

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ



УДК 7.08

Анализ рынка видеоигр в жанре приключенческой головоломки

М.А. Комкова

Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

Аннотация

Исследуются четыре популярные игры в жанре приключенческой головоломки: «Для этого нужны двое» (It Takes Two), «Маленькие кошмары» (Little Nightmares), «Бродяга» (Stray) и «Принцип Талоса» (The Talos Principle). Показано, как цена видеоигры зависит от объема контента. Систематизированы данные о ценах и примерной выручке от реализации игр. Приводится информация о динамике спроса.

Ключевые слова: приключенческая головоломка, объем мирового рынка видеоигр, итоговая цена видеоигры, кооперативный режим игры

Для цитирования. Комкова М.А. Анализ рынка видеоигр в жанре приключенческой головоломки. *Молодой исследователь Дона*. 2024;9(3):61–63.

Analysis of the Adventure Puzzle Video Game Market

Mariya A. Komkova

Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

Abstract

The paper analyzes four popular adventure puzzle games: It Takes Two, Little Nightmares, Stray, and The Talos Principle. The study shows how the price of a video game is determined by the amount of content it contains. The data on prices and estimated revenue from the sale of these games are organized in a systematic manner. Information on the dynamics of demand for these games is also provided.

Keywords: adventure puzzle, volume of the global video game market, final price of a video game, cooperative game mode

For citation. Komkova MA. Analysis of the Adventure Puzzle Video Game Market. *Young Researcher of Don*. 2024;9(3):61–63.

Введение. К ноябрю 2023 года объем мирового рынка видеоигр оценивался в 184 млрд долларов. Это на 0,6 % больше, чем к тому же периоду 2022 года. Цифры приводятся в [1] без указания, учтена ли инфляция. Там же отмечено, что 21 % от объема рынка (38,4 млрд) сформировали игры на персональных компьютерах (прирост 5,2 % год к году). На любом рынке, особенно высококонкурентном, производители должны ориентироваться в спросе и поддерживать актуальность ценовой политики.

Цель исследования — выявить зависимость между ценой игры и количеством контента. Кроме того, предполагается оценить спрос на компьютерные игры в жанре приключенческой головоломки.

Основная часть. Рассмотрим четыре популярные компьютерные игры в жанре приключенческой головоломки: «Для этого нужны двое» (It Takes Two), «Маленькие кошмары» (Little Nightmares), «Бродяга» (Stray) и «Принцип Талоса» (The Talos Principle). Жанр приключенческой головоломки предполагает, что пользователи проходят квесты, исследуют игровой мир и взаимодействуют с ним.

It Takes Two разработана «Хейзлайт студияс» (Hazelight Studios). Издана «Электроник артс» (Electronic Arts). Год выпуска — 2021 [2]. Персонажи хотят развестись, чем огорчают дочь, и ее волшебная книга о любви превращает родителей в кукол. Игроки должны помочь героям вернуть прежний облик. Кооперативный режим предполагает совместное участие двух пользователей, поэтому экран разделен на два поля. Используются игровые механики из различных жанров, с упором на сюжет и головоломки.

Little Nightmares разработана шведской компанией «Тарси студиос» (Tarsier Studios). Издана «Бэндэй нэмко интертеймент» (Bandai Namco Entertainment) в 2017 году [3]. По жанру это платформер 2,5D. Персонаж и пространство трехмерные, однако у игрока только два вектора движения: вверх-вниз и вправо-влево. По сюжету 9-летняя девочка просыпается в чемодане на мистическом подводном корабле. Она исследует пространство и при свете зажигалки находит загадочных и пугающих существ. Одна из особенностей игры — управление с помощью нажатия, удерживания и отпускания кнопок.

Stray — это разработка «Блю твелв студиос» (Blue Twelve Studios). Издана компанией «Аннапурина интерактив» (Annapurna Interactive) в 2022 году [4]. Пользователь управляет бродячим котом, который попал в мир роботов. Цель игры — помочь коту разгадать головоломки, пройти все испытания и вернуться в семью. Головоломки в основном простые. Присутствуют элементы так называемого открытого мира, то есть виртуальных пространств, которые можно свободно исследовать и достигать в них своих целей.

The Talos Principle разработана «Кротим» (Croteam). Издана «Девелопер диджитал» (Devolver Digital) в 2014 году [5]. Это игра от первого лица в формате 3D. Пользователь становится роботом с человеческим разумом и изучает окружающий мир. Это смешение древней цивилизации и современных технологий. Игрок должен решать головоломки, проходить по лабиринтам и преодолевать препятствия.

Все эти игры опубликованы на площадке «Стим» (Steam). Инструментарий не позволяет определить количество скачиваний, однако есть данные о том, сколько пользователей оставили отзывы. Для анализа важно также время прохождения основного сюжета и всей игры (100 %) [6]. Соответствующая статистика обобщена в таблице 1.

