

# AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖRÜ RAPORU

Eylül 2022

MOBİDİCTUM



# MOBIDICTUM

## BUSINESS CONFERENCE

### *Game Industry Conference*



Sep 5-6, 2022



Haliç Congress Center,  
İstanbul

Get Your Ticket



# İçindekiler

## Oyun ve Uygulamalar

- 1.Q2 2022'nin en çok hasılat yapan mobil oyunları
- 2.Temmuz 2022'nin en çok kazandıran mobil oyunları
- 3.Temmuz 2022'nin en çok indirilen mobil oyunları
- 4.Temmuz 2022 mobil oyun sektörü incelemesi
- 5.Android uygulamaları Q2 2022'de iOS'a kıyasla daha çok kazandırdı

## Bulut Yayıncılık

- 1.Bulut Yayıncılık 2025'e kadar baskın oyun platformu haline gelecek
- 2.Bulut oyun pazarı 2026'ya kadar 5,73 milyar dolar büyüyecek

## Finansal Raporlar

ROBLOX

Tencent 腾讯

ROVIO

KRAFTON

T2  
TAKE-TWO  
INTERACTIVE

netmarble

nexters

zynga

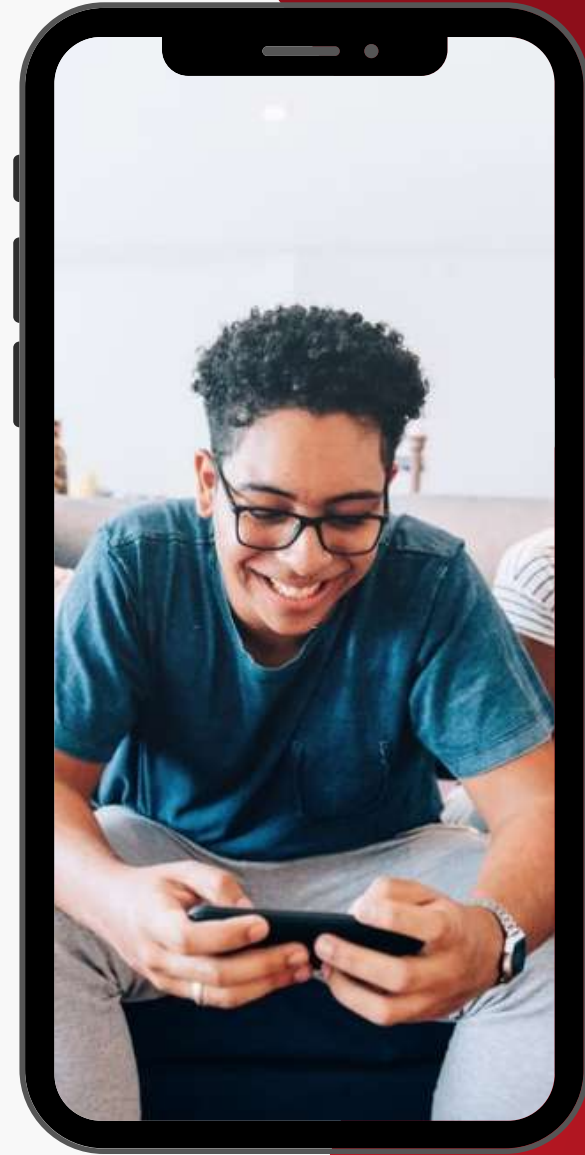
Playtika

Nintendo®  
NVIDIA

NetEase  
Games

unity

MOBIDICTUM



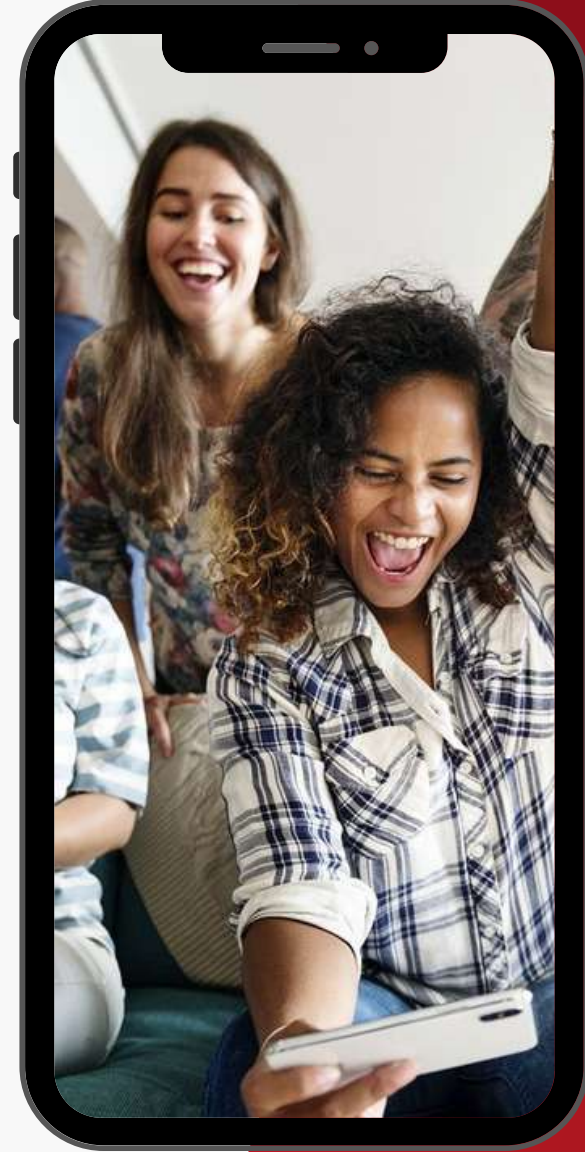
# İçindekiler

## Bölgesel Raporlar

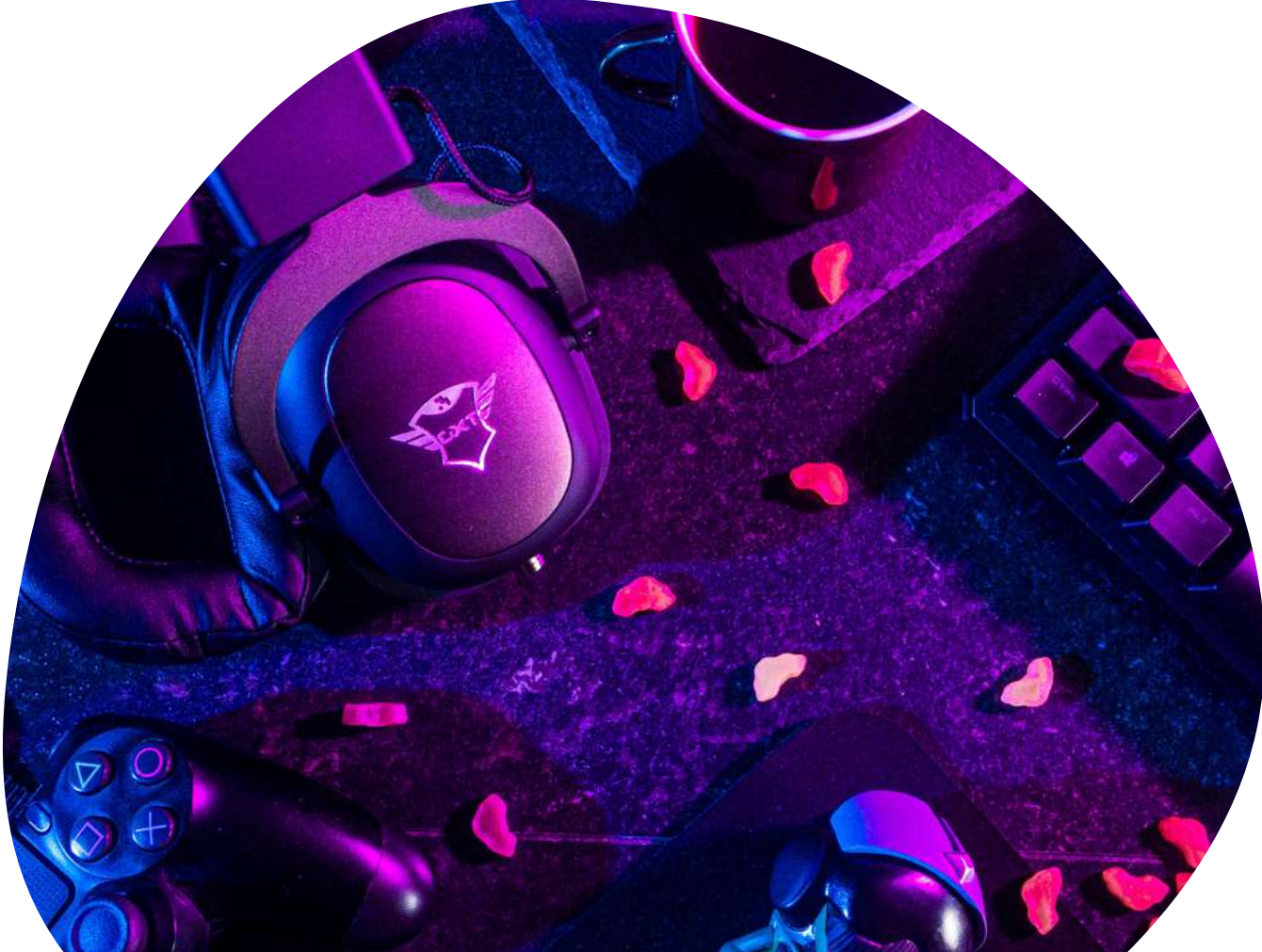
1. Türkiye en hızlı büyüyen oyun pazarı olmaya devam edecek
2. Blockchain yatırımları konusunda Kuzey Amerika lider konumda
3. Bulut oyun pazarı 2026'ya kadar 5,73 milyar dolar büyüyecek ve büyümenin çoğunluğu Kuzey Amerika'dan gelecek

## Anlaşmalar - H1 2022

1. 2022'nin ilk yarısında 43,3 milyar dolar değerinde 455 anlaşma gerçekleşti



# OYUN VE UYGULAMALAR



## Q2 2022'nin en çok hasılat yapan mobil oyunları

Üç aylık dönemde, Lilith Games'in geliştirdiği Rise of Kingdoms yayınlandığı tarihten bugüne 2 milyar dolar gelire ulaştı ve 179,5 milyon doların üzerinde gelir elde ederek 2022'nin ikinci çeyreğinde en çok gelir getiren mobil oyun oldu.

Yayıncılığın iki büyük ismi Playrix ve Playtika, Apptica'nın paylaştığı ilk 10 listelerinde %16,2 ile en fazla girişe sahipken, Supercell ve King %10,8 ile ve Lilith %8,1 ile onları takip etti.

King, iOS ve Android genelinde 264 milyon dolar ile 2022'nin ikinci çeyreğinde en çok kazanan mobil oyun yayıncısı olurken, onu 254,6 milyon dolar ile Lilith Games ve 182,8 milyon dolar ile Playrix izledi.

### Top-10 Grossing Games on Android Platform



Candy Crush Saga  
by King

>\$122m



Coin Master  
by Moon Active

>\$99,2m



Roblox  
by Roblox Corporation

>\$68,1m

### Top-10 Grossing Games on iOS Platform



Rise of Kingdoms  
