

ایزاد

گزارش تحلیلی از

رشد بازی‌های ایرانی

طول عمر

نرخ رشد

چرخه‌ی عمر

روندها

بر اساس داده‌ی بازی‌های
منتشر شده در کافه‌بازار

تا پایان سال ۱۳۹۸

آنچه در این گزارش آمده است:



۳

بازی‌ها در یک نگاه

۵

چرخه‌ی عمر بازی‌ها

۷

طول عمر بازی‌ها

۹

رشد ماهانه‌ی درآمد بازی‌های ایرانی

۱۱

رشد ماهانه‌ی نصب فعال بازی‌های ایرانی

۱۳

روند تغییر تراکنش روزانه‌ی بازی‌ها

۱۵

روند تمرکز نصب فعال بازی‌ها

۱۷

درآمد بازی‌های جدید و قدیمی

بازی‌ها در یک نگاه

بازی‌ها در سال ۱۳۹۸

بر اساس گزارش سال ۱۳۹۸ کافه‌بازار از صنعت برنامه‌های موبایل در ایران



نصب فعال در انتهای سال ۹۸



دانلود و بروزرسانی



بازی فعال در انتهای سال ۹۸



۱۸ هزار بازی فعال در سال ۱۳۹۸، ۶۷۰ میلیون بار دانلود و یا بروزرسانی شدند به طوری که مجموع نصب فعال بازی‌ها در ۲۹ اسفند ۱۳۹۸ به عدد ۸۳ میلیون رسید.



درآمد خالص بازی‌ها



بازی فروشنده



خرید از بازی‌ها



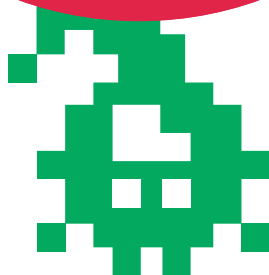
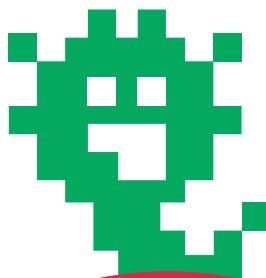
خریدار بازی‌ها



در سال ۱۳۹۸، یک میلیون خریدار بیش از ۶ میلیون بار از ۷/۷ هزار بازی فروشنده خرید موفق داشتند و در مجموع ۶۹ میلیارد تومان درآمد خالص نصیب صنعت بازی شد.

