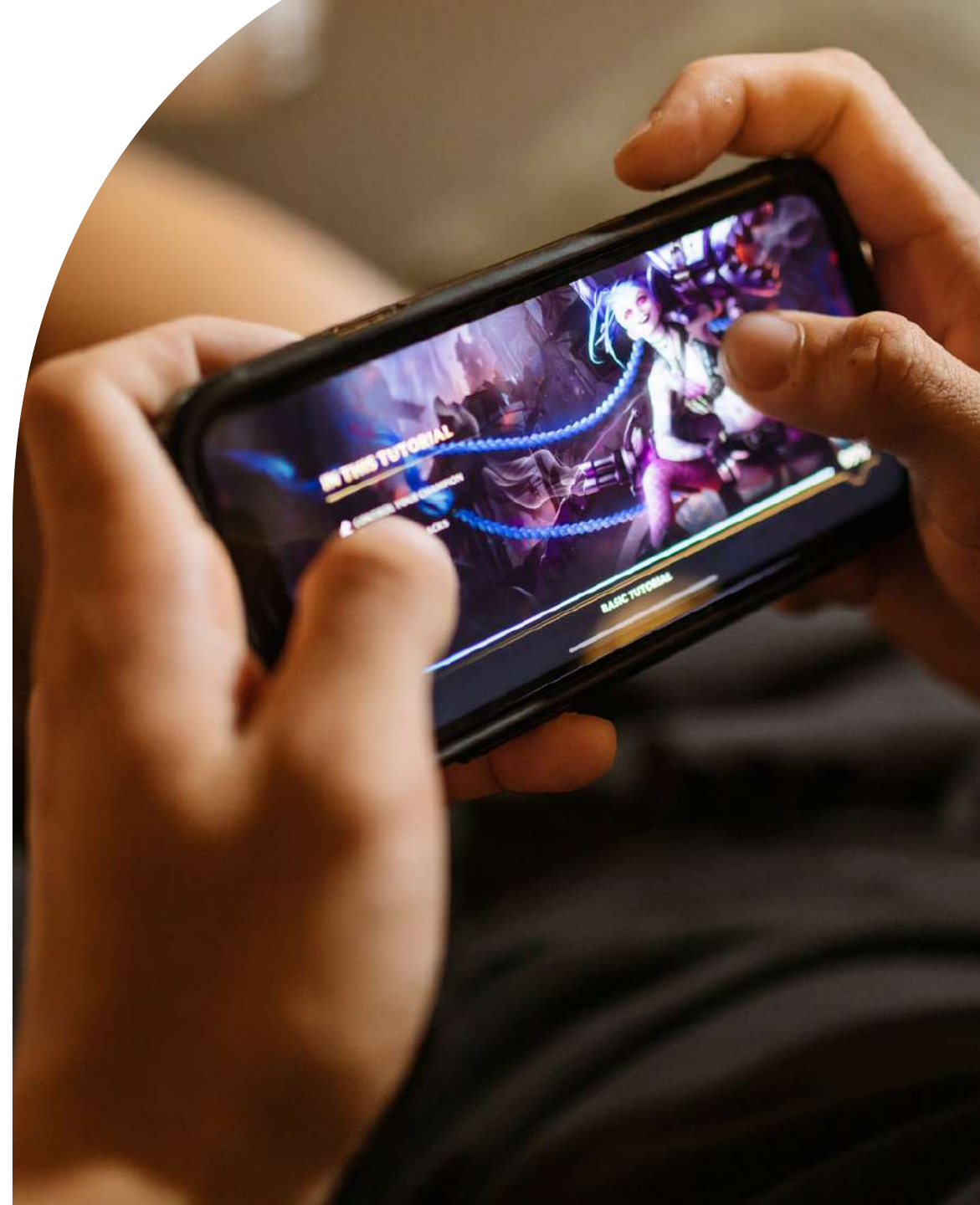


AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖR RAPORU

Ocak 2022

MOBİDİCTUM



Oyun sektörü bu etkinlikte buluşuyor!

MOBIDICTUM

BUSINESS NETWORK

#3

İlk 2 Gün

“Mobile Ops”
“Stars of Hyper-casual”

3. Gün

“Gameverse”
“Career in Games”