by Lilith Games

>\$179,5m



Candy Crush Saga  
by King

>\$85,2m



Clash of Clans  
by Supercell

>\$57,7m

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# Temmuz 2022'nin en çok kazandıran mobil oyunları

Çin merkezli video oyunları ve teknoloji devi Tencent, Temmuz 2022'de de mobil oyun pazarındaki hükmünü sürdürdü. Tencent'in Honor of Kings'i, oyuncu harcamalarında 225,88 dolar ile gelir tablosunun zirvesinde yer aldı. PUBG Mobile ise yaklaşık 164,3 milyon dolar kazandı ve ikinci sırada yer aldı.

Honor of Kings'in gelirinin yaklaşık %95'i ve PUBG Mobile'ın kazancının yaklaşık %69'u Çin'den geldiği için her iki oyun da büyük ölçüde Çin mobil oyun pazarına güveniyor; PUBG Mobile ülkede "Game for Peace" olarak adlandırılıyor.

## Top Mobile Games by Worldwide Revenue for July 2022

OVERALL REVENUE	APP STORE REVENUE	GOOGLE PLAY REVENUE
1 Honor of Kings (Tencent)	1 Honor of Kings (Tencent)	1 Coin Master (Moon Active)
2 PUBG Mobile (Tencent)	2 PUBG Mobile (Tencent)	2 Candy Crush Saga (King)
3 Genshin Impact (miHoYo)	3 Genshin Impact (miHoYo)	3 Lineage M (NCSOFT)
4 Candy Crush Saga (King)	4 Candy Crush Saga (King)	4 Uma Musume Pretty Derby (CyberAgent)
5 Roblox (Roblox)	5 Roblox (Roblox)	5 Fate/Grand Order (Sony)
6 Uma Musume Pretty Derby (CyberAgent)	6 Three Kingdoms Tactics (Alibaba)	6 Pokémon GO (Niantic)
7 Coin Master (Moon Active)	7 Fantasy Westward Journey (NetEase)	7 Roblox (Roblox)
8 Fate/Grand Order (Sony)	8 Diablo Immortal (Blizzard)	8 Garena Free Fire (Garena)
9 Pokémon GO (Niantic)	9 Uma Musume Pretty Derby (CyberAgent)	9 Genshin Impact (miHoYo)
10 DBZ Dokkan Battle (Bandai Namco)	10 DBZ Dokkan Battle (Bandai Namco)	10 DBZ Dokkan Battle (Bandai Namco)

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Temmuz 2022'nin en çok kazandıran mobil oyunları

Honor of Kings için Tayvan ve Tayland sırasıyla %2 ve %1,6 ile ikinci ve üçüncü gelir getiren ülke olmayı başardı. Honor of Kings küresel olarak büyümek için dünya çapında kapalı beta aşamasına geçiş yaptı. Bu bağlamda diğer ülkeler sıralamaya girmeye başlayacak ve yakında potansiyel olarak Tayvan ve Tayland'ı ele geçecekler, ancak bu noktada Çin'i elimine etmek neredeyse imkansız.

miHoYo'nun geliştirdiği Genshin Impact, gelir tablosunda üçüncü sırada yer alırken, onu dördüncü sırada King'in geliştirdiği Candy Crush Saga ve ardından Roblox izliyor.