رشد سال به سال ▲▼ سهم از کل برنامه‌ها و بازی‌ها ●

چرخه‌ی عمر بازی‌ها



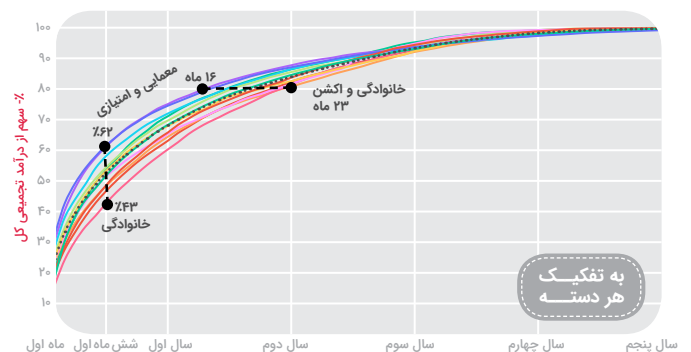
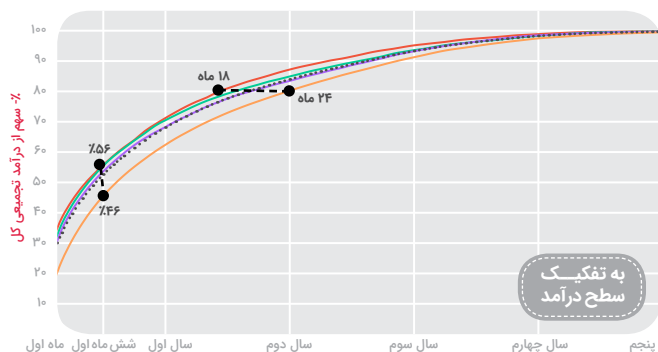
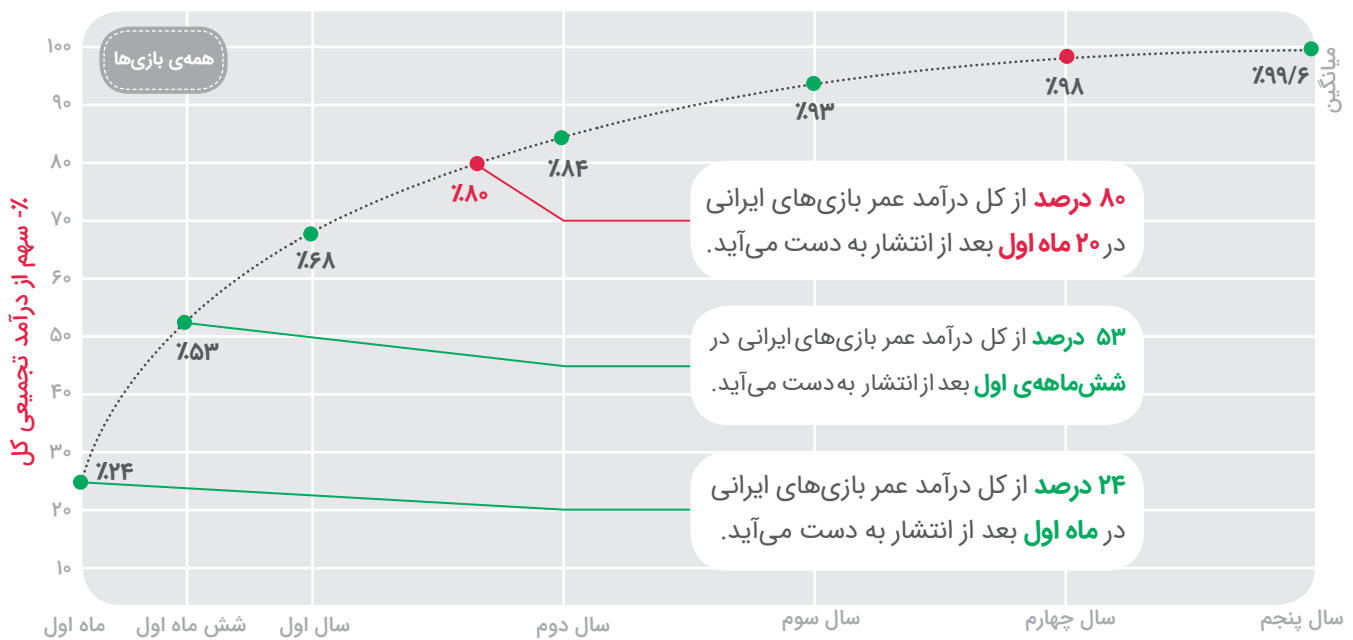
بازی‌ها به‌طور میانگین چه میزان از کل درآمدشان را در طول سال‌های بعد از انتشار کسب می‌کنند؟

یافته‌های کلیدی

- بازی‌های ایرانی به‌طور میانگین در شش ماهه‌ی اول حدود ۵۳ درصد از کل درآمدشان را کسب می‌کنند.
- بازی‌های دسته‌ی معمایی و امتیازی سریع‌تر و بازی‌های دسته‌ی خانوادگی و اکشن کندتر از بقیه‌ی دسته‌ها، دوره‌ی رشد خود را سپری می‌کنند.
- بازی‌های درآمد بالا، در چرخه‌ی عمر طولانی‌تری نسبت به بقیه‌ی بازی‌ها، درآمد کسب می‌کنند.

به‌طور کلی بازی‌ها بخش مهمی از درآمد کل‌شان را در ماه‌های ابتدایی عمر به دست می‌آورند (دوره‌ی معرفی و رشد). به مرور رشد درآمد کاهش پیدا کرده (دوره‌ی بلوغ) و در نهایت تقریباً متوقف می‌شود (دوره‌ی افول).

این تحلیل شامل تمام بازی‌های ایرانی می‌شود که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در کل این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. در نمودار «به تفکیک سطح درآمد» بازی‌های درآمد بالا، ۲۵ درصد پردرآمدترین بازی‌ها و بازی‌های کم‌درآمد شامل ۲۵ درصد کم‌درآمدترین بازی‌ها است.



چارت درآمدی: کم‌درآمد، درآمد متوسط، درآمد خوب، درآمد بالا، میانگین، عمر بازی

آموزشی، استراتژی، امتیازی، اکشن، تفننی، خانوادگی، رانندگی، شبیه‌سازی، ماجراجویی، معمایی، ورزشی، کلمات و دانستی‌ها، میانگین

