

Analiz

Çalışması Hakkında

Yönerge

Mobil oyun sektöründe Türkiye’de öncü firma olan Palm Yazılım A.Ş’de iş analisti olarak göreve başlıyorsunuz. Palm Yazılım hedefleri doğrultusunda bir sonraki oyununu geliştirmek için sizden bir analiz gerçekleştirmenizi talep etmektedir. Şuanda düşündükleri 5 farklı oyun bulunmaktadır. Bu 5 farklı oyunun içersin de tamamen kendilerini geliştirebileceği oyunların yanı sıra oyun altyapısı sağlayan geliştirici firmalardan satın alınabilerek geliştirilecek oyunlarda bulunmaktadır. Toplamda 5 Milyon TL’lik bir bütçeleri bulunmaktadır. Bu 5 oyun fikrini analiz ederek raporunuzu strateji ekibine sunacaksınız, eğer fikirleriniz beğenilirse analiziniz Palm Yazılım Yönetim Kuruluna sunulacaktır.

Sizden Beklenti:

Hangi oyunun seçilmesi gerektiğine dair net bir öneri gerçekleştirmeniz gerekmektedir. Seçmediğiniz oyunların gerekçelerinin neler olduğunu belirtmeniz gerekmektedir. Oyun seçimi sırası aşağıdaki kriterleri göz önünde bulundurmanız istenmektedir

- o Proje Süresi
- o Gelir Modeli
- o Maliyet
- o Rakipler
- o Potansiyel Müşteriler
- o Oyun Geliştiricinin Kim Olduğu

Not: Uygun sebepler sunulması koşulu ile ek varsayımlar gerçekleştirebilirsiniz.

Hazırlık: 30 Dakika

Sunum: 10 Dakika

Soru Cevap: 10 Dakika

1.SEKTÖR BİLGİSİ

1.1 Küresel Oyun Pazarı

Küresel oyun endüstrisinin pazar büyüklüğü bu yılı itibarıyla 99,9 milyar dolardır. Ülke düzeyindeki oyun gelirlerine bakıldığında, Çin'in 24,2 milyar dolar gelir ile birinci sırada yer aldığı ve onu 23,4 milyar dolar ile ABD ve 12,4 milyar dolar ile Japonya'nın takip ettiği görülmektedir. Toplam Batı Avrupa (Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya) oyun gelirleri toplamı ise 17,3 milyar dolardır. Endüstrideki en büyük 5 ülke toplam oyun gelirlerinin yaklaşık %70'ine domine etmektedir. Türkiye ise 900 milyon dolarlık yıllık gelirle 16. sırada yer almaktadır. Dünya oyun endüstrisini Amerikan ve Japon şirketleri domine etmektedir. Bu çerçevede, dijital ve mobil oyunların yükselişi ve internetin bir oyun platformu haline gelmesi, bu yapının değişimi ve daha küçük ölçekteki şirketlerin pazarda yer edinebilmeleri için fırsat penceresi sunmaktadır. Nitekim Çin'in pazardaki yükselişi ve dünya oyun gelirlerinin önemli bir bölümünü elde etmesi bu kapsamda değerlendirilebilir.

