

AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖR RAPORU

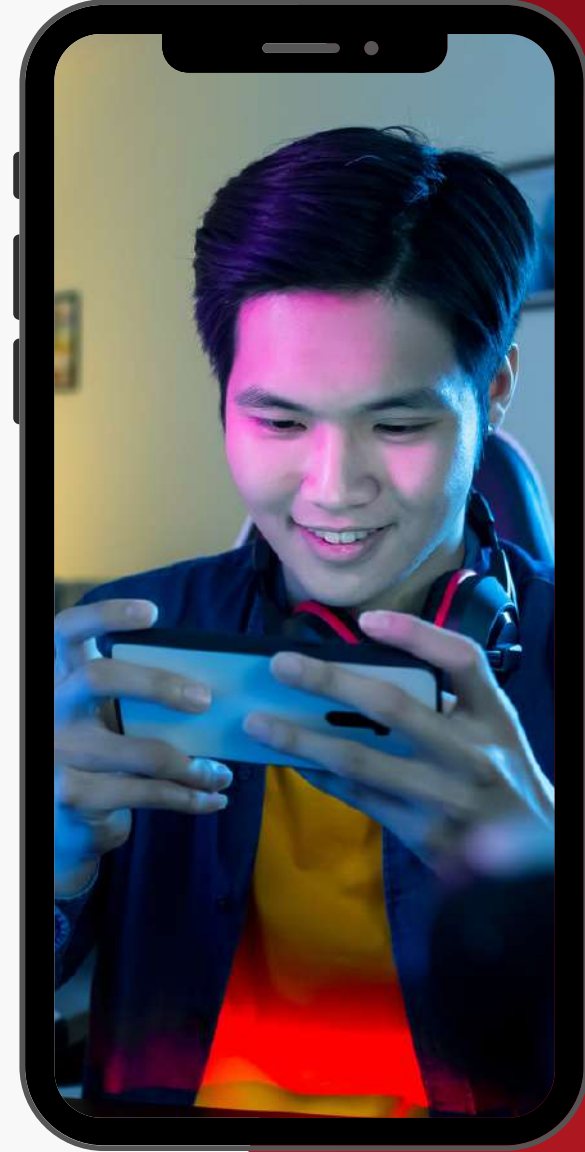
Şubat 2022

MOBİDİCTUM



İçindekiler

- 1.ABD'deki en popüler oyun temaları
- 2.Ocak 2022'de Mobil oyun pazarı 7,4 milyar dolar gelir üretti
- 3.Video oyun geliştiricilerinin NFT'lere ilgisi
- 4.2021 Üçüncü Çeyreğinde En Çok Kazanan Oyun Şirketleri
- 5.2021'in Dördüncü Çeyreğindeki En İyi 10 Hyper-casual Oyun
- 6.En çok para kazandıran mobil oyunların yarısında sezon bileti sistemi kullanıldı



SEKTÖR RAPORLARI



ABD'deki tüketiciler en çok para temalı oyunlara para harcadı

ABD'deki tüketicilerin **para ve hazine temalı** mobil oyunlara yaptığı harcamalar, **4,4 milyar dolarlık** gelire 2021'de ABD'nin en yüksek hasılat yapan oyun teması oldu.

Hayvan - Böcek teması, tüm temalar arasında en hızlı gelir artışına tanık oldu ve oyuncu harcamaları 2021'de ABD'de yıldan yıla yaklaşık **10 kat artışla 26,5 milyon dolara ulaştı**. Hayvan-Böcek temasının gelire, oyuncu harcamalarının **yüzde 89,6'sından** yalnızca sorumlu olan ChengDu Starunion Interactive'in The Ants: Underground Kingdom oyunu öncülük etti.

Moda/Estetik/Saç teması, oyuncu harcamalarında **3,7 kat artışla 307 milyon dolar** gelir elde ederek gelir bazında en hızlı büyüyen ikinci tema oldu. Spor - Atıcılık/Avcılık, yıldan yıla yaklaşık **3,3 kat artışla 18,5 milyon dolara** ulaşarak bu kategoride üçüncü oldu.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

ABD'de en çok büyüyen temalar

- 1 - Hayvan - Böcek - %904 büyüme
- 2 - Moda - Estetik - Saç - %274 büyüme
- 3 - Spor- Avcılık - %226 büyüme
- 4 - Sengoku - %215 büyüme
- 5 - Kore Kültürü - %165 büyüme
- 6 - Hyper-casual - %147 büyüme
- 7 - Aile - Bebek - %116 büyüme
- 8 - Waifu - %101 büyüme
- 9 - Sürücülük - Havacılık - %86 büyüme
- 10 - Hayatta kalma - %71 büyüme