Temmuz 2022'de oyuncular App Store ve Google Play'de mobil oyunlara yaklaşık 6,7 milyar dolar harcadı, ancak Google Play Çin'de mevcut değil.

ABD, 30 günlük dönemde 1,9 milyon doların (%28,4) üzerinde gelir elde ederek oyuncu harcamaları açısından bir numaralı sırada yer alıyor, onu %20 ile Japonya ve %17,8 ile Çin izliyor, ancak Google hizmetleri uzak doğu ülkesi Çin'de kullanılamıyor.

Activision Blizzard ve NetEase ortak yapımı Diablo Immortal, App Store'un İlk 10'una geri dönerek toplam 100 milyon doların üzerinde gelir elde etti ve 30 milyon indirmeyi aştı. Ayrıca Bandai Namco'nun Dragon Ball Z: Dokkan Battle'ı küresel oyuncu harcamalarından yaklaşık 70 milyon dolar kazandı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



## Temmuz 2022'nin en çok indirilen mobil oyunları

Kitka Games'in Fall Guys klonu Stumble Guys büyümeye devam ediyor. Oyun, Sybo'nun geliştirdiği Subway Surfers ve Garena'nın geliştirdiği Garena Free Fire'ı geçerek genel indirmelerde bir numara oldu.

Temmuz 2022'de 30,5 milyonun üzerinde indirilen Stumble Guys'ın indirme sayısındaki artış bir önceki yıla göre yaklaşık on kat artarak Kitka Games'in kartlarını doğru oynadığını bir kez daha kanıtıyor. Oyunun en çok indirildiği ülke Endonezya (%19,4) ve onu %10,4 ile ABD izliyor.

### Top Mobile Games by Worldwide Revenue for July 2022

OVERALL DOWNLOADS	APP STORE DOWNLOADS	GOOGLE PLAY DOWNLOADS
1 Stumble Guys KITKA GAMES	1 Stumble Guys KITKA GAMES	1 Garena Free Fire GARENA
2 Subway Surfers SYBO GAMES	2 Subway Surfers SYBO GAMES	2 Stumble Guys KITKA GAMES
3 Garena Free Fire GARENA	3 Roblox ROBLOX	3 Subway Surfers SYBO GAMES
4 Roblox ROBLOX	4 Diablo Immortal BLIZZARD	4 Ludo King GAMETION
5 Ludo King GAMETION	5 PUBG Mobile TENCENT	5 Hair Tattoo AZUR GAMES
6 Candy Crush Saga KING	6 Arena Breakout TENCENT	6 Race Master 3D SAY GAMES
7 Bridge Race SUPERSONIC	7 Honor of Kings TENCENT	7 Roblox ROBLOX
8 Race Master 3D SAY GAMES	8 Fishdom PLAYRIX	8 Candy Crush Saga KING
9 PUBG Mobile TENCENT	9 League of Legends Esports Manager TENCENT	9 Bridge Race SUPERSONIC
10 Hair Tattoo AZUR GAMES	10 Fill The Fridge ROLIC GAMES	10 Traffic and Driving Simulator MOBIRIX

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Temmuz 2022'nin en çok indirilen mobil oyunları



Sybo'nun geliştirdiği Subway Surfers ilk sırayı kaybetti, ancak indirme sayısı yıllık %40.6 artışla 26,2 milyona ulaştı. Hindistan (%15) ve Brezilya (%10,3) Subway Surfers'ın sayısını artıran ilk iki ülke oldu.

Garena Free Fire, Roblox ve Ludo King, dünya çapında toplam indirme açısından sırasıyla üçüncü, dördüncü ve beşinci sırada yer alıyor.

Veri sağlayıcı, küresel mobil oyun pazarının 31 günlük dönemde 4,8 milyardan fazla indirme aldığını ve indirme sayısının yıldan yıla %1,5 arttığını söyledi.

Rapora göre, Temmuz 2022'de en çok indirme alan ülke 784 milyon yükleme (%16,2) ile Hindistan olurken, onu ABD (%8,6) ve Brezilya (%8,5) takip ediyor. Çin, diğer Google hizmetlerinin yanı sıra Google Play'in ülkede bulunmaması nedeniyle listede yer almıyor.

Sensor Tower'ın yakaladığı ilginç bir diğer konu ise şu anda listede yer alan yalnızca iki hyper-casual oyun olması: Supersonic'ten Bridge Race ve Azur Games'ten Hair Tattoo. Veriler, hyper-casual türünün Kasım 2020'den bu yana ilk kez bir milyardan az indirme (973.2 milyon) aldığını gösteriyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Temmuz 2022 mobil oyun sektörü incelemesi – Müzik temalı içerikler trend oldu

Genshin Impact, PUBG Mobile ve Umamusume Pretty Derby (ウマ娘プリティーダービー) gibi oyunlar müzik temalı etkinliklere ev sahipliği yaptı ve önemli gelirler sağladı. Rapora göre en büyük güncelleme, PUBG: Mobile'da çıkış yapan K-pop grubu BLACKPINK oldu.

Veri sağlayıcıya göre Temmuz, birçok iş birliği ve yıldönümü etkinliğinin olduğu bir ay oldu. Game of Sultans Royal Pets dördüncü yıl dönümünü kutlarken Cookie Run: Kingdom, 50 günlük devasa bir süre boyunca Disney ile işbirliği yaptı. Ayrıca birçok ortaklığın yanı sıra State of Survival ise UFC ile güçlerini birleştirdi.

Rapor, ABD, Çin ve Japonya mobil pazarlarının ayrıntılı içerik ve canlı etkinlik analizini içeriyor. Ayrıca her ülke için dikkat çekici ayrıntıları vurguluyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Android uygulamaları Q2 2022'de iOS'a kıyasla daha çok kazandırdı

Rapora göre Android uygulamalar App Store'daki uygulamalardan daha çok gelir elde etmiş durumda, sayılar %54 Android ve %46 iOS şeklinde dağılmış. Ancak ücretsiz mobil oyun geliştiricilerinin (özellikle hyper-casual oyunlar) unutmaması gerekir ki Google'ın yeni reklam yönetmeliği daha uygulamaya girmedi. Bu nedenle 2022'nin üçüncü çeyreğinde reklam gelir dağılımı hatırı sayılır ölçüde değişebilir; özellikle de bu türde oyun üretkenler monetizasyon stratejilerine uygun bir güncelleme getirmezlerse.

Bir süre öncesine kadar mobil reklam geliri konusunda iOS platformu daha önde gözüküyordu. Ancak yakın zamanda Apple reklam verenlerin izleme yetkilerini kısıtladı ve kullanıcıların veri paylaşımı yapmamayı tercih edebilmesine imkan tanıdı. Bu eCPM oranlarında düşüşe sebep oldu ve mobil oyun reklamcılarını bütçelerini Android tarafına çevirdi. Değişikliklerden önce Apple gelir dağılımının %60'ına sahipti. Bu da demek oluyor ki Android rakibine karşı son iki yılda %25 pazar payı kazandı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## AppLovin hem Android hem de iOS üzerinde lider konumda.

