

Платформы видеоигр

Особенности, конкурентные преимущества, ключевые игроки

Выполнил: студент группы ИУ3-32М Арутин Виктор

Москва 2024

Структура работы

1. О платформах видеоигр;
2. История развития;
3. Ключевые игроки на рынке;
4. Особенности платформ;
5. Конкурентные преимущества;
6. Современные инновации.

Что такое "Платформа видеоигр"

Платформа видеоигр – основа, с помощью которой видеоигры запускаются, работают и взаимодействуют с пользователем.

Платформы могут быть *аппаратными* (физические устройства) и *программными* (операционные системы, экосистемы).

Типы платформ



Игровые консоли



Персональные компьютеры



Мобильные устройства



Облачные платформы

Роль платформ видеоигр

- 1. Создание и дистрибуция игр;*
- 2. Формирование пользовательских предпочтений;*
- 3. Инновации и развитие индустрии.*

Первые платформы видеогр



«Tennis for Two», 1958



«Pong», 1972

Появление игровых консолей



Atari 2600, 1977



NES, 1985

Внедрение портативных платформ



Game Boy, 1989

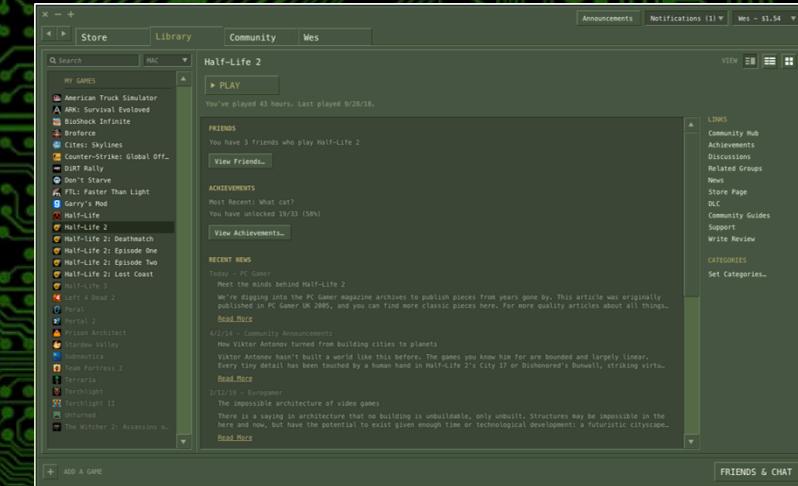


Nokia 5210, 1997

Инновации персональных компьютеров



HP Pavilion PC, 1995



Steam, 2003

Развитие облачных платформ

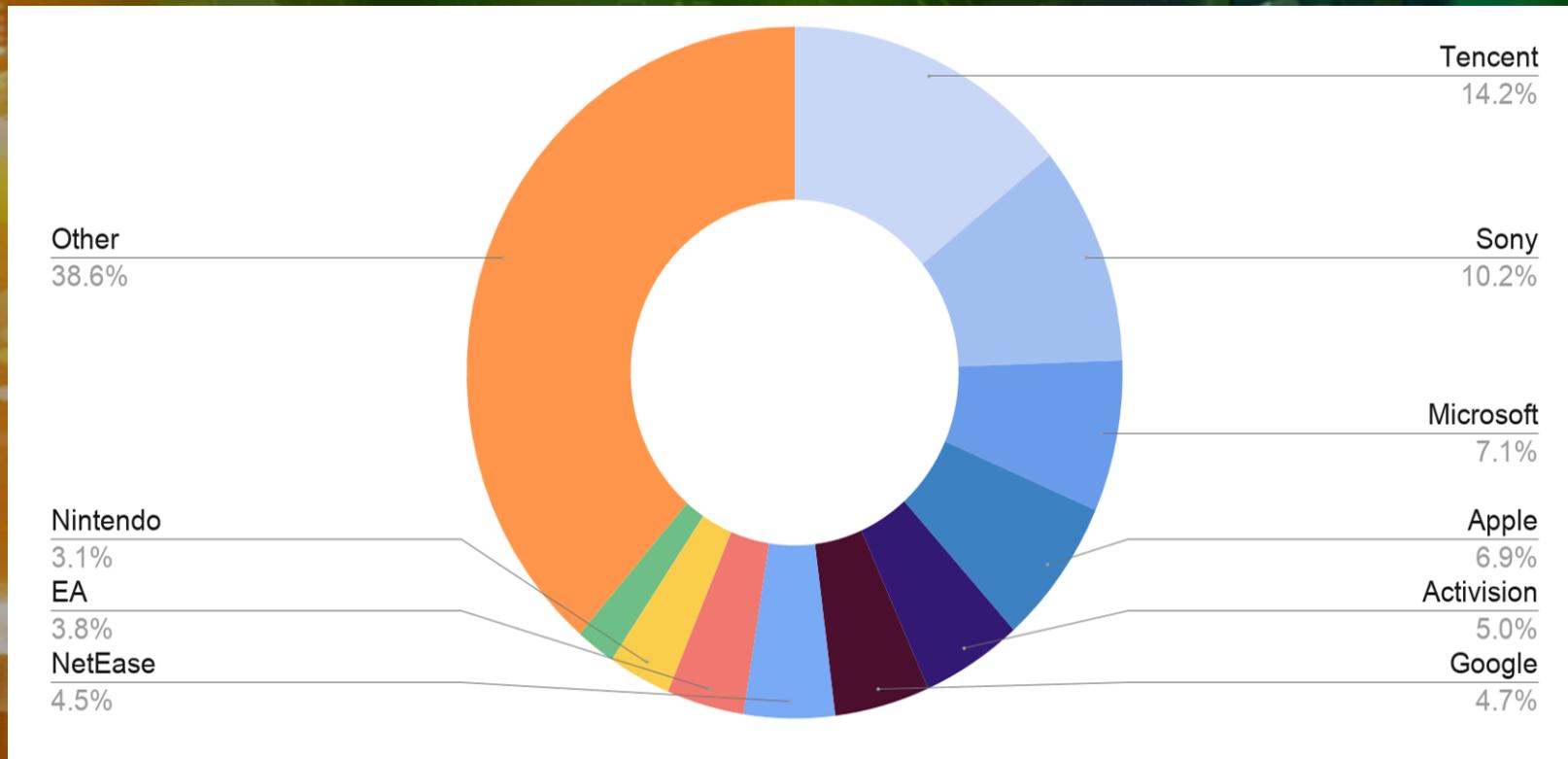


OnLive, 2010



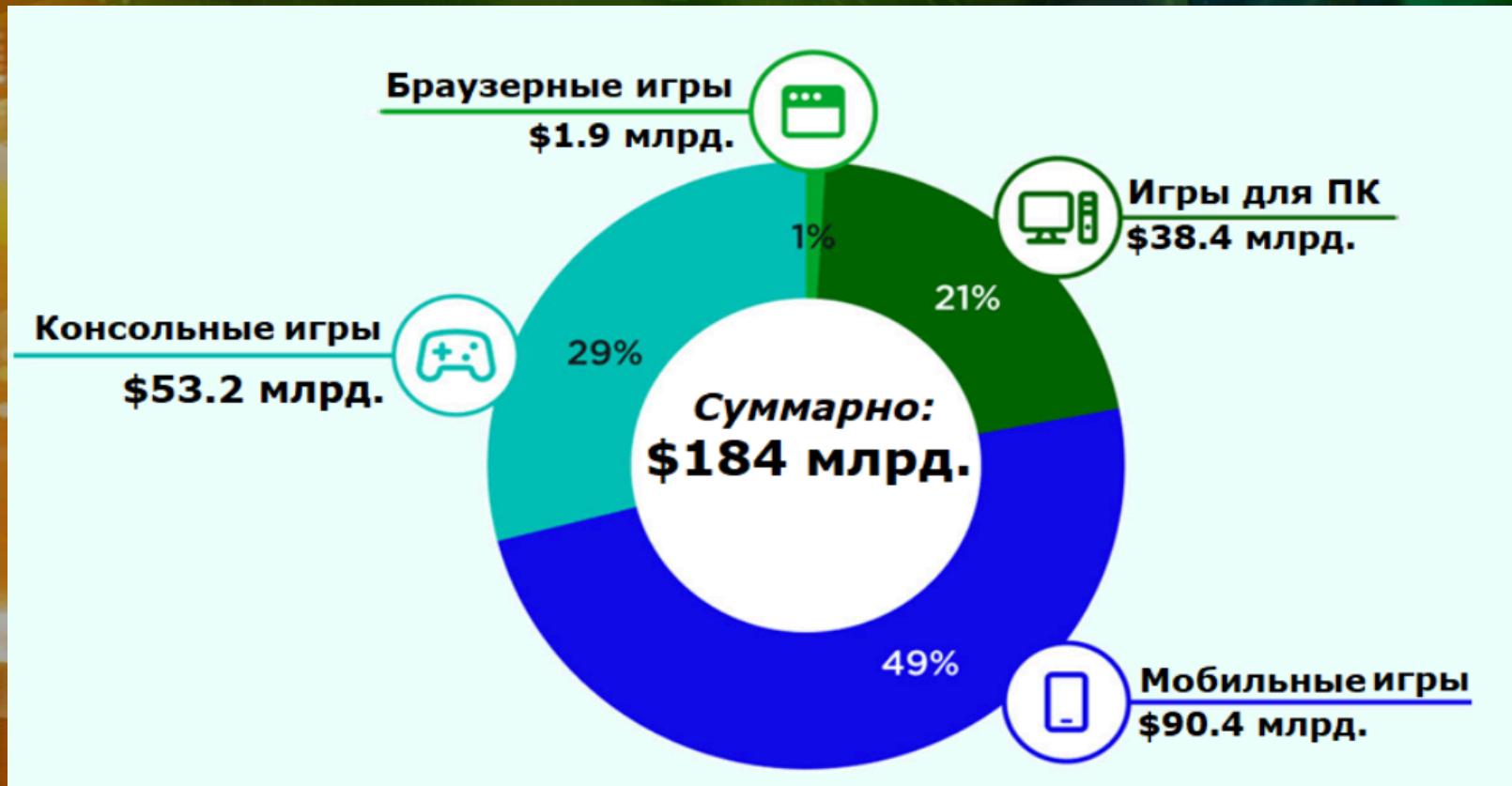
Nvidia GeForce NOW, 2015

Ключевые игроки рынка платформ



Распределение рынка платформ видеоигр между ключевыми игроками

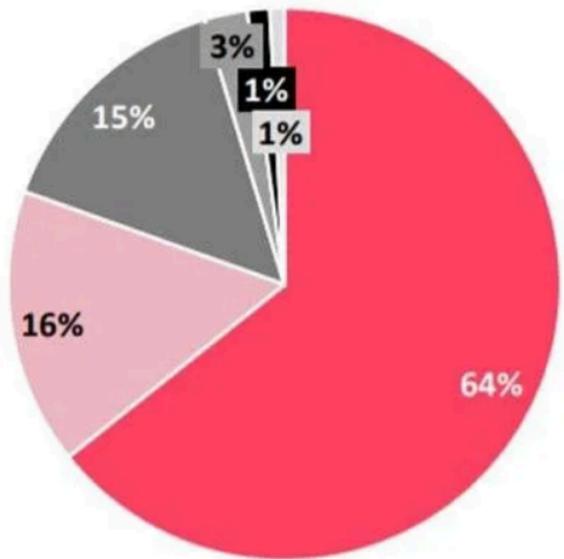