طول عمر بازی‌ها

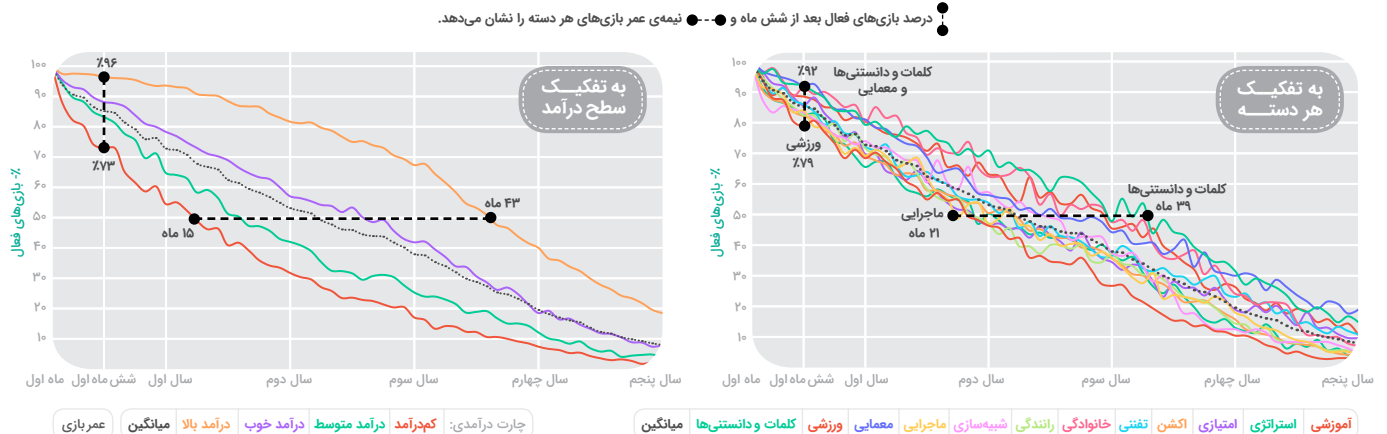
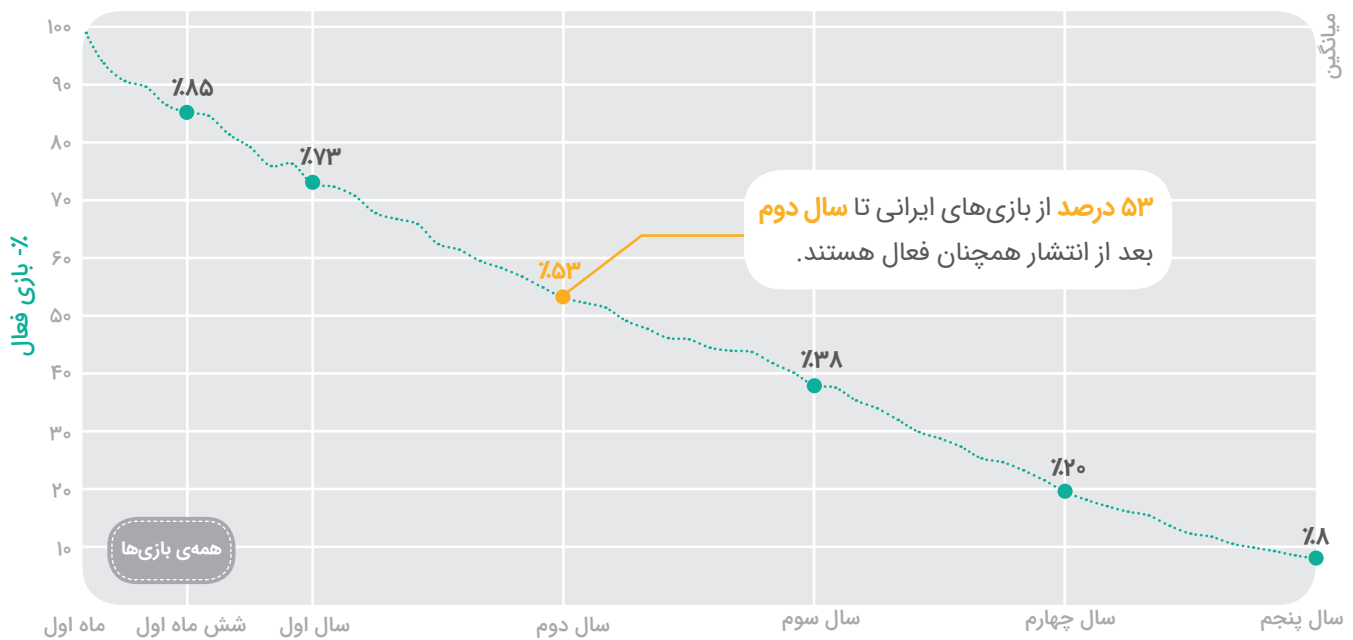
🧩 بازی‌ها به طور میانگین چند ماه بعد از انتشارشان عمر می‌کنند (فروش دارند)؟