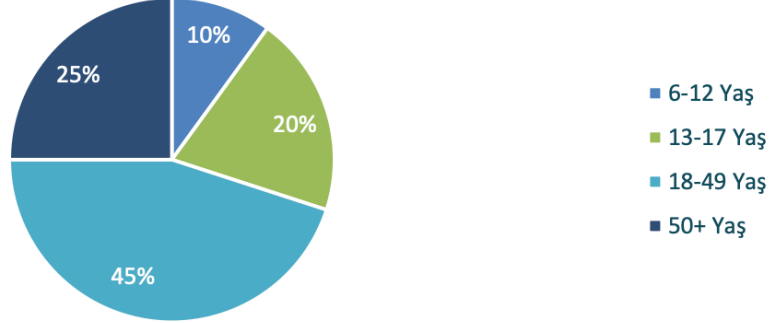
1.2 Türkiye Oyun Pazarı

Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü Sosyal hayatta yaşanan dönüşümler ile birlikte, Türkiye'de de tüm dünyada olduğu gibi hızlı bir dijitalleşme görülmektedir. Bilgi teknolojilerinin gelişmesi ile oyun, mobil uygulamalar gibi alanlar da gelişmektedir. Artan akıllı telefon sayıları ve mobil uygulamalar da oyun sektörünün büyümesini sağlamaktadır. Türkiye'deki oyuncu sayısı ise 21,8 milyondur ve bu oyuncu sayısı ile Türkiye önemli bir iç pazar potansiyeline sahiptir. Türkiye'deki genç nüfusun büyüklüğü çevrim içi konsol oyunları, mobil/tablet oyunlar ve sosyal oyunlara olan talebi her geçen gün artırmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte Türk oyun geliştiricilerinin sayısı ve yerli oyunların da sayısı artmaktadır. Dijital oyun pazarının büyüklüğü Türkiye'de 2012 yılında 300 milyon dolarken son yıllarda 900 Milyon Doları zorlamaktadır. Sektöre yeni giren bireysel geliştiriciler ve şirketler için özellikle sosyal ve mobil oyunlar kolaylık sağlamakta ve bu geliştiriciler pazardan pay alabilmektedirler. İhracatta lojistik ve dağıtım maliyetlerinin olmaması, yatırımdan geri dönüş oranlarının yüksek olması ve pazarın her geçen gün büyümesi gibi etmenlerle sektöre olan ilgi de ülkemizde artmaktadır.

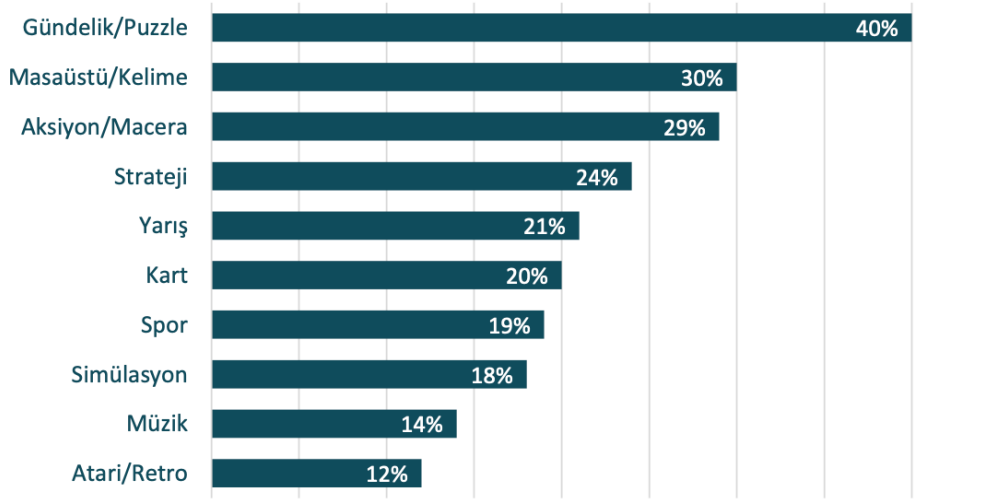
1.3 Sektör Hakkında Genel Bilgiler

Mobil oyun sektöründe piyasaya sürülen oyunların sadece %10'u ticari olarak başarılı olmaktadır. Oyun geliştirme maliyetleri de giderek artmaktadır. Mobil cihazların donanımlarının güçlenmesi ile birlikte tüketiciler daha karmaşık ve gelişmiş oyunları tercih etmesi ile birlikte oyun geliştirici ekiplerindeki çalışan sayıları giderek artmaktadır. Bu gelişmelerin sonucu olarak 6 ayda tamamlanan mobil oyunlar artık 1,5-2 sene arasında piyasaya çıkmaktadır. Bu durumda bütçeleri ciddi anlamda zorlamaktadır. Ek olarak yetenekli oyun geliştiricileri de kendi projelerini kendileri gerçekleştirmek ve kazançlarını arttırmak istemektedir. Küçük ekipler kurarak şirketlere kendileri bazı hizmetler sağlamaktadırlar. Bu sebepler ile yetenekli geliştirici bulmakta ciddi şekilde şirketleri zorlamaktadır. Bu yetenekli oyun geliştiricileri ürünlerin fikrini ve altyapısını geliştirir ve telif ücreti talep ederler. Ayrıca elde edilen gelirin belli bir oranını da talep edebilirler. Kalan gelir ise şirkete kalmaktadır.

Oyuncuların Yaş Dağılımı



Oyun Türü Tercihleri



1.5 Mobil Oyun Sektörü Gelir Modeli

Üyelik Tabanlı Satış Modeli:

Başta devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar olmak üzere çevrimiçi hizmet sunan bazı oyunlar, oyunların oynanması için oyuncuların düzenli belirli bir ücret ödeyerek oyuna üye olmalarını talep etmektedir. Oyunun içeriği ve sürekli güncel tutularak yenilikler getirilmesi oyuncuların üye olması sağlanmaktadır. Bu tür satış biçiminde oyunun ilk satışında firmalar kullanıcıya oyunu ücretsiz verebildiği gibi belirli bir ücret talep ederek oyunu satmaları da söz konusudur.