Mart 8-9-10

📍 Online

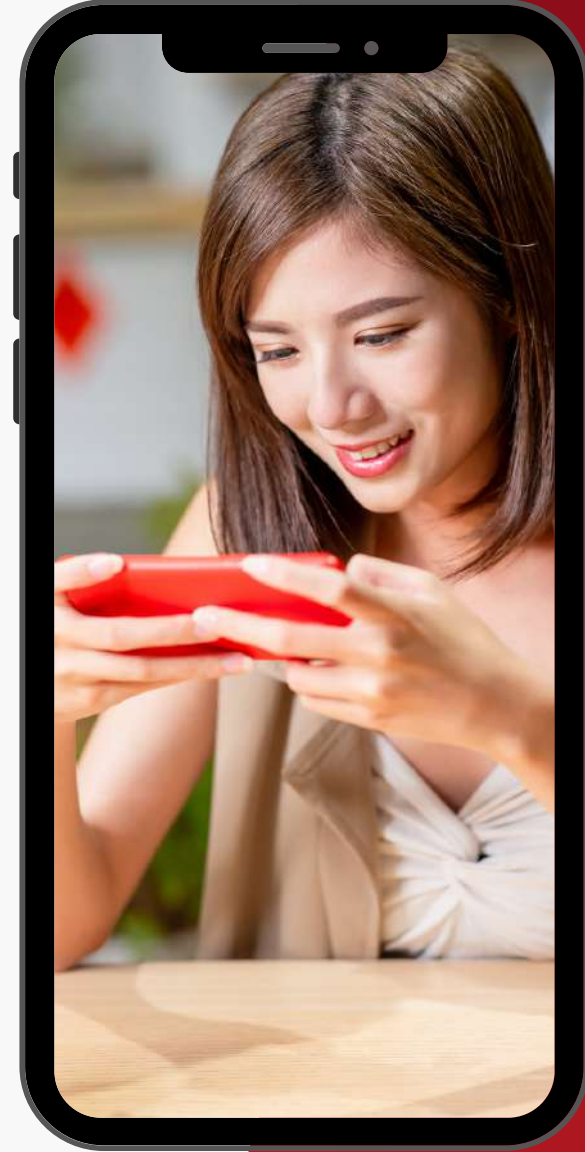
İçindekiler

1. Tüketici Raporları

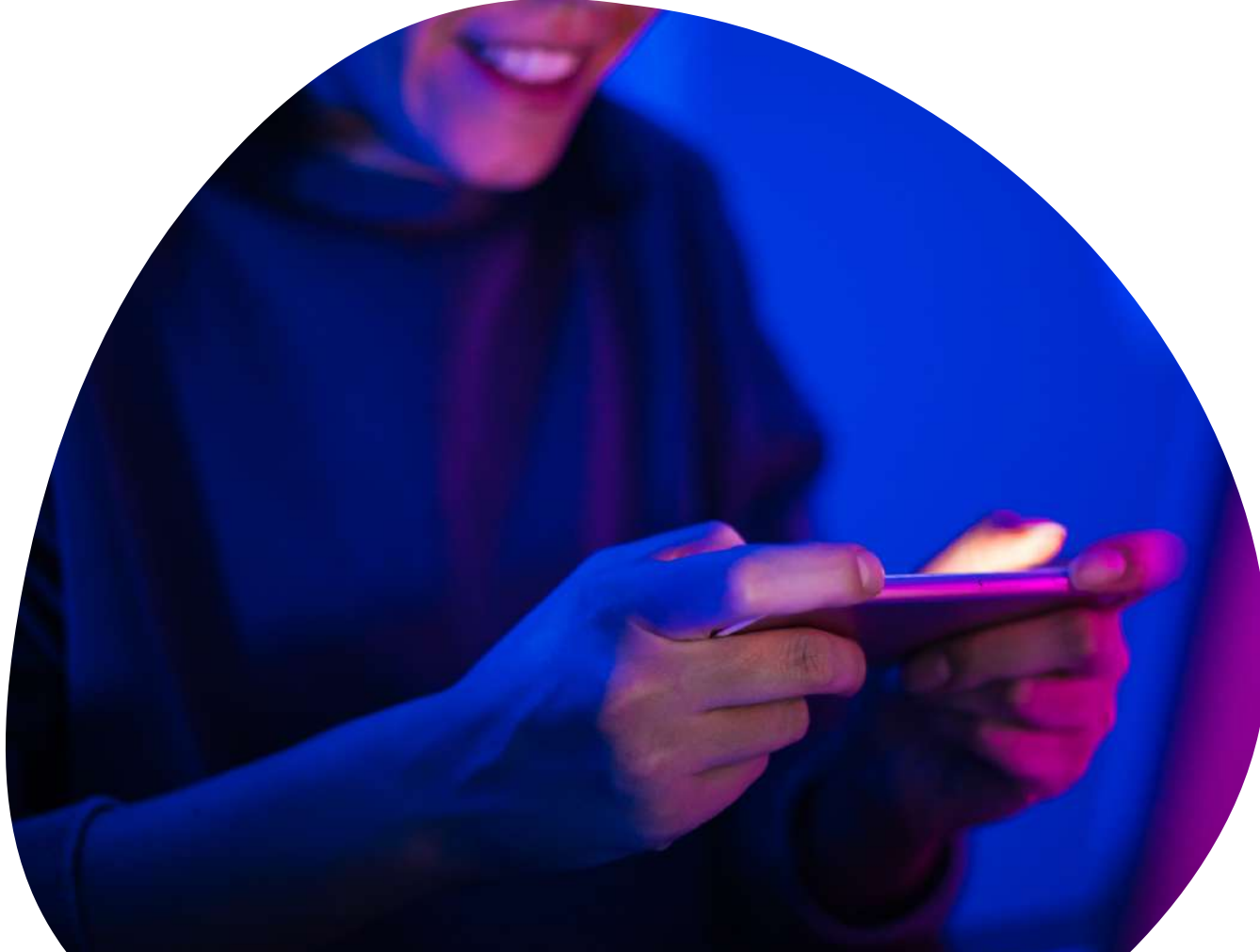
- a. Türkiye'nin 2021'de en çok yatırım aldığı sektör, oyun sektörü oldu
- b. Amerikalı oyuncuların yarısından fazlası en az bir oyun aboneliği servisine üye
- c. 2021'de oyunlarla ilgili 2,4 milyar Tweet atıldı
- d. Oyuncuların NFT'ye olan ilgisi artıyor