Buradan sonrası biraz ilginç bir hal alıyor. ironSource ve Unity Ads listede sırasıyla üçüncü ve dördüncü konumunda. Eğer Unity ve ironSource birleşmesinde sorunsuz olarak anlaşmaya varılırsa iki şirketin toplam gücü AppLovin'i tahttan etmeye yetebilir.

Rapor aynı zamanda iOS ve Android üzerinde ülkelere göre reklam gelirlerini içeriyor. ABD birinci sırada gelirken, Japonya ve Birleşik Krallık her iki pazarda da ikinci ve üçüncü sıralarda yer alıyor.

iOS - Top ad monetization channels by ad revenue



Android - Top ad monetization channels by ad revenue



[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# BULUT YAYINCILIK



## Bulut Yayıncılık 2025'e kadar baskın oyun platformu haline gelecek

PERFORCE

Perforce 300'den fazla sektör uzmanıyla röportaj yaptı. Yapılan röportajlar sonucu şirket yakın gelecekte video oyunları oynamanın baskın yolunun yayıncılık ve bulut oyunlarından geçeceği sonucuna vardı.

Rapor video oyunu tüketicilerinin bulut oyunlarına uyum sağlayacağını söylüyor. Ankete katılan geliştiricilerin yaklaşık %40'ı ise bulut platformların 2025 yılına kadar oyun oynamanın baskın biçimi haline geleceğini öne sürüyor. Ayrıca internet erişimlerinin artışıyla birlikte bulut oyunların giderek daha fazla kitleye ulaşacağına düşünüyor.

Oyun geliştiricilerinin neredeyse yarısı en azından şu anda NFT'lere o kadar merak duymuyor. Geliştiricilerin yaklaşık %50'si NFT'lerin video oyunları üzerinde ya çok az etkisi olacağını ya da hiç etkisi olmayacağını söyledi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Bulut oyun pazarı 2026'ya kadar 5,73 milyar dolar büyüyecek



Technavio tarafından yayınlanan bir rapora göre bulut oyun pazarı büyüklüğünün 2021'den 2026'ya kadar olan süreçte yıllık %31,13'lük bileşik büyüme oranıyla 5,73 milyar dolar artması bekleniyor. Rapor ayrıca oyun pazarını destekleyen en büyük faktörün ise maliyetin az olması ve erişimin kolaylığı olduğunu söylüyor.

Esporun bu büyümeye katkı sağlayan en temel kategorilerden bir tanesi olduğunu söyleyen rapor küresel bulut oyun pazarının gelecekte espor hizmetleri sunmasının beklendiğine değiniyor.

Hızlı ve güvenilir internet bağlantılarının sağlanamadığı bir senaryoda bu oyunları sağlıklı bir şekilde yayınlamak mümkün değil. Rapor 5G ve fiber gibi hızlı internet teknolojilerine kırsal alanlarda yaşayan insanların erişememesinin bulut oyun pazarının büyümesini yavaşlatacağına değiniyor. Ayrıca şirketlerin bu alanlarda yapacağı yatırımlara büyük sermayeler harcayacağı tahmin ediliyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



# FINANSAL VERİLER



## Roblox gelir artışına rağmen ikinci çeyrekte 176 milyon dolarlık zarar bildirdi

**ROBLOX**

ABD merkezli geliştirici, bulunduğumuz dönemde hayal kırıklığı yaratan sayılar bildiren video oyun şirketleri arasına katıldı. Roblox'un geliri ikinci çeyrekte 591,2 milyon dolara yükseldi, ancak oyun kurulumu ayrıca net 176,4 milyon dolar veya hisse başına 0,30 dolar zarar gördü. Ayrıca şirketin rezervasyonları da yıllık %4 düşüşle 639.9 milyon dolara geriledi.

Ortalama günlük aktif kullanıcı sayısı (DAU) yıldan yıla %21 artarak 52,2 milyona ve oyuncuların katılım süresi de yıldan yıla %16 artarak 1,3 milyar saate ulaştığından oyun devi için pek de kötü bir durum yok.

Roblox CEO'su David Baszucki, şirketin artan net borca rağmen büyük ilerleme kaydettiğine inanıyor. Roblox dünya çapında genişlemekte ve birçok alanda uzun süredir yatırımlar yapmakta.

- Net Gelir: 591.2 milyon dolar (%30 artış)
- Net Rezervasyonlar: 639,9 milyon dolar (%4 düşüş)
- Net zarar: 176.4 milyon dolar
- Hisse başına net kayıp: 0,30 dolar

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Rovio tersten esen ekonomik rüzgara rağmen iyi sonuçlar açıkladı



Şirketin 30 Haziran'da sona eren üç aylık dönemdeki geliri %14 artarak 78,4 milyon euro'ya yükseldi ve grup EBITDA'yı 15 milyon euro'ya ayarladı. Şirket ayrıca faaliyet kârında 11,3 milyon euro gibi oldukça olumlu bir sayıya ulaştı. Rapora göre düzeltilmiş faaliyet kar marjı %14,3'e yükseldi. Şirketin rezervasyonları da %8,8 artarak 72,4 milyon euro'ya ulaştı.

Angry Birds franchise'ı da birden fazla başlıkta büyümeye tanıklık etti ve franchise'ın son oyunu olan Angry Birds Journey, brüt rezervasyonlarda 7,3 milyon euro kazandı. Oyun 20 Ocak 2022'de piyasaya sürüldü. Rovio'nun işletme nakit akışı 15,3 milyon euro ve hisse başına kazancı ise 0,13 euro olarak bildirildi.

Rovio tarafından Ağustos 2021'de satın alınan İzmir merkezli hyper-casual oyun stüdyosu Ruby Games, yıldan yıla %23 büyüme gösterdi. Bununla birlikte, hyper-casual üreticinin sonuçları ilk çeyrek kazançlarına kıyasla biraz daha düşüktü. Rovio düşüşün "reklam yatırımındaki küresel düşüşten ve Apple'ın ATT'sinden" kaynaklandığını belirtti.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Krafton Q2 2022'de gelir ve oyuncu sayısında büyük bir artış bildirdi

# KRAFTON

Güney Koreli oyun yapımcısı Q2'de 326,5 milyon dolar kazanç elde etti. Elde edilen gelir geçtiğimiz seneye kıyasla %7.77 oranında düştü fakat net kazanç %37.2 oranında arttı. Açıklanan net gelir 149.4 milyon dolar. Krafton aynı zamanda işletme kazancının 120 milyon dolar olduğunu açıkladı. Bu da işletme kazancının geçtiğimiz yılın aynı dönemine oranla yüzde 6.8 düştüğünü gösteriyor.

Şirketin temel gelir kaynağı olan PUBG Mobile dünya genelinde oyuncu bazlı en çok kazanç elde eden ikinci oyun. Krafton, PUBG'nin mobil versiyonunu içerik güncellemeleri, canlı etkinlikler ve ödül programlarıyla canlı tutuyor. Ayrıca belli pazarlarda oyun içi içeriklerde yerleşmeye giderek elde edilen kazancı artırma politikası izleniyor. Sensor Tower'ın verilerine göre PUBG Mobile'ın en çok kazanç elde ettiği pazarlar sırasıyla Çin, Amerika ve Türkiye.