ABD'de en çok büyüyen oyun konseptleri

- 1- Tarihi
- 2 - Hayal/Fantezi
- 3 - Bilim kurgu
- 4 - Modern
- 5 - Çizgi - animasyon fantezi

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Ocak 2022'de Mobil oyun pazarı 7,4 milyar dolar gelir üretti

Küresel mobil oyun pazarı, Ocak 2022'de App Store ve Google Play'de oyuncu harcamalarından tahmini **7,4 milyar dolar üretti**. Bu gelir yıldan yıla **%7'lik bir düşüşe** işaret ediyor. Dünya çapında en çok geliri üreten ülke ABD oldu. ABD 2,1 milyar dolar gelir üreterek toplam gelirlerin %28'ini oluşturdu. İkinci sırada %19,3 ile Japonya, üçüncü sırada %17,8 ile Çin yer aldı. Bu noktada, Çin'de Google Play'in kullanılmadığını belirtmekte fayda var.

En yüksek toplam gelire sahip oyunlar:

- 1- PUBG Mobile
- 2- Honor of Kings
- 3- Genshin Impact
- 4- Candy Crush Saga
- 5- Roblox
- 6- Coin Master
- 7- Three Kingdoms Tactics
- 8- Lineage W
- 9- Garena Free Fire
- 10- Umamusume: Pretty Derby

App Store gelirlerine göre oyunlar:

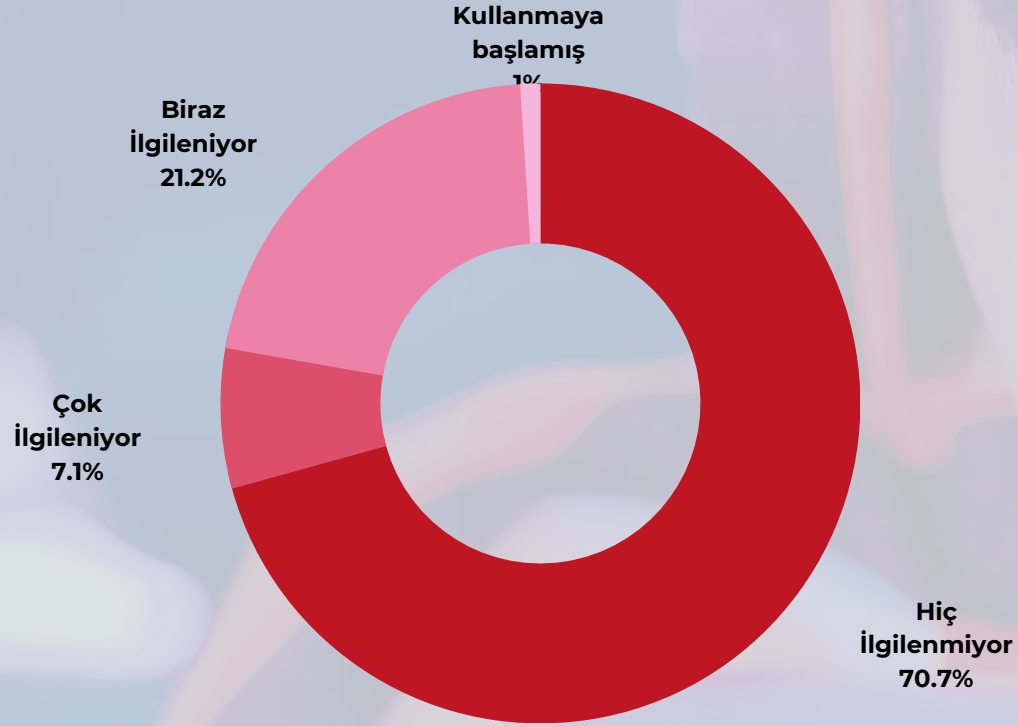
- 1- Honor of Kings
- 2- PUBG Mobile
- 3- Genshin Impact
- 4- Roblox
- 5- Three Kingdoms Tactics
- 6- Fantasy Westward Journey
- 7- Candy Crush Saga
- 8- League of Legends: Wild Rift
- 9- Monster Strike
- 10- Umamusume: Pretty Derby

Google Play gelirlerine göre oyunlar:

- 1- Coin Master
- 2- Candy Crush Saga
- 3- Lineage W
- 4- Genshin Impact
- 5- Roblox
- 6- Garena Free Fire
- 7- PUBG Mobile
- 8- Pokemon GO
- 9- Evony
- 10- Clash of Clans

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Video oyunu geliřtiricilerinin %70'i NFT'lerle ilgilenmiyor