Ücretsiz Oyunlar:

Yine çevrimiçi hizmet sunan firmaların bazıları oyunlarını oyunculara ücretsiz olarak dağıtır ancak belirli oyun-içi öğelerin satışı ya da reklam gelirleri ile elde edilen bir gelir modeli geliştirmişlerdir. Bu tarz oyunlarda genellikle oyun içi kozmetik öğeler ya da belirli oyun içi öğelerin satışı ile oyuncuların alışveriş yapması sağlanmaktadır. Oyuncuların yalnızca oyun içi öğeler satın alması ilk etapta çok karlı bir iş modeli izlenimi vermese de önemli satış rakamları yakalanabiliyor. Örneğin 2009 yılı içerisinde bu yolla 500 milyon doların üzerinde gelir elde edilmiştir.

Oyun İçi Satın Alma:

Bir önceki modelle çok benzer bir şekilde, oyun içi satın alma gerektiren oyunlar da ilk etapta oyuncuya ücretsiz erişim verilmesi üzerine inşa edilmiştir. Ancak bir önceki modelden farklı olarak bu sefer oyuncuların önüne belirli engellere konarak (örneğin belirli bir hamleyi yapabilmek için beklemek zorunda kalmak gibi) oyunu kazanabilmek için belirli satın almaların yapılmasını zorunlu kılmaktadır. Bu gibi satın almaların yapılmadığı durumlarda ise oyun içerisindeki rekabetçi pozisyon kaybolacağından, oyuncuların satın alma eğilimine gittikleri ve bu sebeple de bu iş modelinin oldukça yüksek gelir getirici bir yapıya ulaştığını söylemek mümkündür.

2.RAKİPLER

2.1 Piyasadaki Önemli Rakipler

Rakip Firma	Uzmanlık Kategorisi	Ülke
FA Sport	Spor	ABD
Top Ten	Spor	Çin
Flybird	Gündelik	ABD
Storm Studio	Simülasyon	İngiltere
PSGo	Aksiyon	Fransa
Rsoft	Aksiyon	ABD
KJ Studion	Yarış	Japonya

2.2 Oyun Geliştiriciler

Oyun Geliştiriciler	Uzmanlık Kategorisi	Ülke
Vital	Spor	ABD
TeamUp	Simülasyon	Almanya
Strike	Aksiyon	ABD

3.ŞİRKET HAKKINDA

2012 yılında üç yazılım mühendisi arkadaş bir araya geldi ve Palm Games bir girişim olarak doğdu. 2013 yılı sonunda Palm Yazılım A.Ş. olarak şirketleşmiş oldu. Şimdiye kadar Racing Boom ve Race Fun adlı iki oyun ile mobil yarış oyunları alanında tanındılar. Yeni yatırımlarda alarak oyunlarını geliştirdiler ve hatırı sayılır bir büyüme rakamlarına da ulaşmış oldular. 2019 yılından beride Türkiye'deki en büyük mobil oyun üreticilerinin arasında bulunmaktadır. Ancak bu topraklardan çıkıp Dünyada popüler hale gelen bir oyun üretmek en büyük hedefleriydi. Şuanda ise bu konu üzerine ciddi şekilde çalışmaktalar ve sektörü incelemekteler.

4. SEÇİM YAPILACAK OYUN TÜRLERİ

1. Soccer Star

Spor oyunlarının en popülerleri futboldur. Bu kategoride FA Sport ve Top Ten gibi güçlü iki rakip bulunmaktadır. Yetenekli oyun geliştiricilerinden Vital şirketinin iddialı ürünlerinden bir tanesi de Soccer Star oyunudur. Futbol kategorisinde daha önce oyunlar üreten firmanın üretilip sattığı oyunlar yüksek satış rakamlarına ulaşmıştır. FA Sport firmasının çok başarılı olan Pro Soccer oyununun telif hakları'da Vital firmasında bulunmaktadır. Soccer Star ise oyunculara futbol oynarken kariyer yapma imkânı sunmakta ve 13-49 yaş arasını hedef almaktadır. Yaklaşık 4 Milyon TL'lik bir maliyet olacağı düşünülmekte ve Vital şirketi %30 gelirden pay istemektedir. Oyun içi satın alma yöntemi ile gelir üretecek, oyuncular kariyerde ilerleyebilmeleri ve üst sıralara çıkabilmeleri için satın alımlar gerçekleştirecektir. Rakiplerden FA Sport 1 ay önce yeni oyununu piyasaya sürdü, Top Ten ise 6 ay içerisinde yeni futbol oyununu piyasaya sürmeyi hedeflemektedir. Soccer Star 1 sene sonra piyasaya sürülebilecektir.