PUBG'nin PC ve konsol versiyonları da oldukça başarılı. Yeni bir modele geçiş yapan oyun free-to-play hale geldi. Bu değişikliğin ardından PC ve konsollarda kullanıcı başına ortalama gelirden %20'den fazla artış yaşandı. Krafton'un Q2 2022 raporuna göre PUBG: Battleground günde 80 binden fazla oyuncu kazanmaya devam ediyor.

## Tencent Q2 2022'de gelir düşüşü yaşadı

Tencent 腾讯

Tencent'in geliri yıldan yıla %3 (ve çeyreğe kıyasla %1) düşerek 134 milyar Çin yuanına (19.78 milyar dolar) ve brüt kârı yıldan yıla %8 düşüşle 58 milyar Çin yuanına (8,5 milyar dolar) geriledi.

Çinli teknoloji devinin IFRS dışı işletme karı da geçen yıla kıyasla %14 düşerek 37 milyar Çin yuanına (5.45 milyar dolar) geriledi. Şirketin özsermaye sahiplerine atfedilebilen IFRS dışı net karı yıllık %17 düşüşle 28 milyar Çin yuanı (4,1 milyar dolar) oldu.

Tencent'in oyun bölümü, hem ülkesinde hem de dünya genelinde gelir bazında yıldan yıla %1'lik bir düşüş bildirdi. Tencent ülkesinde hala güçlü ancak NPPA tarafından engellenmek oyun devi için işleri sorunlu hale getiriyor.

Çin'de Tencent 38,1 milyar yuan (4,5 milyar dolar) kazandı. Ayrıca şirket dünya çapında 10.7 milyar yuan (1,58 milyar dolar) gelir bildirdi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Take-Two ve Zynga birleşik Q1 kazançlarını paylaştı



Oyun kuruluşu, neredeyse tüm önemli metriklerde yıldan yıla pozitif rakamlar yayınladı, ancak Zynga o zamanlar Take-Two'nun bir parçası değildi, bu nedenle önceki dönemle doğrudan bir karşılaştırma yapmak neredeyse hiçbir anlam ifade etmiyor.

Ayrıca Take-Two, Zynga'nın rakamlarını rapora dahil ettikten sonra, 2023 mali yılı için 5,8 milyar dolarlık Net Rezervasyon verilerini 5,9 milyar dolar ile güncelledi.

30 Haziran 2022'de sona eren üç aylık dönemde Take-Two, NBA 2K22, Tiny Tina's Wonderlands ve Top Eleven gibi oyunlarda tekrarlanan tüketici harcamalarında büyüme gördü. Şirket, bu oyunların beklentilerin üzerinde performans gösterdiğini söyledi.

Resmi rapora göre –Zynga ile birlikte– Take-Two'nun tekrarlayan tüketici harcamaları (RC) %48 arttı, ancak Zynga dahil olmadığına %10 düştü. Dijital olarak sağlanan net rezervasyon büyümesi Zynga dahil olduğunda %41 artış gösterirken Zynga'nın dahil olmadığı senaryoda bile %2 artış gösterdi. Tabii ki harika değil, ama yine de kayda değer bir büyüme.

- GAAP Net Geliri: 1,102 milyar \$ (%36 artış)
- İşletme Giderleri: 704 milyon \$
- Net Rezervasyonlar: 1 milyar \$ (%41 artış)
- GAAP net zararı: 104 milyon dolar
- Hisse başına GAAP net kaybı: 0,76 ABD doları

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Nexters'in Q1 2022 mali sonuçları üç aylık süreçte rekor düzeyde gelir ve kâr gösteriyor



Şirketin ilk çeyrek geliri geçtiğimiz yıla kıyasla büyük oranda büyüme gösterdi. %45'lik bir büyüme oranı açıklayan Nexters, 126 milyon dolar gelire ulaşarak kendi rekorunu kırmış oldu. Ayrıca geçmiş yılda şirketin açıkladığı 12 milyon dolar zarar yerine bu sene 23 milyon dolarlık net kar açıklayan şirket, bu miktarın 18 milyon dolarını işletme faaliyetlerinden elde etti.

Şirketin üç aylık net rezervasyonları yıldan yıla %13'lük bir büyüme gösterdi. Bu büyümenin en önemli etkenlerinden bir tanesi şirketin 375.000 ödeme yapan aylık kullanıcısı oldu. Bu kullanıcıların sayısı geçtiğimiz yıla kıyasla %18 büyüme göstererek şirketi memnun etti. Ayrıca Nexters, mid-core oyunlar geliştiren Cubic Games, RJ Games, ve Royal Ark isimli şirketleri satın almak için 100 milyon dolar yatırım yaptı. Bu yatırımın ana etkenlerinden bir tanesi şirketin mid-core türüne doğru genişleme vizyonu oldu.

Şirketin bu verileri elde etmesini sağlayan platformlara bakıldığında ise mobil platformun gelirlerin %64'ünü oluşturduğu görülüyor. PC platformunda ise durum %36 iken geçtiğimiz yıla kıyasla iki platformda da %1'lik bir değişim olduğu ortaya çıkıyor. Ayrıca şirketin gelirlerinin en büyük payını %31 ile Amerika oluştururken onu %28 ile Asya, %21 ile Avrupa, %10 ile FSU ve diğer bölgeler takip ediyor.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Netmarble Q2 2022 raporunda net zarar açıkladı



Dev oyun yapım firması Netmarble Q2 2022 raporunda 120,5 milyar KRW (92,5 milyon dolar) net zarar açıkladı. Firma geçen sene aynı çeyrekte 48,2 milyar KRW (36,2 milyon dolar) net kar açıklamıştı.

Geçen yıl aynı çeyrekle karşılaştırıldığında şirket 660,6 milyar KRW (535,95 milyon dolar) kazanç ile net gelir bazında %14,4 artış gösterdi.

Firmanın faaliyet zararı ise 34,7 milyar KRW (25,8 milyon dolar) olarak belirtildi. Geçen yılın 16,2 milyar KRW'lik (12 milyon dolar) faaliyet karına kıyasla arada hatırı sayılır ölçüde bir fark görülüyor.

Raporda bu kayıplar için iki sebep belirtilmiş. Yeni oyunların piyasaya sürülmesi gelirleri artırsa da pazarlama giderlerini ciddi şekilde yükseltmeleri FAVÖK oranının %3.3 noktasına kadar düşmesine sebep olmuş durumda.

Yıldan yıla FAVÖK oranları ise 21,5 milyar KRW (17,46 milyon dolar) kazançla %48,6 düşüş gördü. Bu düşüşler için bir diğer sebep de döviz kurundaki değişimler olarak belirtilmiş. Döviz türünde borçlanmaların piyasadaki çalkalanmayla beraber zarara neden olduğu ifade edilmiş.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)



## Q2 2022 finansal raporuna göre Starbreeze zarar ediyor



Şirket sadece Payday'den bu çeyrekte 30 milyon isveç kronunu (2.8 milyon dolar) kazanç elde etti. Bu da şirketin kazançlarının çok büyük bir kısmının Payday serisinden geldiğini gösteriyor.

