

Estudio de mercado para el proyecto “MasterA”

RETROSPECTIVA GENERAL

En 2018, se registró un aumento de los usuarios en un 22,7%, respecto del año 2017 en videojuegos móviles. En 2019, se calcula un crecimiento/decrecimiento del 10% basado en la evolución de los últimos años, lo que nos lleva a cifras de entre un 12,7% y un 32,7%. Esto nos indica que, si el producto es bueno, contamos con un nicho de mercado en expansión, asegurando mayor exposición de cara al público.

De las plataformas más usadas, Facebook destaca como plataforma de juego para juegos en línea. Teniendo en cuenta nuestros planes de publicación, entramos dentro de la plataforma más usada, por lo que la exposición es aún mejor. Pero esto es un arma de doble filo: si el proyecto es bueno atraeremos a más clientes, si por el contrario es un desastre tendríamos que lidiar con numerosas críticas y una falta de confianza general del público.

Los juegos móviles con más ingresos registrados en 2018 son Arena of Valor, Monster Strike y Fate/Grand Order. Estos juegos comparten, ya sea, la temática, el sistema de juego o la estética. Por esto, podemos entrar dentro de ese sector de jugadores de los tres juegos, con la posibilidad de aunar una comunidad basada en la mezcla de los diversos perfiles de jugadores que encontramos en estos juegos.

Los ingresos totales en videojuegos móviles en el año 2018 se reportan en los 63,2 billones de dólares, con un aumento del 12,8%. Respecto a los ingresos de juegos de browser (PC) se reportan ganancias de 4,3 billones de dólares, con un descenso del 4,8%. Esto nos indica que el porte de plataforma entre móvil y PC es muy importante, pues el sector móvil parece que es el objetivo, tanto por ingresos como por crecimiento de mercado.

Los juegos con más ingresos con temática similar a la elegida para nuestro proyecto son:

- Fate/Grand Order: 667 millones de dólares, el engine utilizado es Unity Engine.
- Arena of Valor: 1.930 millones de dólares, el engine utilizado es Unity Engine.
- AFK Arena: 45 millones de dólares, el engine utilizado es Cocos2D/Unity Engine.

Estos datos nos indican la posibilidad de conseguir un gran beneficio, reducido en números pues la situación del estudio (estudiantes, sin formar), los recursos, el motor de programación utilizado y el tipo de producción no es la que siguen estos ejemplos. Sin embargo, siempre existe la posibilidad de que la idea tenga buena/mala acogida y no se sigan estas estimaciones.