📌 یافته‌های کلیدی

- ۱۵ درصد بازی‌ها تا شش‌ماهگی اول و ۸۰ درصد بازی‌ها تا سال چهارم بعد از انتشار به فعالیت خود خاتمه می‌دهند.
- نیمه‌ی عمر بازی‌های با درآمد بالاتر (۲۵ درصد بیشترین درآمد) ۴۳ ماه و بازی‌های کم‌درآمدتر (۲۵ درصد کمترین درآمد) تا ۱۵ ماه است.
- نیمه‌ی عمر بازی‌ها در دسته‌های مختلف از ۲۱ ماه (دسته‌ی ماجراجویی) تا ۳۹ ماه (کلمات و دانستی‌ها) طول می‌کشد.

طول عمر بازی‌ها در دسته‌های مختلف، متفاوت است. با این وجود موفقیت بازی در کسب درآمد، مهم‌ترین عامل در افزایش طول عمر آن بازی خواهد بود.

این تحلیل شامل تمام بازی‌های ایرانی می‌شود که تا فروردین ۹۹ حداقل سه سال از زمان انتشارشان گذشته و در کل این مدت حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند. طول عمر یک بازی یعنی مدت زمانی که بازی به طور فعال در آن فروش داشته و منظور از نیمه‌ی عمر، مدت زمانی است که به طور میانگین طول می‌کشد نصف بازی‌ها به فعالیت خود خاتمه دهند.



A central graphic featuring a stylized orange building icon at the top and bottom. Between them are four concentric circles: a large green outer circle, followed by an orange ring, a green ring, and a smaller orange inner circle. A horizontal orange bar with white text is superimposed across the middle of the circles.

رشد ماهانه‌ی درآمد بازی‌های ایرانی

📊 به طور میانگین رشد ماهانه‌ی درآمد بازی‌های ایرانی در طول عمر یک بازی چقدر است؟

📌 یافته‌های کلیدی

● در شش‌ماهه‌ی اول، دسته‌های مختلف نرخ رشد مرکب بین ۹- درصد (ماجرایی) تا ۱۹ درصد (کلمات و دانستنی‌ها) دارند. این نرخ رشد در انتهای سال اول برای دسته‌های فوق به ترتیب به ۶- درصد و ۶ درصد می‌رسد.

● به طور میانگین بازی‌های با درآمد سطح A (بیش از ۱۰۰ میلیون تومان در ماه) در ماه دوم ۵۳۱ درصد، در ماه ششم ۱۳۴ درصد و در سال اول ۴۸ درصد رشد ماه به ماه مرکب داشته‌اند.