Raporda değer düşürme ve amortizasyon toplamı 14.8 milyon isveç kronu (1,4 milyon dolar) olarak açıklandı. Vergi öncesi kar/zarar -10,8 milyon isveç kronu (1 milyon dolar) olarak belirtildi. Hisse başına temel ve seyreltilmiş kazanç toplamı -0,02 isveç kronu oldu.

2022'nin ikinci çeyreğinde PC satışları %9 azalarak 24,7 milyon isveç kronuna (2,34 milyon dolar) ulaştı. Konsol satışları ise yaklaşık %19 artarak 5,5 milyon isveç kronuna (520 bin dolar) denk düştü.

- Net satışlar: 31.8 milyon isveç kronu (2.9 milyon dolar) geçtiğimiz yıla oranla %0.8 düşüş var.
- Faiz vergi ve amortisman öncesi kar: 2021'in ikinci çeyreğindeki -51.8 milyon isveç kronundan (4.8 milyon \$) 18.1 milyon isveç kronuna (1.6 milyon \$) yükseldi.
- Net zarar: -11.2 milyon isveç kronu (1 milyon dolar) geçtiğimiz yıla oranla -76.4 milyon isveç kronu (-7.1 milyon dolar) düşüş var.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## NetEase Q2 2022'de oyun gelirlerini artırdığını açıkladı



Rapora göre yalnızca NetEase'in kendi arama motoru Youdao gelirden yıldan yıla düşüşle (%26,1) 142.8 milyon dolara geriledi. Ancak NetEase'in oyunları, bulut müziği, yenilikçi işletmeleri ve diğer departmanları oldukça iyi performans gösterdi.

Mali açıklamaya göre Çinli dev brüt karda %15,7 artışla yıllık 1,9 milyar dolara ulaştı. NetEase hissedarlarına atfedilebilen devam eden faaliyetlerden elde edilen net gelir 807.7 milyon dolar olarak rapor edildi. Bu vesileyle devam eden faaliyetlerden hisse başına gelir 0,25 dolar oldu.

- NetEase 3.5 milyar dolar net gelir bildirdi. Bu da şirketin yıllık bazda %12,8 artış kaydettiği anlamına geliyor.
- Çinli devin oyun bölümü yıllık %15 artışla 2,7 milyar dolar civarında net gelir elde etti.
- Bulut Müzik servisi net gelirden %29,5 artış gördü ve 327,2 milyon dolara yükseldi.
- Yenilikçi işletmeler ve diğer net gelirler ise %6,1 artarak 279,4 milyon dolar seviyesine ulaştı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Playtika'nın Q2 2022 mali raporu casual oyunlarda önemli bir büyüme olduğunu gösteriyor



Playtika'nın ortalama casual oyuncu dönüşümü %3.2'ye yükseldi ve casual oyun portföyü bu dönem için bu toplam gelirin %53.3'ünü oluşturdu. Şirketin "doğrudan tüketiciye" yönelik kanalı da yıldan yıla %14,2 büyüdü ve şu anda toplam gelirin %23,3'ünü oluşturuyor.

Video oyunu ve eğlence şirketi, 2022'nin ikinci çeyreğinde toplam gelirden çok az miktarda bir artış görebildi. İkinci çeyrek geliri, geçen yılın aynı dönemindeki 659.2 milyon dolara kıyasla 659.6 milyon dolar olarak kaydedildi.

Playtika'nın bu üç aylık dönemdeki net geliri 36,4 milyon dolar; şirket 2021'in ikinci çeyreğinde 90 milyon dolar gelir bildirmişti.

Düzeltilmiş EBITDA (GAAP dışı finansal ölçü), önceki yılki 264,4 milyon dolara kıyasla 238,9 milyon dolar oldu.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Nvidia ikinci çeyrekte hisse başına kar ve gelir beklentilerini tutturamadı



Beklenen gelirdeki düşüş çok büyük; yonga üreticisinin 8,1 milyar dolar gelir elde etmesi bekleniyordu ancak bu çeyrek için 6,7 milyar dolar gelir bildirdi. Hisse başına kazancın 1,26 dolar civarında olması bekleniyordu ancak Nvidia 0,51 dolar, yani tahmin edilenin yarısından azını bildirdi.

Nvidia'nın yıldan yıla geliri %3 artarken net geliri %72 düştü. Şirketin diğer performans göstergeleri de en azından 30 Haziran'da sona eren üç aylık dönem için pek de parlak görünmüyor. Şirketin GAAP dışı özeti elbette daha olumlu bir tablo çiziyor.

- Gelir: 6,70 milyar dolar (yıldan yıla %3 artış)
- Brüt marj: %43,5 (21,3 puan düşüş)
- İşletme giderleri: 2,4 milyar dolar (yıldan yıla %36 artış)
- Faaliyet gelirleri: 499 milyon dolar (yıldan yıla %80 düşüş)
- Net gelir: 656 milyon dolar (yıldan yıla %72 düşüş)
- Seyreltilmiş hisse başına kar: 0,26 dolar (yıldan yıla %72 düşüş)

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Nintendo Switch dünya çapında 11,8 milyonluk satışa ulaştı lakin şirketin Q1 satışları düşüşte

Nintendo®

Nintendo'nun Haziran 2022'de sona eren çeyreğe ilişkin mali sonuçlara göre, oyun devi donanım satışlarında ve yazılım satışlarında bir düşüş gördü. Japonya merkezli şirket ayrıca işletme karında %15,1 düşüşle 101,6 milyar yen (yaklaşık 760 milyon dolar) seviyesine geriledi, ancak net kâr %28,3 artarak toplam 118,9 milyar yen (yaklaşık 890 milyon dolar) oldu.

Oyun devi 307,5 milyar yen (yaklaşık 2,3 milyar dolar) net satış bildirdi. Şirketin yıl sonu için tahmini 1,6 trilyon yen (yaklaşık 12 milyar dolar) olarak bildiriliyor.

Nintendo'nun 1. çeyrek mali raporuna göre, Switch donanımı 30 Haziran 2022'de sona eren üç ayda tahmini 3.43 milyon adet sattı ve toplam satışlarını dünya çapında 111.08 milyon civarına yükseltti.

Kazanç raporu, satılan birim sayısında yıldan yıla %22,9'luk bir düşüş gösteriyor, ancak Nintendo, kitlesine düşüşün birincil nedeninin "yarı iletkenler ve diğer bileşenlerde arz kıtlığı" olduğu konusunda güvence verdi, ancak şirket diğer faktörlerin de var olduğunu söyledi.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Unity Q2 2022 mali sonuçlarını açıkladı

Unity Software, 30 Haziran'da sona eren üç aylık dönem için yıldan yıla %9 büyüme ve 297 milyon dolar gelir gösteren 2022 ikinci çeyrek mali sonuçlarını açıkladı. Unity CEO'su John Riccitiello, sonuçların şirketin son güncellemesiyle tutarlı olduğunu söyledi, ancak büyüme ve değer açısından Unity'nin kendisi için belirlediği standardın çok altında.

