Transfer, please, fill in your contact details in the form below:

Имя:

Фамилия:

Email:

Компания:

Адрес:

Город:

Zip code:

Страна:

Tel:

Факс:

Your message:

**All fields are required

Custumer signature _____

Please, note that by ordering from marketpublishers.com you are agreeing to our Terms & Conditions at https://marketpublishers.com/docs/terms.html

To place an order via fax simply print this form, fill in the information below and fax the completed form to +44 20 7900 3970