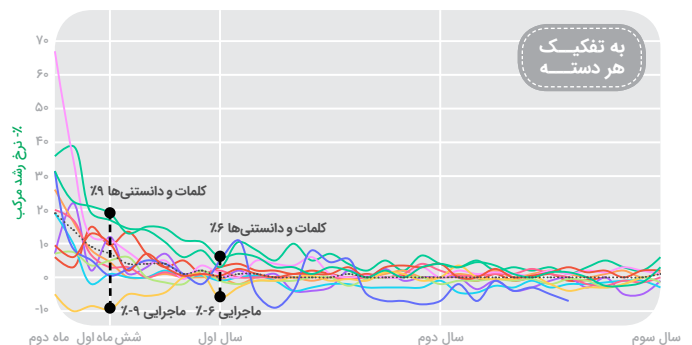
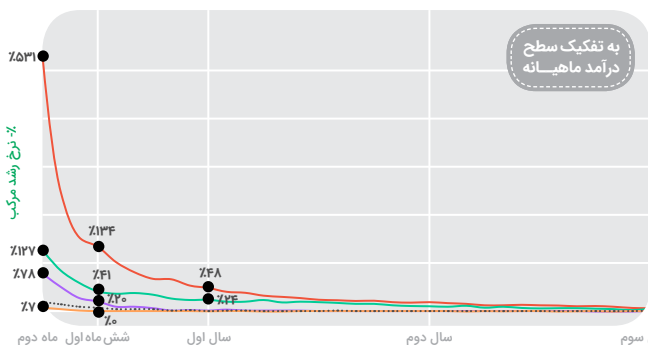
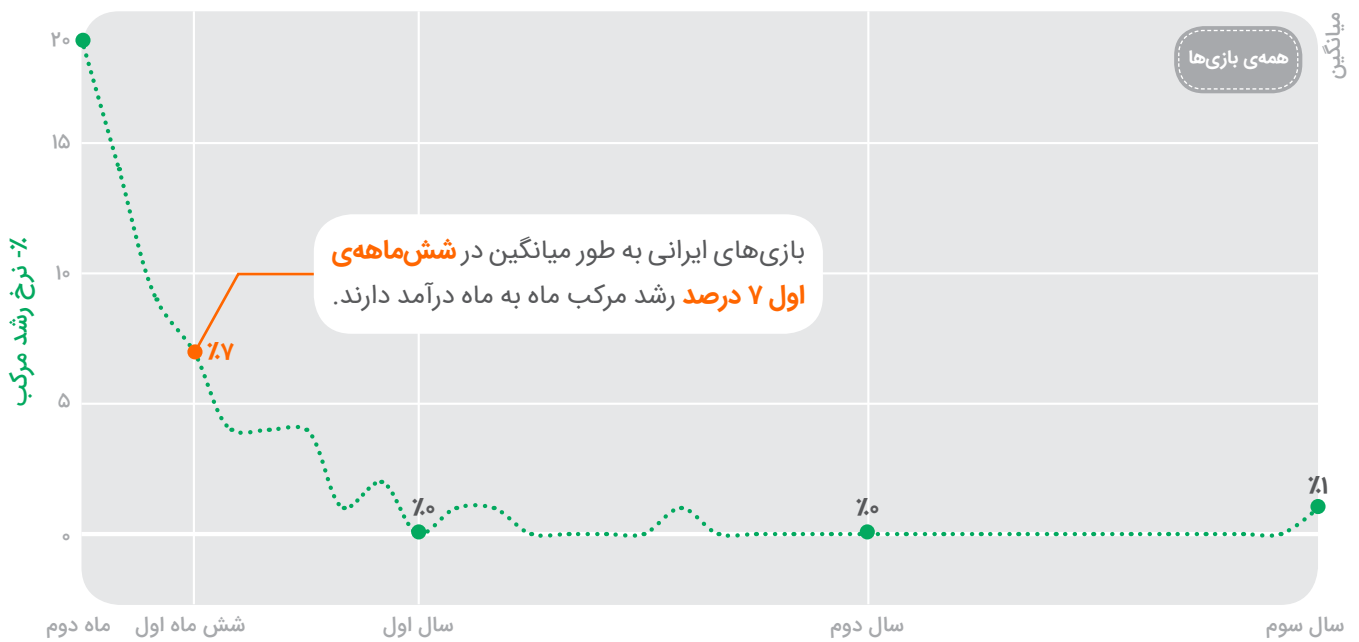
بازی‌ها طی ماه‌های اول، نرخ رشد ماه به ماه بیشتری را در درآمد خود تجربه می‌کنند. با افزایش عمر بازی میانگین رشد ماه به ماه کاهش یافته و در نهایت به صفر می‌رسد.

نرخ رشد مرکب ماه به ماه با فرمول زیر محاسبه شده که در آن، n ماه، EV درآمد ماه n ام و BV درآمد ماه اول است:

$$[CGR = \left(\frac{EV}{BV}\right)^{\frac{1}{n-1}} - 1]$$

این تحلیل شامل تمام بازی‌های ایرانی می‌شود که از ابتدای سال ۹۶ به بعد منتشر شده‌اند و در این مدت در یک بازه‌ی زمانی، حداقل ۱۰۰ هزار تومان درآمد داشته‌اند.

در این نمودار از میانه (Median) برای محاسبات استفاده شده است.



آموزشی | استراتژی | امتیازی | اکشن | تفننی | خانوادگی | رانندگی | شیه‌سازی | ماجرایی | مهمایی | ورزشی | کلمات و دانستنی‌ها | میانگین | سطح نصب فعال | A (>100M) | B (10M-100M) | C (1M-10M) | D (<1M) | میانگین | عمر بازی - ماه



رشد ماهانه‌ی نصب فعال بازی‌های ایرانی

رند تغییر تراکنش روزانه‌ی بازی‌ها

🧩 در طول سال ۹۸، روند رشد تراکنش‌های دسته‌های مختلف بازی چه تغییراتی داشته است؟

افزایش میانگین متحرک ۳۰ روزه در مقایسه با میانگین متحرک ۱۸۰ روزه نشان‌دهنده‌ی روند رو به رشد، و کاهش آن نشان‌دهنده‌ی رشد منفی تعداد تراکنش در آن بازه‌ی زمانی است.

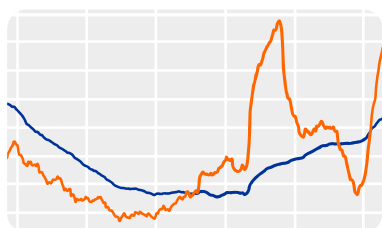
در نمودارهای زیر میانگین متحرک ۳۰ روزه و میانگین متحرک ۱۸۰ روزه‌ی تعداد خرید روزانه به تفکیک دسته‌های مختلف نمایش داده شده‌اند. این تحلیل شامل تمام بازی‌های ایرانی می‌شود که در طول سال ۹۸ فروش داشتند.