Unity en iyi performansını sergilemedi, ancak seneler içindeki en yüksek noktalarda dolaştı. Unity Create, bir yıl öncesine göre %66 artışla 121 milyon dolar gelir etti ve çeyreğin en ağır silahı oldu.

Unity işletme çözümleri şirkete 159 milyon doların biraz üzerinde bir kazanç sağladı, ancak bir yıl öncesine göre kazanç %13 azaldı.

- Gelir: 297 milyon dolar (%9 artış)
- İşletme Giderleri: 397,8 milyon dolar
- Net zarar: 204,1 milyon dolar
- Hisse başına net kayıp: 0,69 dolar

Şirketin operasyonlardan kaynaklanan GAAP dışı zararı 44,1 milyon dolar ile gelirin %15'i olarak bildirildi. Bununla birlikte işletme giderlerinin çoğu, Unity için yenilikçi ürün ve hizmetler geliştirmekten sorumlu olan araştırma ve geliştirme bölümü için ayrıldı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# BÖLGESEL RAPORLAR

## Türkiye



# Türkiye en hızlı büyüyen oyun pazarı olmaya devam edecek

Türkiye'nin 2021 ve 2026 yılları arasında %24,1 bileşik büyüme oranıyla en hızlı büyüyen video oyunları pazarı olacağı öngörülüyor. Türkiye'yi sırasıyla Pakistan (%21,9) ve Hindistan (%18,3) izliyor.

Araştırma ayrıca Türkiye'nin 2021'den 2026'ya kadar olan süreçte %14,2 oran ile tüketici geliri açısından en hızlı büyüyen ülke olacağını öngörüyor. Bu oran sadece oyun sektörünü değil tüm eğlence sektörünü kapsamakta, lakin en büyük pay oyunlardan gelmekte. Bu konudaki büyümenin ne denli büyük olduğunu anlamak açısından Japonya'nın verilerine baktığımızda bileşik büyüme oranının %1,4 olduğunu görebiliriz. Listenin ilk on sıralaması ise şu şekilde:

1. Türkiye
2. Arjantin
3. Hindistan
4. Nijerya
5. Kolombiya
6. Suudi Arabistan
7. Meksika
8. Pakistan
9. Endonezya
10. Şili

Türkiye şu anda halihazırda Avrupa'nın oyun yatırımları anlamında en çok yatırım alan ülkesi konumunda. Bu denli büyük bir yatırım oranıyla ülkenin önümüzdeki yıllarda ne yönde ilerleyeceği ise merak konusu. Yatırımlar gerekli şekilde kullanıldığı takdirde raporun öngörülerinin gerçekliğe kavuşmaması için hiçbir neden yok.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)





## Casual oyunların ezici üstünlüğü

Raporun değindiği bir başka konu ise kategorilere göre sektörlerin ne türde büyümeler yaşayacağını gösteriyor. 2026'ya kadar 321,1 milyar dolara yükseleceği öngörülen oyun sektörü gelirinin %75,58'lik kısmını (242,7 milyar dolar) social/casual oyunlar oluşturacak.

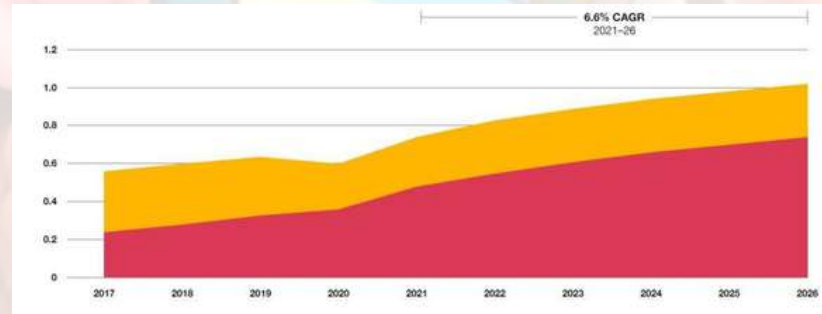
Tabloda ayrıca 2021 yılında entegre video oyun reklam gelirlerinin bir büyüme yaşadığı görülüyor, lakin bu büyümenin pandemi kaynaklı bir patlama olduğu düşünülmemekte. 2017'den 2026'ya kadar olan süreçte entegre video oyunu reklamlarının TV reklamlarından çok daha büyük miktarlarda kazanç getirdiği görülüyor. Öngörülere bakıldığında 2026 yılında entegre oyun içi reklamlar 104,6 milyar dolar kazanç sağlarken TV reklamları ise 25,7 milyar dolar gelir sağlayacak.

### A US\$1tn advertising market

Global digital and non-digital E&M advertising revenue (US\$tn)

- Digital
- Non-digital

Marketers will keep spending more to meet customers where they are in digital spaces.

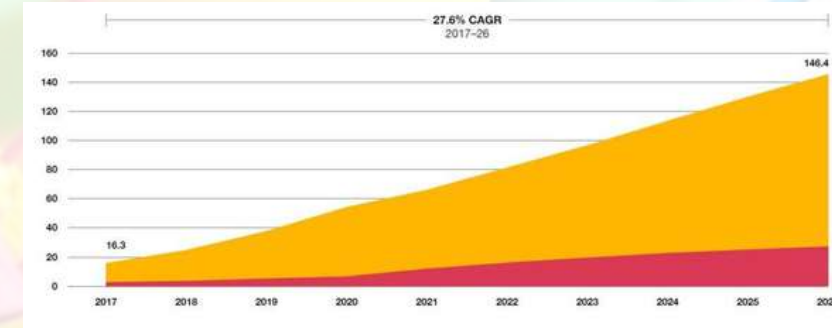


### New platforms

In-app games and connected TV advertising revenue

- Connected TV advertising (20 countries only)
- n-app video game advertising

Advertising on connected television and in video games is turning into a significant market.