2. Oyuncu Harcaması & Gelir & İndirmeler

- a. Mobil oyun pazarında RPG oyunlarının yeri
- b. En Çok Kazanan Oyunlar
- c. En Çok Kazanan Mobil Oyun Kategorileri
- d. 2021'de En Çok İndirilen Hyper-Casual Oyunlar
- e. Mobil aksiyon oyunlarının yükselişi



TÜKETİCİ RAPORLARI



Türkiye'nin 2021'de en çok yatırım aldığı sektör, oyun sektörü oldu

Türkiye'deki yıllık yatırım rakamları açıklandı. Game Factory ve Startup Centrum'un raporuna göre 2021 yılında oyun sektörü, Türkiye'nin en çok sayıda yatırım alan sektörü oldu. **2020 yılında Türkiye'deki 10 tane oyun girişimi yatırım alırken bu sayı geçtiğimiz yıl 54'e yükseldi.** Oyun sektörünün ardından, 2021 yılında 46 tane girişimle yapay zeka alanı 2. sıraya ulaşırken 39 tane girişimle veri & analitik alanı 3. sıraya geldi. Finans alanı ise 34 girişimle 4. sırada yer aldı.

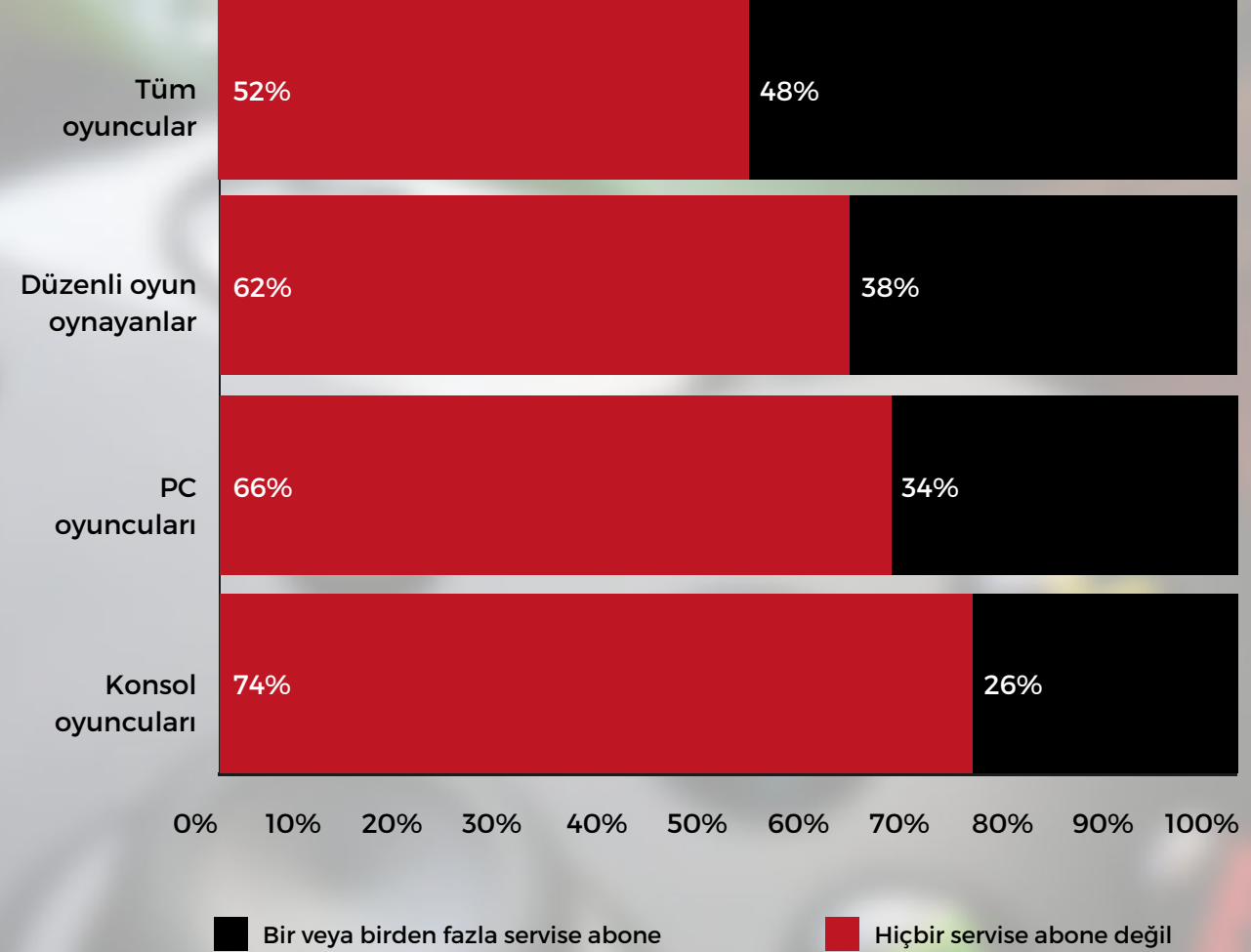
2020 yılında Türk oyun sektörüne yapılan yatırımlar 13,1 milyon dolarken bu sayı geçtiğimiz yıl 266 milyon dolara yükseldi. Böylece Türk oyun sektörüne yapılan yatırımlar, 1 yılda yaklaşık 20 kat arttı.