2. Tom Resque

Gündelik oyun kategorisinde olan oyun Palm Yazılım A.Ş içerisindeki oyun geliştiricilerinin bir fikridir. Oyun sürekli güncellenecek ve yeni bölümler eklenecektir. 6-49 yaş arası oyun severlerin her ortamda vakit geçirmek için oynayabileceği bir oyun olarak tasarlanacaktır. Oyunun içerisindeki kahramanın karşılaştığı tehlikeli durumu çözerek, onun hayatta kalması sağlanacaktır. Sıfırdan bir oyun geliştirileceği için 2 sene gerekmektedir. 2.7 Milyon TL'lik maliyeti bulunmaktadır. Oyun içi reklamlar ile gelir elde edilmesi planlanmaktadır. Flybird firması gündelik oyun kategorisindeki en önemli oyunların sahibidir. Bu firmanın yanı sıra çok sayıda büyük ve küçük oyun firmaları bu kategoride çok sayıda oyun üretmiştir.

3. Business Simulation

TeamUp oyun geliştirici firmasının ürettiği bir iş simülasyon oyunudur. Teamup geliştirici piyasasında Storm Studio firmasına sattığı Farmix oyunu ile bilinmektedir. Farmix oyun severlere sıfırdan bir çiftlik kurup, farklı ürünler üreterek büyüme imkânı sağlayan bir oyundur. Bu alanda en çok oynan oyunlar arasında ilk sıradadır. Business Simulation oyunu ise sanayi devriminden başlayarak yaklaşık 100 sene sonrasına kadar uzanan bir dönemi konu etmektedir. Oyun severler küçük bir işletme olarak başladıkları oyunda farklı sektörlere girişimlerde bulunarak şirketlerini büyütebilmektedir. Oyunun yaklaşık maliyetinin 3.8 Milyon TL olacağı öngörülmektedir. 18-50+ kategorisini hedef almaktadır. Oyun içi satın almalar ile gelir üretmesi düşünülmektedir. Storm Studio simülasyon oyunları kategorisinin en iyisidir. Başarılı olan Farmix oyununun yanı sıra oyunculara eski çağlarda küçük bir tüccar olarak işe başlayıp, endüstri devrimine kadar birçok alanda büyüme imkânı sağlayan bir oyunu da bulunmaktadır. Bu oyunda kendilerine yüksek seviyede kar kazandırmıştır. Endüstri devrimi sonrası ile alakalı da oyun üretmeye başlayacakları yönünde bilgi bulunmaktadır.

4. Storm 2059

Aksiyon kategorisinde Strike firmasının geliştirdiği bir oyundur. 2059 yılında yaşanan dünya çapındaki felaketlerden sonra devletlerin güvenlik güçleri görevlerinin yapamaz hale gelmiştir. Ortaya çıkan çeteleri çökertme görevlerinin olduğu bir aksiyon oyunudur. Grafik özelliklerinin üst seviyede olması sebebi ile 5 Milyon TL'yi bulan bir geliştirme bedeli bulunmaktadır. Strike firması da gelirden %35 pay istemektedir. Bu alanda PSGo, Rsoft firmaların farklı senaryolarda oyunları bulunmaktadır. PSGo'nun popüler olan Zombie oyununda Strike firmasının bir

ürünüdür. Oyun aksiyon kategorisinde satış rekorları kırmıştır. Oyun içi satın alma yöntemi ile oyun severler farklı özelliklere ve ek görevlere sahip olabilecektir. Oyunda sürekli güncellemeler gerçekleşecektir. 13-49 yaş arası oyunun hedef kitlesidir.

5. Speed Truck

Palm Yazılım firmasının kendi fikirlerinden bir diğeri de Speed Truck oyunudur. Palm Yazılım hali hazırda piyasadaki başarısını yarış oyunları ile kazanmıştır. Ancak hedefleri olan dünya da popüler olan bir yarış oyunu henüz üretemediler. Pazarlama ekibi yazılım ekibinin ürettiği Racing Boom ve Race Fun oyunlarının 18 yaş altına hitap ettiğini düşünmektedir. Onlara göre hedef kitle ve pazarlama stratejisi sebebi ile istenen başarı gelmemektedir. Bu oyun çok oyunculu olarak çevrimiçi şekilde kamyon yarışlarını konu etmektedir. Yazılım ekibi hedef kitle olarak 13-49 arası olarak belirlemiştir. Oyunun üyelik tabanlı satış modeli ile ortaya çıkarma düşünceleri bulunmaktadır. Dünya'da bu sektörde duayen bir firma olan Kj Studio firmasının bir çok kategoride (Motor, Kamyon, Araba, Su Taşıtları) yarış oyunları bulunmakta ve satış rakamlarında hep üst sıralarda yer almaktadır. Oyun içyapım olması ve yarış oyunları alt yapısına sahip olunması sebebi ile 1 yıl gibi bir sürede 1,5 Milyon TL'ye üretilebilecektir.