میانگین متحرک روزانه، به میانگین تعداد تراکنش در بازه‌ی زمانی ۳۰ یا ۱۸۰ روزه قبل از هر روز گفته می‌شود.

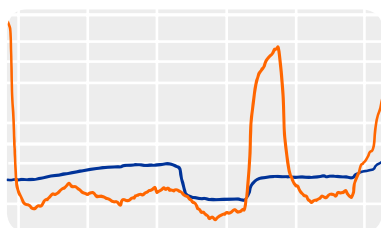
📌 یافته‌های کلیدی

- تقریباً تمام دسته‌ها در آذرماه و همین‌طور پایان سال رشد ناگهانی در تعداد خرید داشتند.
- دسته‌های استراتژی، خانوادگی، تفنی و اکشن در مقایسه با سایر دسته‌ها روند رشد بهتری در سال ۹۸ داشتند.
- روند رشد دسته‌های کلمات و دانستنی‌ها، ورزشی، ماجراجویی و آموزشی گرچه در پایان سال مثبت شده است ولی به طور کلی در طول سال روند رشد منفی داشتند.

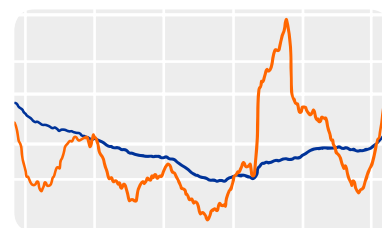
۱۸۰ روزه | ۳۰ روزه



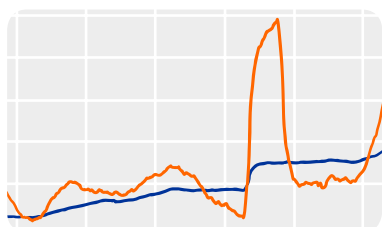
آموزشی



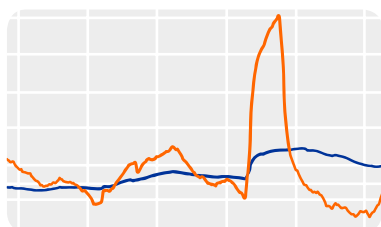
ماجرایی



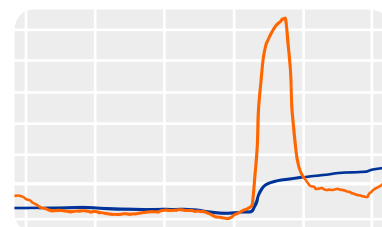
ورزشی



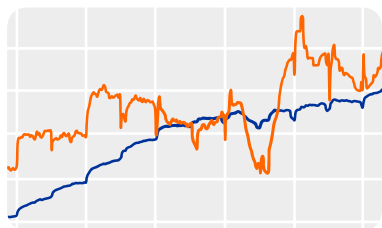
امتیازی



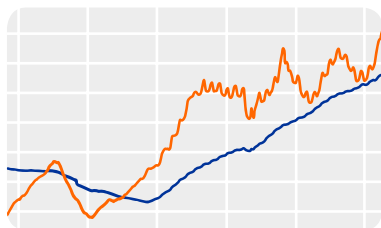
شبیه‌سازی



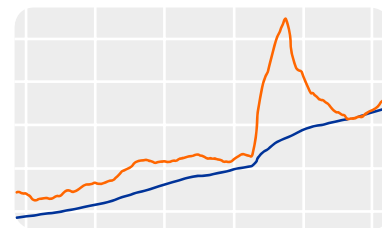
معمایی



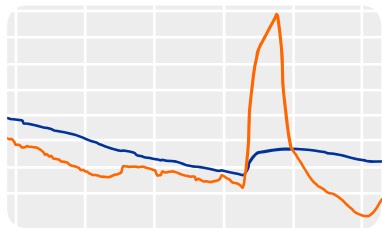
استراتژی



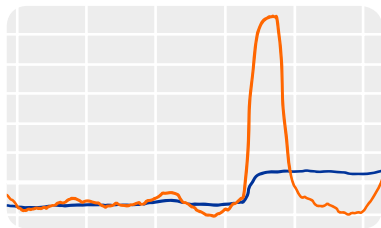
خانوادگی



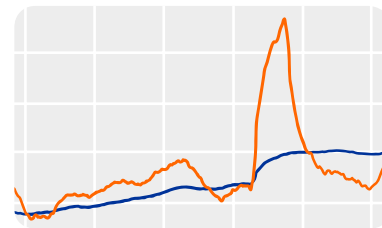
تفنی



کلمات و دانستنی‌ها



رانندگی



اکشن

میانگین متحرک تعداد خرید

سال ۹۸ - ماه



روند تمرکز نصب فعال بازی‌ها

🎲 میزان تمرکز نصب فعال بین بازی‌های هر دسته چگونه تغییر کرده است؟

➕ یافته‌های کلیدی

● روند نمودارهای زیر نشان می‌دهد در اغلب دسته‌های بازی، تمرکز در نصب فعال به مرور در سال ۱۳۹۸ کاهش یافته است.