Доходы мирового рынка платформ видеоигр



Общая выручка мирового рынка игровых платформ за 2024

Доходы платформ видеоигр в России

Доля выручки в различных сегментах рынка видеоигр в РФ¹, %



	Объем выручки в 2020 г., млрд руб.	CAGR 2020–2025 гг.
Мобильные игры	96,6	+ 6,14%
Игры для ПК	24,3	+ 2,66%
Консольные игры	22,3	+ 2,43%
Реклама ²	3,8	+ 2,55%
Киберспорт	2,0	+ 15,86%
Браузерные игры	1,3	- 5,72%

Статистика доходов российских платформ видеоигр

Особенности игровых консолей

Преимущества	Недостатки
Простота использования	Ограниченнaя гибкость
Эксклюзивные игры	Стоимость игр и подписок
Оптимизация производительности	Отсутствие обратной совместимости
Цена	Меньшая многозадачность

Преимущества и недостатки игровых консолей

Особенности персональных компьютеров

Преимущества	Недостатки
Мощность	Стоимость
Большие возможности для модернизаций	Сложность настройки
Широкий выбор игр	Габариты
Универсальность	Меньше удобств использования

Преимущества и недостатки персональных компьютеров

Особенности мобильных устройств

Преимущества	Недостатки
Доступность	Малое количество ресурсов
Интуитивное управление	Ограниченносту управления
Широкая аудитория	Монетизация
Автоматические обновления	Проблемы с комфортом пользователя

Преимущества и недостатки мобильных устройств

Особенности облачных платформ

Преимущества	Недостатки
Доступность на различных устройствах	Ограниченный выбор игр