Türkiye girişim ekosistemi 2021 yılında toplam 1,1 milyar dolar yatırım aldı. Girişim dünyasındaki toplam yatırımın yaklaşık her 4 dolarından 1'i oyun sektörüne yapıldı. Ayrıca Türk oyun sektörü, 2021 yılında her 7 günde 1 yatırım alarak en çok sayıda yatırım alan sektör oldu.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Amerikalı oyuncuların yarısından fazlası en az bir oyun aboneliği servisine üye

- Oyun aboneliği servisleri popülerleşiyor. Verilere göre, oyun hizmetlerinden elde edilen gelir 2020'de 6,6 milyar dolardı ve 2025'te 11 milyar dolara ulaşması bekleniyor.
- Yakın tarihli bir ankete göre, tüm ABD'li oyuncuların %52'si oyun aboneliği hizmetlerinden en az birini kullanıyor. Konsol ve PC için ayrı ayrı bakıldığında bir oyun aboneliği bulunan konsol oyuncularının oranı %74, PC oyuncularının oranı ise yaklaşık %66 olarak karşımıza çıkıyor.
- Aynı zamanda, Amerika'daki Y kuşağı oyuncuların yaklaşık %75'i en az bir oyun aboneliğine sahipken, Z kuşağı oyuncularında bu oran yaklaşık %62 olarak görülüyor.



Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.



2021'de oyunlarla ilgili 2,4 milyar Tweet atıldı

Twitter, 2021'de oyunların tweet trafiğini nasıl etkilediğine dair bir rapor açıkladı. Verilere göre, 2021 yılı 2,4 milyar tweet ile bugüne kadarki en yüksek sayıya ulaştı. Genshin Impact, Twitter'ın en çok konuşulan başlıklarından biri oldu. Twitter'da oyun ile ilgili 2021'de atılan tweetlerin sayısı 2020'ye kıyasla %14 arttı. 2017'ye kıyasla ise oyun ile ilgili tweetlerin sayısı tam 10 katına çıktı.

Twitter'da 2021 yılı boyunca en çok konuşulan oyunlar:

- 1- Genshin Impact
- 2- Apex Legends
- 3- Ensemble Stars!
- 4- Final Fantasy
- 5- Fate/Grand Order
- 6- Animal Crossing: New Horizons
- 7- Knives Out
- 8- Minecraft
- 9- Project Sekai
- 10- Fortnite

Twitter'da 2021 yılı boyunca en çok konuşulan e-spor takımları:

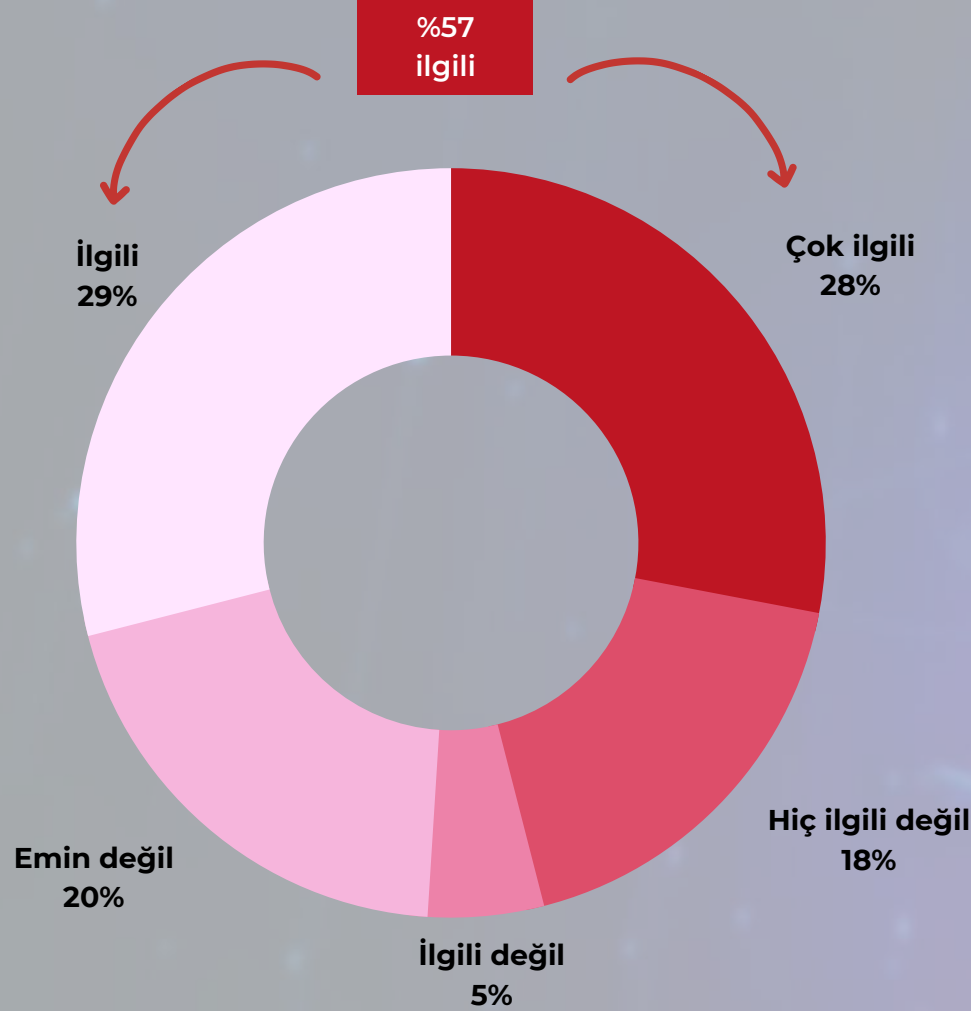
- 1- LOUD esports
- 2- FaZe Clan
- 3- paiN Gaming
- 4- G2 Esports
- 5- Fnatic
- 6- Furia
- 7- 100 Thieves
- 8- DetonatioN Gaming
- 9- T1
- 10- Team Liquid

2021 yılı boyunca oyunlar hakkında en çok tweet atan ülkeler:

- 1- Japonya
- 2- Amerika Birleşik Devletleri
- 3- Güney Kore
- 4- Tayland
- 5- Brezilya
- 6- Filipinler
- 7- Endonezya
- 8- Birleşik Krallık
- 9- Fransa
- 10- Hindistan

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Oyuncuların NFT'ye olan ilgisi artıyor



Interpret, yakın zamanda 5.000'den fazla üyeye sahip NFT/kripto oyun panelinden 1.500 oyuncuyla bir anket yaptı. 1.500'den fazla Xbox, PlayStation ve PC oyuncusunu inceleyen bu anket, oyuncuların %56'sının oyun yoluyla NFT kazanmakla ilgilendiğini gösterdi.

- Oyuncuların %45'i bir NFT'ye sahip olmak için oyun oynayabileceğini belirtiyor. Ek olarak, %53'ü NFT'yi bir oyun yolu ile kazanmanın alıp satmaktan daha karlı olduğunu düşünüyor.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

