

# Бизнес-план разработки и запуска игрового сервиса

<https://marketpublishers.ru/r/RC9FF20F669RU.html>

Дата: 01.02.2018

Страниц: 57

Цена: 22 000 руб. (Лицензия на одного пользователя)

Артикул: RC9FF20F669RU

## 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.

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  $\frac{3}{4}$  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 приложения 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 (данные 2016 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.



## 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

- 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

## 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

## 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, %

## Оформление заказа

Product name: Бизнес-план разработки и запуска игрового сервиса

Product link: <https://marketpublishers.ru/r/RC9FF20F669RU.html>

Цена: 22 000 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

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

## Payment

To pay by Credit Card (Visa, MasterCard, American Express, PayPal), please, click button on product page <https://marketpublishers.ru/r/RC9FF20F669RU.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**

Customer 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