● در دسته ماجرابی در نیمه‌ی دوم سال ۹۸، تمرکز افزایش یافته که به معنای افزایش ناگهانی نصب فعال تعداد کمی از بازی‌های این دسته در این بازه زمانی است.

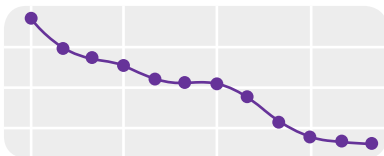
کاهش تمرکز در نصب فعال به معنای توزیع متوازن نصب فعال بین بازی‌های مختلف یک دسته است. به این معنا که تعداد بیشتری از بازی‌ها، نصب فعال تقریباً یکسانی دارند.

تمرکز در نصب فعال بر اساس شاخص هرفاندیل - هیرشمان (HHI) و با فرمول زیر محاسبه شده است:

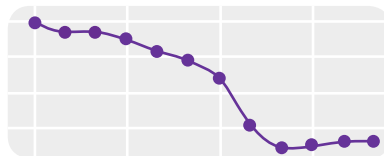
$$HHI = r_1^2 + r_2^2 + \dots + r_n^2$$

r نشان‌دهنده‌ی درصد سهم از نصب فعال بازی‌ها در یک دسته است و n تعداد کل بازی‌ها. هرچه این عدد به ۱۰۰ نزدیک‌تر باشد نشان‌دهنده‌ی تمرکز بالای بازار و هرچه به سمت صفر میل کند، تمرکز پایین صنعت را نشان می‌دهد.

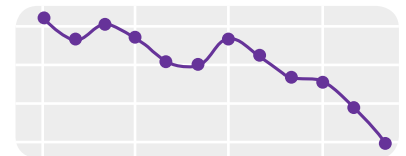
شاخص تمرکز



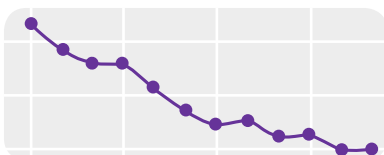
اکشن



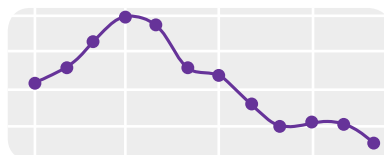
کلمات و دانستنی‌ها



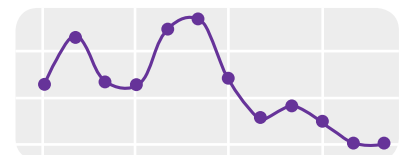
استراتژی



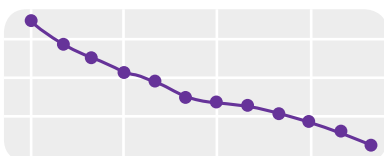
رانندگی



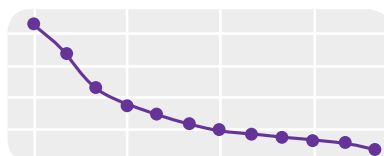
معمایی



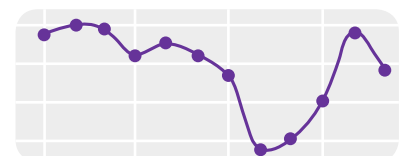
شبیه‌سازی



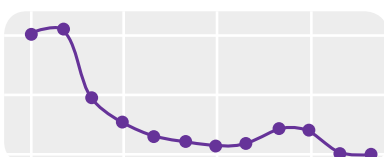
تفنی



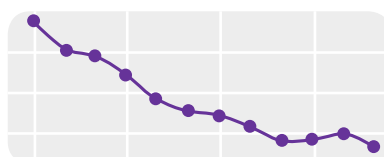
امتیازی



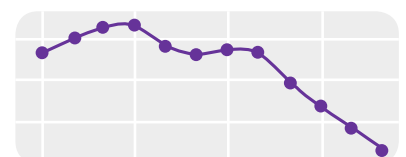
ماجرایی



ورزشی



آموزشی



خانوادگی

تمرکز در تعداد نصب فعال

سال ۹۸ - ماه

مقیاس محور عمودی نمودارها یکسان نبوده و لزوماً از صفر شروع نشده است.