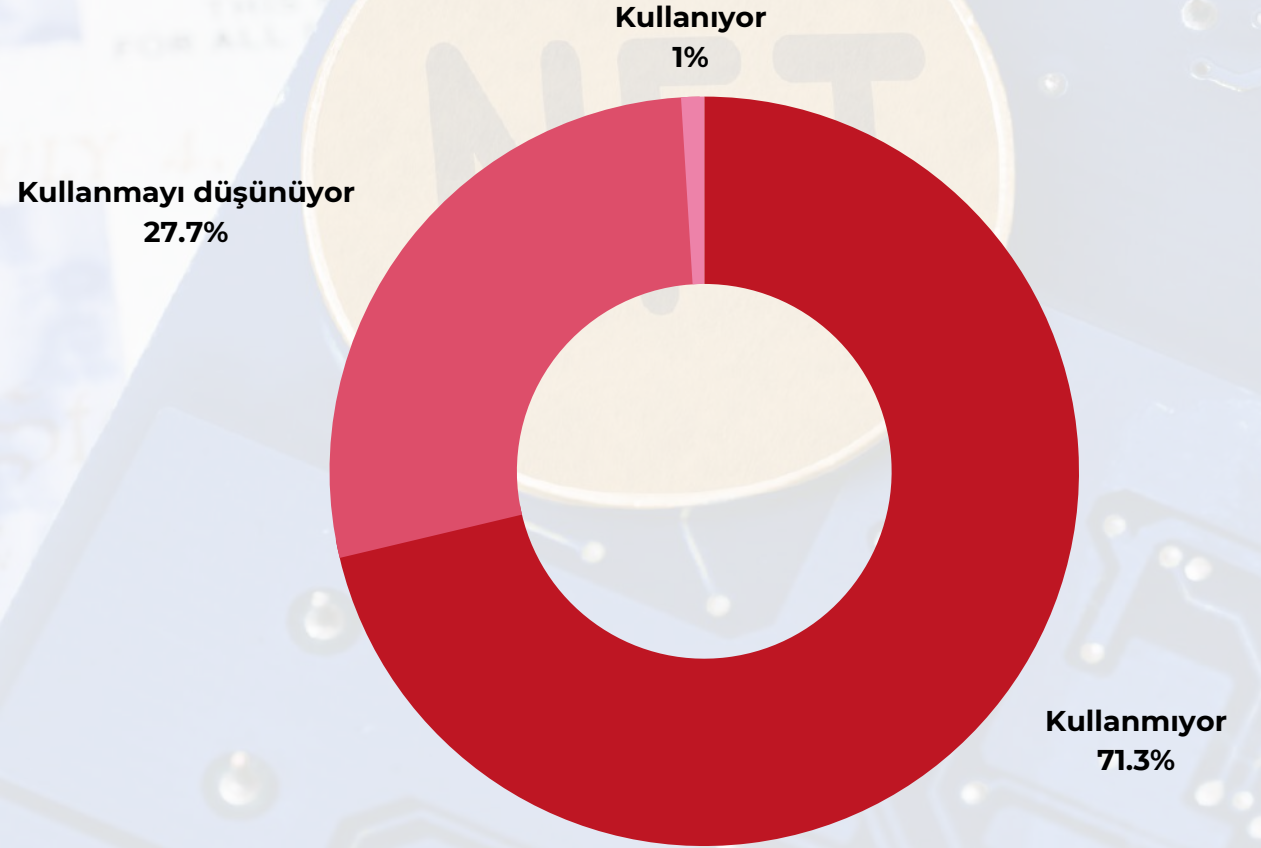
SafeBettingSites.com'un derlediđi verilere göre, video oyunu geliřtiricileri NFT oyunlarına medyanın gösterdiđi ilgiye sahip deđil. Oyunu geliřtiricilerinin %70'i oyunlarında NFT mekaniđi kullanmakla ilgilenmiyor. NFT'lerin oyun endüstrisinde hâlâ minimal bir uygulama alanı bulunuyor.

- 2700'den fazla geliřtiricinin ankete konu olduđu Statista'da bulunan verilere göre, oyun geliřtiricilerin %70'i oyunlarında NFT kullanmaya niyetleri olmadıđını belirtti. Geliřtiricilerin %21'i oyunlarında NFT kullanmaya 'biraz ilgili' olduđunu söyledi.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Video oyunu geliřtiricilerinin %72'si kripto birimleri oyunlarında kullanmayı düşünmüyor

Geliřtiricilerin NFT'ye karřı tepkisizlikleri, kriptolarda da mevcut. Ankette, geliřtiricilerin %72'si oyunlarında herhangi bir kripto para birimi kullanmayacađını söyledi. Kripto oyun verileri, NFT'lerinkilere oldukça benziyor. Geliřtiricilerin %21'i oyunlarında kripto para bulundurmaya "biraz ilgili"yken %6'sı "çok ilgili". Geliřtiricilerin yalnızca <%1'i řu anda oyunlarında kripto ekonomik yaratmıř durumda.



Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

2021 Üçüncü Çeyreğinde En Çok Kazanan Oyun Şirketleri

- 1 - Tencent - 8,3 milyar dolar
- 2 - Sony - 4,3 milyar dolar
- 3 - Apple - 3,6 milyar dolar
- 4 - Microsoft - 2,9 milyar dolar
- 5 - Google - 2,8 milyar dolar
- 6 - NetEase - 2,4 milyar dolar
- 7 - Activision Blizzard - 1,9 milyar dolar
- 8 - Electronics Arts - 1,88 milyar dolar
- 9 - Nintendo - 1,6 milyar dolar
- 10 - SEA Group - 1,1 milyar dolar

- Bu yıla oyun sektöründe satın alma işlemleri damgasını vurdu. Şimdiye kadarki en büyük satın alma, elbette Microsoft-Activision Blizzard anlaşması oldu.
- Newzoo'nun verilerine göre Microsoft, 2021 yılının üçüncü çeyreğinde **2,9 milyar dolar** ile oyun gelirinde 4. sıradaydı. Sony ise **4.3 milyar dolarla** 2. oldu. Bununla birlikte, Microsoft'un geliri Activision Blizzard'ın geliri ile birleştirildiğinde, 4,8 milyar dolara ulaştı ve bu da Microsoft'un 2021'in 3. çeyreğinde Sony'yi geride bırakmasını sağladı.

2021'in Dördüncü Çeyreğindeki En İyi 10 Hyper-casual Oyun

2021'in dördüncü çeyreğinde en çok indirilen 10 oyun:

- 1- Race Master 3D - 47 milyon
- 2 - Cookie Carver: Life Challenge - 46 milyon
- 3 - Count Masters - Stickman Clash - 37,6 milyon
- 4- Money Run 3D - 35,28 milyon
- 5 - Bridge Race - 34,441 milyon
- 6 - Yes or No?! - Food Pranks - 34,440 milyon
- 7- 456 Survival Game - 33,41 milyon
- 8- Hair Challenge - 33,24 milyon
- 9 - Pull the Pin - 33 milyon
- 10 - Merge Animals 3D - Mutant race - 32,5 milyon

- Hyper-casual pazarı üçüncü çeyreğe kıyasla **%13,5 büyüdü** ve 2021'in son üç ayında toplam indirme sayısı **4,58 milyara** ulaştı.
- Race Master 3D 47 milyon indirme ile çeyreğin en çok indirilen oyunu oldu.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

En çok para kazandıran mobil oyunların yarısında sezon bileti sistemi kullanıldı

- Sensor Tower, en çok para kazanan oyunları ve para kazanma (monetization) yöntemlerini araştırdı. Rapora göre, en yaygın olarak kullanılan yöntem Ad Removal (reklam kaldırma) oldu. Diğer yandan, en çok gelir üreten oyunların ortak monetization mekaniği sezon bileti (Season Pass) olarak tespit edildi.
- En çok para kazandıran oyunların yarısında Season Pass sistemi kullanılıyor. Diğer yandan, kripto madenciliği, blok zinciri ve NFT'ler ile birlikte mobil oyun dünyasında birtakım değişiklikler meydana geliyor. Bu yeni para kazanma yöntemleri artık bazı oyunlara entegre ediliyor. Blok zinciri teknolojileri hem geliştiricinin hem de oyuncunun para kazanmasını sağlayabildiği için rağbet görüyor. Sensor Tower raporuna göre, Mobile Legends Bang Bang, Thetan Arena ve MIR4 gibi başlıklar bu sistemleri kullanan oyunların başında geliyor.

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

Yüksek gelirli oyunların bazılarında kullanılan para kazanma mekanikleri

	Ad Removal	Gacha	Season Pass	Subscription	Live Ops
Pubg Mobile	✗	✗	✓	✓	✓
Honor of Kings	✗	✗	✓	✓	✓
Genshin Impact	✗	✓	✓	✓	✓
Candy Crush Saga	✗	✗	✓	✗	✓
Garena Free Fire	✗	✗	✓	✓	✓
Rise of Kingdoms	✗	✓	✓	✓	✓
Homescapes	✗	✗	✓	✗	✓
Call of Duty Mobile	✗	✗	✓	✗	✓

Raporun tamamını [buradan](#) görüntüleyebilirsiniz.

AYLIK MOBİL OYUN SEKTÖR RAPORU

Şubat 2022

KATKIDA BULUNANLAR



APPMAGIC



HAFTALIK RAPORLAR DA ALMAK İSTER MİSİNİZ?

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

ABONE OL



MOBİDİCTUM