Почти нет требований к аппаратной части	Требование стабильного интернет-соединения
Мгновенный доступ к играм	Модель подписок на игры
Игровые сессии без привязки к устройствам	Задержки

Преимущества и недостатки облачных платформ

Конкурентные преимущества

Игровые консоли - удобные, стабильные и доступные игровые платформы с эксклюзивным контентом.

Персональные компьютеры - мощные игровые платформы с огромным выбором игр.

Мобильные устройства - быстрый доступ к играм в любое время с простым и понятным управлением.

Облачные платформы – универсальные игровые платформы, требующие только интернет-соединение.

Современные инновации

- 1) Виртуальная и дополненная реальность;**
- 2) Интеграция искусственного интеллекта;**
- 3) Голосовое и мысленное управление;**
- 4) Создание мета-вселенных;**
- 5) Кроссплатформенный гейминг.**

Список источников

- 1) Blake J. Harris. *Console wars: Sega, Nintendo, and the battle that defined a generation* - HarperCollins Publishers Australia Pty. Ltd., 2020 – 576 p.;
- 2) Статистика по мировым видеоигровым платформам за 2023 г. URL: <https://www.statista.com/study/123559/video-gaming-worldwide/> (дата обращения: 17.09.2024);
- 3) Данилюк М.Д., Шпаковский Ю.Ф. Разработка видеоигр: проблемы современных исследований. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-videoigr-problemy-sovremennyh-issledovaniy> (дата обращения: 19.09.2024).

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Больше - на GitHub!