A central graphic consisting of a large yellow circle with three concentric blue rings inside. Above and below this circle are blue pixelated structures resembling stylized trees or abstract forms. The entire graphic is centered on a white background with scattered blue and yellow squares.

درآمد بازی‌های جدید و قدیمی

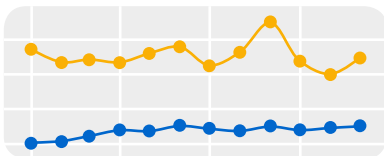
🎲 در کدام دسته‌ها، بازی‌های جدید توانسته‌اند با بازی‌های قدیمی رقابت جدی داشته باشند؟

📌 یافته‌های کلیدی

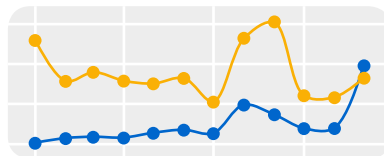
● در دسته‌های ماجراجویی، آموزشی، معمایی و ورزشی بازی‌های جدید منتشرشده در سال ۹۸ روند رشد بهتری در افزایش سهم درآمد داشتند.

افزایش سهم بازی‌های جدید نشان‌دهنده ورود رقبای تازه به بازار و افزایش تمایل بازی‌سازان به تولید بازی‌های جدید در آن دسته است.

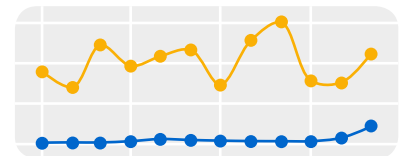
بازی‌های قدیمی | بازی‌های جدید



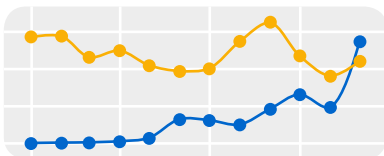
اکشن



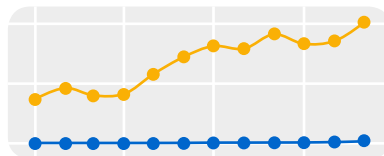
ماجراجویی



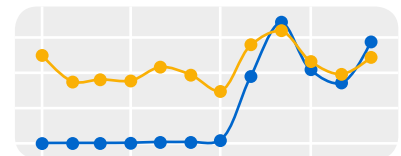
امتیازی



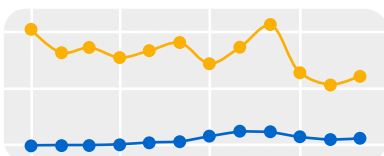
آموزشی



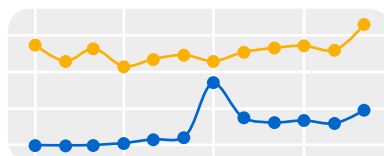
خانوادگی



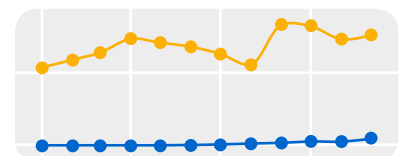
معمایی



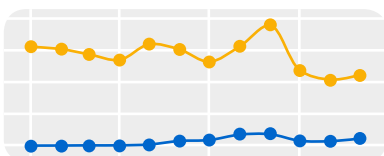
شبیه‌سازی



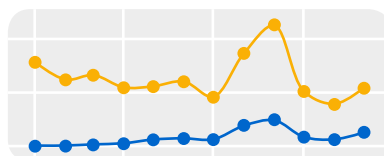
ورزشی



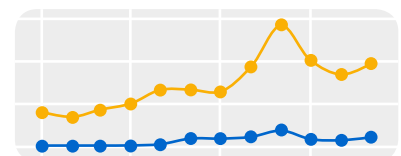
استراتژی



تفنی



رانندگی



کلمات و دانستی‌ها

درآمد

سال ۹۸- ماه

مقیاس محور عمودی نمودارها یکسان نیست.

بازی‌های جدید در سال ۹۸ منتشر شده‌اند و بازی‌های قدیمی قبل از این سال.



لطفاً نظرتان را درباره‌ی این گزارش از طریق لینک زیر با ما در میان بگذارید:



<https://survey.porsline.ir/s/X3fJS5F>

reports@cafebazaar.ir

تیرماه ۱۳۹۹