Таблица 1

Основные данные об играх площадки Steam

Игра	Год выхода	Продолжительность геймплея, ч		Отзывы в Steam		Цена, руб.
		основного	на 100 %	всего	положительные	
It Takes Two	2021	12,33	15,58	136 488	95,1	3 600
Little Nightmares	2017	3,20	8,00	40 992	94,8	849
Stray	2022	5,00	10,00	121 706	97,2	1 250
The Talos Principle	2014	15,50	28,50	25 932	95,5	1 100

Эти данные можно использовать в расчетах по представленным ниже формулам.

$$\text{Цена за час основной игры, руб./ч} = \frac{\text{Цена игры, руб.}}{\text{Продолжительность основного геймплея, ч}}$$

$$\text{Цена за час прохождения игры на 100 %, руб./ч} = \frac{\text{Цена игры, руб.}}{\text{Продолжительность игры на 100 %, ч}}$$

$$\text{Средняя цена за час игры, руб./ч} = \frac{\text{Цена за час основной игры} + \text{Цена за час прохождения на 100 \%}}{2}$$

$$\text{Примерная выручка, руб} = \text{Количество отзывов} \times \text{Цена игры, руб.}$$

$$\text{Средняя выручка в год, руб} = \frac{\text{Примерная выручка за все время, руб}}{\text{Количество лет}}$$

Сведем полученные цифры в таблице 2.

Таблица 2

Основные данные о ценах и выручке от продажи игр

Игра	Цена за час геймплея, руб.			Выручка, руб.	
	основного	на 100%	средняя	примерная, за все время	средняя, в год
It Takes Two	291,97	231,1	261,5	491 356 800	163 785 600
Little Nightmares	265,30	106,1	185,7	34 802 208	4 971 744
Stray	250,00	125,0	187,5	152 132 500	76 066 250
The Talos Principle	70,97	38,6	54,8	28 525 200	2 852 520

Можно заметить, что выручка от реализации Little Nightmares и The Talos Principle в разы ниже двух других. К тому же во всех случаях, кроме The Talos Principle, цена за час прохождения основного сюжета находится в диапазоне 250–300 руб., хотя количество часов разное. Чем больше дополнительного контента, тем выше цена игры. Little Nightmares и The Talos Principle пользуются высоким спросом, они остаются в топе игр данного жанра.

Исследователи отмечают развитие рынка. Растут продажи игр, консолей и других гаджетов, которыми пользуются геймеры. Заметное увеличение спроса фиксировалось во время пандемии 2020–2021 гг. [7]. По данным сайта *byyd*, с 2023 по 2028 год прогнозируемый годовой прирост на 9,32 % позволит рынку видеоигр достичь объема 389,7 млрд долларов [8].

Заключение. Анализ популярных компьютерных игр в жанре приключенческой головоломки позволил сделать некоторые выводы. Во-первых, новые игры устанавливают примерно одинаковые цены за час прохождения основного сюжета, но чем больше времени нужно для прохождения геймплея на 100 %, тем выше итоговая цена игры. Во-вторых, все еще востребованы более ранние игры *Little Nightmares* и *The Talos Principle*. Это указывает на стабильный интерес пользователей к жанру приключенческих головоломок.

Список литературы

1. Batchelor J. *GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2023*. URL: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-number-2023> (дата обращения: 29.03.2024).
2. *It Takes Two*. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/1426210/It_Takes_Two/ (дата обращения: 29.03.2024).
3. *Little Nightmares*. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/424840/Little_Nightmares/ (дата обращения: 29.03.2024).
4. *Stray*. *Steam*. URL: <https://store.steampowered.com/app/1332010/Stray/> (дата обращения: 29.03.2024).
5. *The Talos Principle*. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/257510/The_Talos_Principle/ (дата обращения: 29.03.2024).
6. *It Takes Two. How Long To Beat*. URL: <https://howlongtobeat.com/> (дата обращения: 29.03.2024).
7. Бурденко Е.В., Щепетов В.В. Влияние пандемии COVID-19 на мировой рынок видеоигр. *Международная торговля и торговая политика*. 2021;7(1(25)):36–51. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyaniye-pandemii-covid-19-na-mirovoy-rynok-videoigr> (дата обращения: 29.03.2024).
8. Рынок мобильных видеоигр в 2023 году: выводы из отчета Statista. URL: <https://www.byyd.me/ru/blog/2023/12/mobile-video-game-market/#> (дата обращения 20.04.2024).

Об авторе:

Мария Андреевна Комкова, студент Донского государственного технического университета (344003, РФ, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), mkomkova433@gmail.com

Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

About the Author:

Mariya A. Komkova, Student, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, RF), mkomkova433@gmail.com

Conflict of interest statement: the author does not have any conflict of interest.

The author has read and approved the final manuscript.