[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# BÖLGESEL RAPORLAR

Kuzey

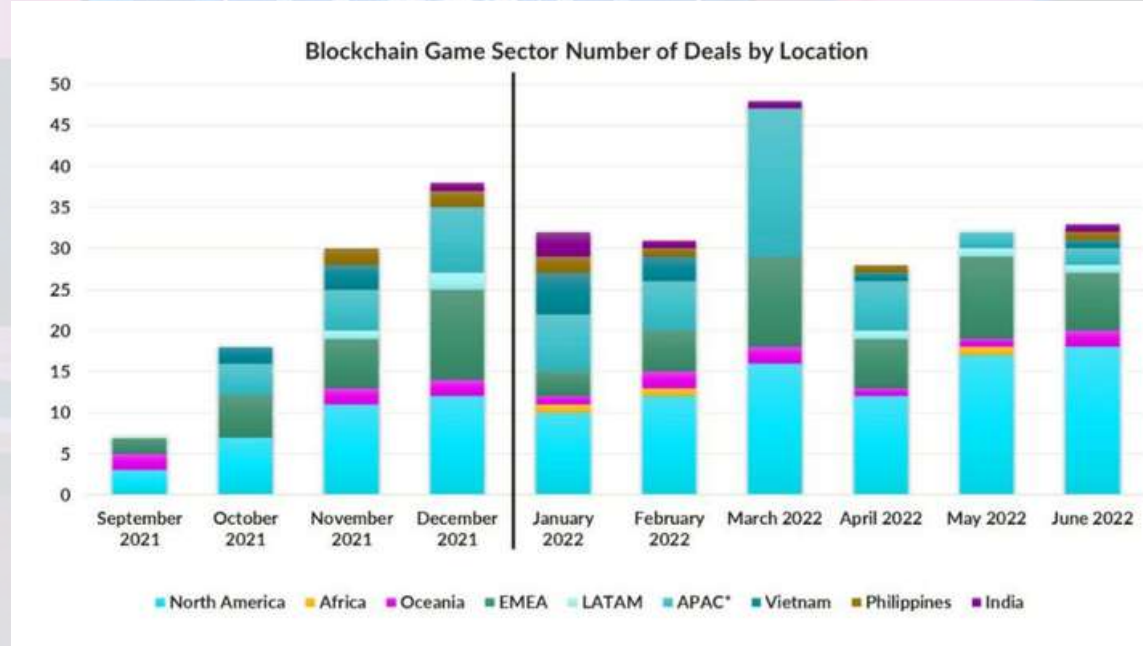
Amerika



## Blockchain yatırımları konusunda Kuzey Amerika lider konumda

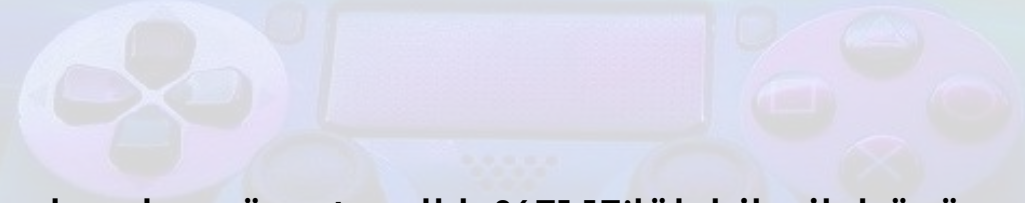
Kuzey Amerika, çoğu büyük teknoloji firması ve girişim sayesinde yatırımların büyük çoğunluğuna sahip oldu. Sadece haziran ayında 18 anlaşma ile 296 milyon dolar yatırım toplayan bölge, en yakın rakibi olan Avrupa bölgesinden 217 milyon dolar ve 11 anlaşma kadar ilerde.

Geçtiğimiz yılın ekim ayından bu yana öne çıkan Kuzey Amerika, liderliğini sağlıklı bir şekilde sürdürüyor gibi görünüyor. Lakin yer yer Filipinler, Vietnam gibi bölgelerin Yield Guild Gaming, Sky Mavis gibi şirketler vasıtasıyla öne çıktığını görmekteyiz.



[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## Bulut oyun pazarı 2026'ya kadar 5,73 milyar dolar büyüyecek ve büyümenin çoğunluğu Kuzey Amerika'dan gelecek



Bulut oyun pazarı büyüklüğünün 2021'den 2026'ya kadar olan süreçte yıllık %31,13'lük bileşik büyüme oranıyla 5,73 milyar dolar artması bekleniyor. Rapor ayrıca oyun pazarını destekleyen en büyük faktörün ise maliyetin az olması ve erişimin kolaylığı olduğunu söylüyor.

Hareket ve mimik tanıma teknolojisine sahip konsolların AR/VR destekleriyle birlikte bulut oyun pazarında güçlü bir büyüme sağlayacağı düşünülüyor. Oyun konsollarının hemen ardından bilgisayarlar, akıllı televizyonlar ve mobil cihazlar gelmekte. Mobil cihaz alanında bulut oyunculuğun gelişmesiyle birlikte Logitech ve Tencent portatif bir bulut oyun cihazı üzerinde çalıştıklarını duyurmuşlardı.

Büyümeye en çok katkı sağlayacak ülkenin %46 ile Kuzey Amerika olması bekleniyor. Kuzey Amerika güçlü şirketleriyle birlikte 2022'nin ilk yarısında blok zinciri ve oyun yatırımlarında da lider.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# ANLAŞMALAR - H1 2022



## 2022'nin ilk yarısında 43,3 milyar dolar değerinde 455 anlaşma gerçekleşti



2022 yılının ilk yarısında toplam değerleri 43,3 milyar dolar (tamamlanmayan anlaşmalar ile birlikte 113,5 milyar dolar) 455 anlaşma tamamlandı. Bu anlaşmaların %72'si oyun sektöründe gerçekleşti.

En iyi 15 VC tarafından 170'den fazla anlaşma aracılığıyla oyun sektörüne 3,6 milyar doların üzerinde para akışı sağlandı. Listenin en üst sırasını 33 anlaşma ve 369 milyon dolar ile BITKRAFT Ventures alırken onu 11 anlaşma ve 608 milyon dolar ile Andreessen Horowitz ve 14 anlaşmayla sağlanan 494 milyon dolar ile Makers Fund takip etti. Anlaşma sayılarına bakıldığında lider BITKRAFT olsa da en iyi 15 VC sıralamasındaki en değerli anlaşmalar Andreessen Horowitz tarafından yapıldı.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

## 2022'nin ilk yarısında 43,3 milyar dolar değerinde 455 anlaşma gerçekleşti



Blok zinciri segmenti güzel bir büyüme gördü ve bu büyüme devam ediyor. Yılın ikinci çeyreğinde gerçekleşen anlaşmaların sayısı bir önceki yıla kıyasla 4 kat (80'e karşı 20) artış gördü. En büyük 3 anlaşma ise Improbable Worlds (B+ Serisi, 150 milyon dolar), Sky Mavis (B+ Serisi, 150 milyon dolar) ve GEMS (Tohum ve A Serisi toplamı, 150 milyon dolar) tarafından gerçekleştirilen anlaşmalar oldu.

### 70 milyar dolar eklenecek

Rapor içerisinde tüm anlaşmaları barındırmıyor. Duyurulan ancak hala tamamlanmayan birçok anlaşma var lakin bunlardan en büyüğü 68,7 milyar dolar ile Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın alması. Microsoft anlaşmayı bu yıl sona ermeden tamamlamayı umsa da hala anlaşmayı onaylamayan ülkeler ve şirketler bulunuyor. İki gün önce Suudi Arabistan'ın denetleyici kurumu bu satın alımı tanıyan ilk ülke olmuştu.

[Raporun tamamını buradan görüntüleyebilirsiniz.](#)

# AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖR RAPORU

Eylül 2022

## KATKIDA BULUNANLAR

ROBLOX

T2  
TAKETWO  
INTERACTIVE

zynga



NetEase  
Games

Tencent 腾讯



Nintendo®

unity

ROVIO

netmarble

Playtika

KRAFTON

nexters

nVIDIA

GameRefinery

iG

HIRO CAPITAL

pwc



SensorTower

Apptica

PERFORCE

tenjin

## HAFTALIK RAPORLAR DA ALMAK İSTER MİSİNİZ?

Mobil oyun sektöründen haftalık en önemli haberleri ve fırsatları derlediğimiz haftalık bültenimize hemen abone olabilirsiniz.

ABONE OL



MOBİDİCTUM