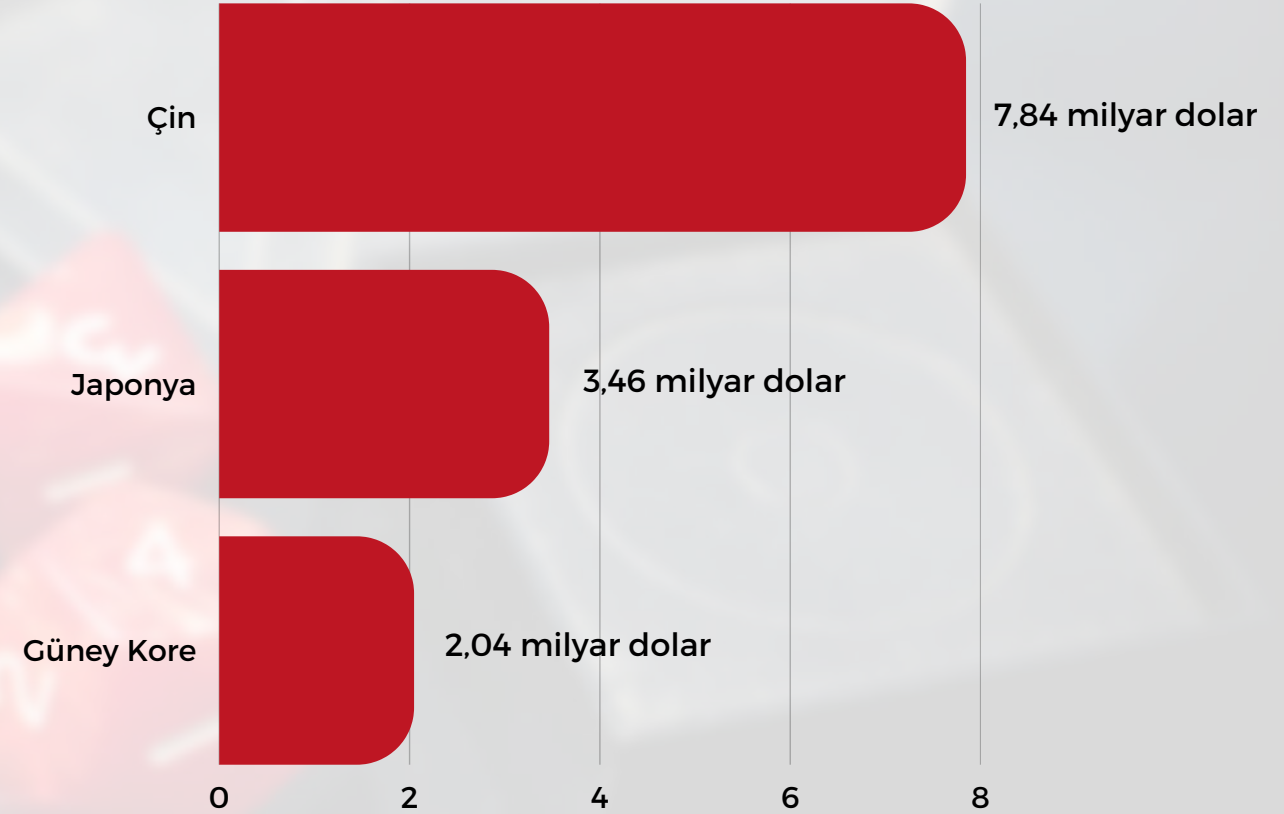
OYUN HARCAMASI & GELİR VE İNDİRMELER



Mobil oyun pazarında RPG oyunlarının yeri

Newzoo ve Pangle tarafından yayınlanan rapora göre, Rol Yapma Oyunları (RPG'ler) 2020'de mobil oyun gelirlerinin %21,3'ünü oluşturdu. Bu yükseliş 2021 yılı boyunca da sürdü ve artık Mobil RPG'ler, diğer tüm oyun platformlarından daha fazla RPG geliri sağlıyor.

Rapor, 18,5 milyar dolarlık mobil RPG gelirinin yaklaşık %70'ini Çin, Japonya ve Güney Kore oluşturduğunu öne sürüyor.



Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

En Çok Kazanan Oyunlar

#1

PUBG: Mobile

#2

Genshin Impact

#3

Roblox

#4

Coin Master

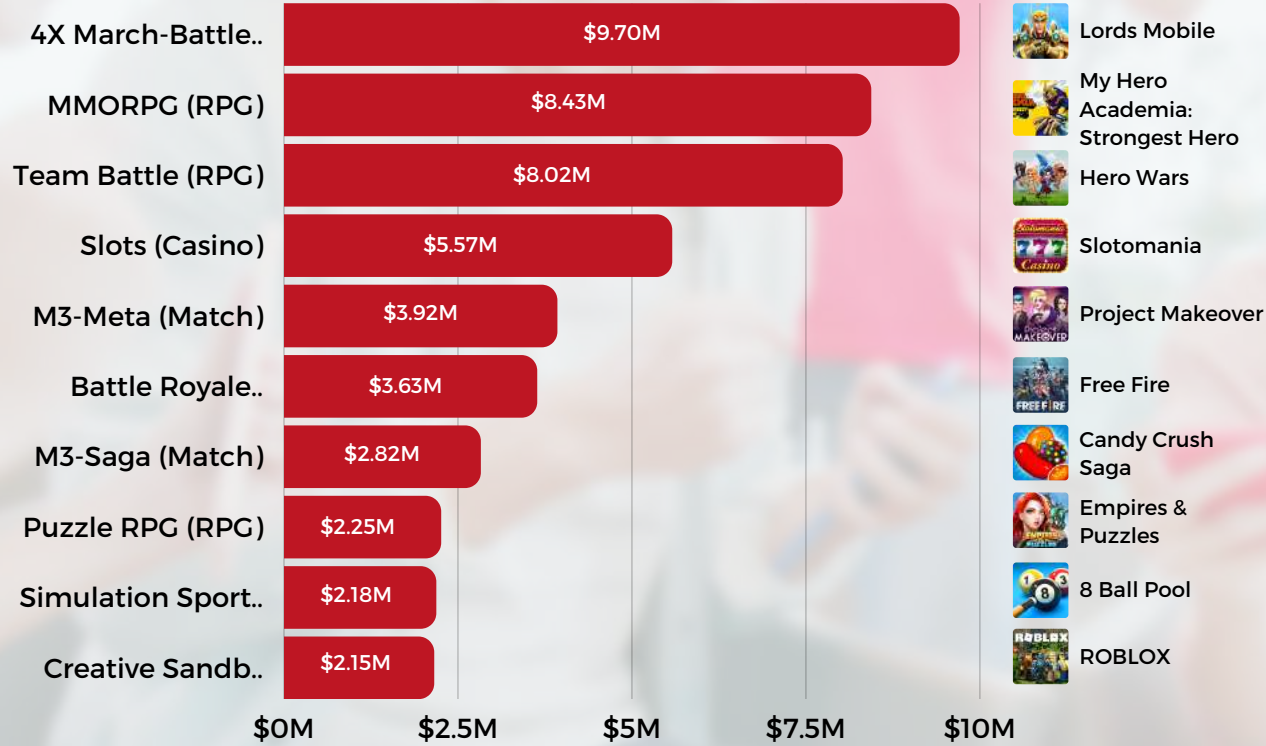
#5

Honor of Kings

- Aralık 2021 için dünya çapında en çok hasılat yapan mobil oyun, Aralık 2020'ye göre yüzde 36,7 büyüme gerçekleştiren, 244 milyon dolarlık oyuncu harcamasıyla **PUBG: Mobile** oldu. PUBG: Mobile'ın gelirinin yaklaşık yüzde 68,3'ü Game For Peace olarak yerleştirildiği Çin'den geldi. Bunu yüzde 6,8 ile ABD ve yüzde 5,5 ile Türkiye izledi.
- MiHoYo tarafından geliştirilen **Genshin Impact**, 134,3 milyon dolar brüt gelire Aralık 2021'de dünya çapında en çok kazanan ikinci mobil oyun oldu. Genshin Impact'in gelirinin yaklaşık yüzde 28'i Çin'den, ardından yüzde 23,4'ü ABD'den geldi.
- Listenin üçüncü sırasında **Roblox**, dördüncü sırasında **Coin Master** ve beşinci sırasında ise **Honor of Kings** bulunuyor.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

En Çok Kazanan Mobil Oyun Kategorileri

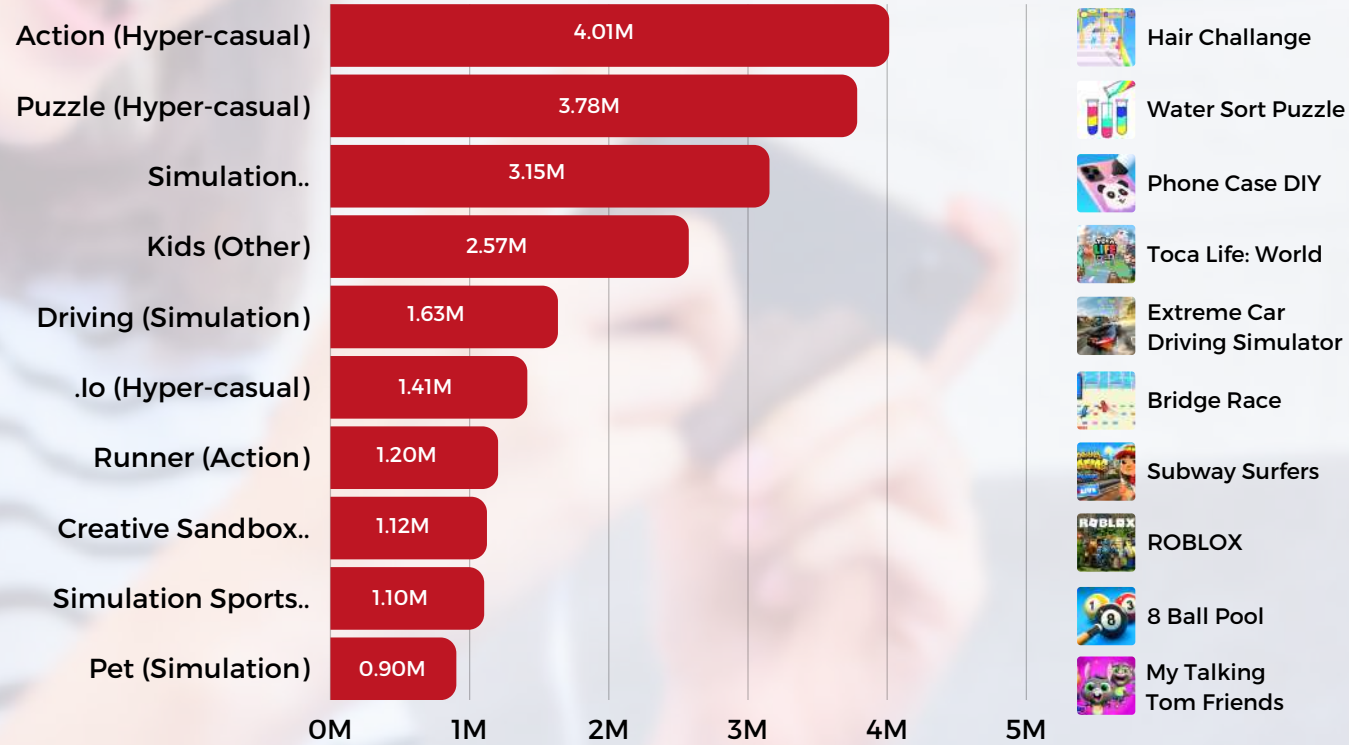


- Neredeyse tüm oyun sektörü için karlı geçen 2021 yılında en çok gelir eden tür, **4X strateji** türü oldu. 4X strateji oyunları için yaklaşık 9,70 milyar dolar oyuncu harcaması yapıldı.
- **MMORPG** türü, 8.43 milyar dolar oyuncu harcamasıyla ikinci sırada yerini aldı. Sırasıyla, **Team Battle (RPG)**, **Slots (Casino)** ve **Match-3 (Match)** türleri ise listeyi takip eden türler arasında bulunuyor.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

2021'de En Çok İndirilen Hyper-Casual Oyunları

- En çok oynanan oyun türlerinin başında hyper-casual oyunlar yer aldı. Action hyper-casual türü tek başına 4 milyardan fazla indirmeye ulaşarak zirveye oturdu.
- Farklı alttürlerdeki hyper-casual oyunlar yoğun ilgi gördü. En çok indirilen 10 alttürün bulunduğu listedeki 3 başlık hyper-casual ve türleri ile ilgili oldu.



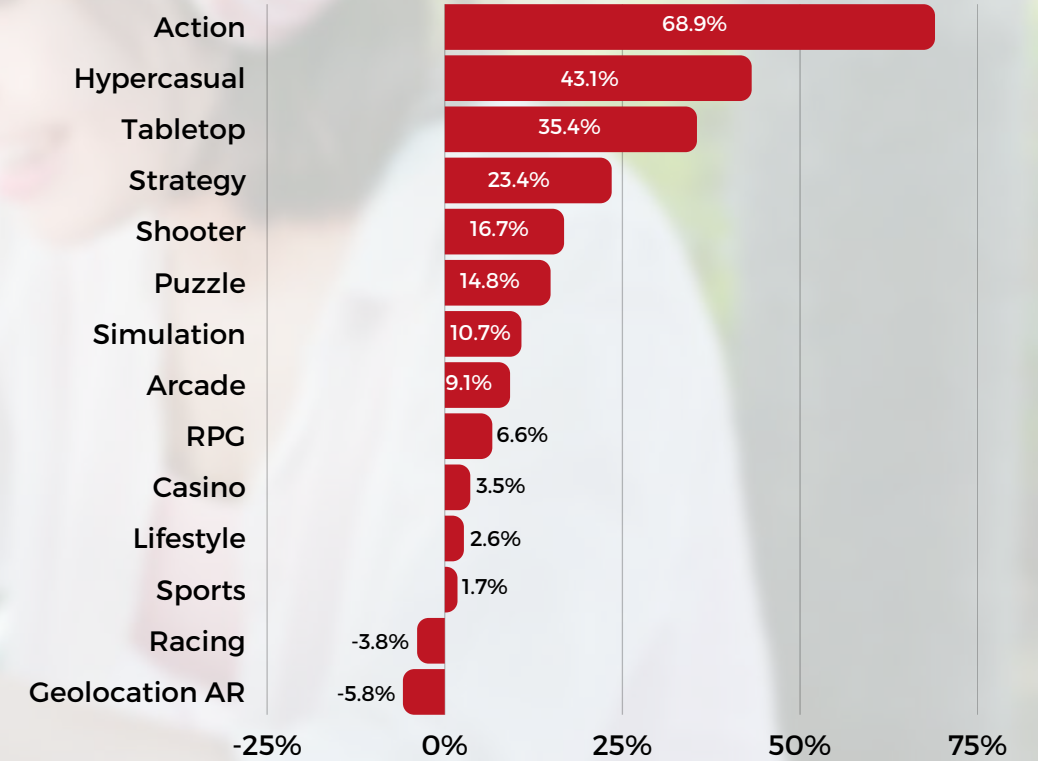
Mobil aksiyon oyunlarının yükselişi

Sensor Tower verilerine göre, ABD'de aksiyon türündeki mobil oyunlarda oyuncu harcaması 2021'de bir önceki yıla göre **yüzde 68,9 artarak 966,8 milyon dolara ulaştı** ve bu da onu geçen yıl gelir açısından en hızlı büyüyen tür haline getirdi.

Oyuncu harcamaları için en büyük aksiyon alt türü, yıldan yıla **3,5 kat artışla 418,3 milyon** dolardan fazla kazanç sağlayan Open World Adventure (Açık Dünya Macera) oldu. Bu rakamda Genshin Impact'ın etkisi ise çok büyük. 2021 yılı boyunca Genshin Impact, 406,3 milyon dolar gelir elde etti. Başarılı oyun bu katkısı ile aksiyon oyun türünün lideri oldu. Oyuncu harcamalarına göre 2. sırada yer alan oyun ise Marvel Contest of Champions oldu ve onu Dragon Ball Legends takip etti.

Yıldan yıla en çok büyüyen oyun türleri sağdaki tabloda gösterilmiştir.

2020'den 2021'e ABD'de Mobil Oyun Türü Gelir Artışı



AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖR RAPORU

Ocak 2022

KATKIDA BULUNANLAR



HAFTALIK RAPORLAR DA ALMAK İSTER MİSİNİZ?

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

ABONE OL



MOBİDİCTUM