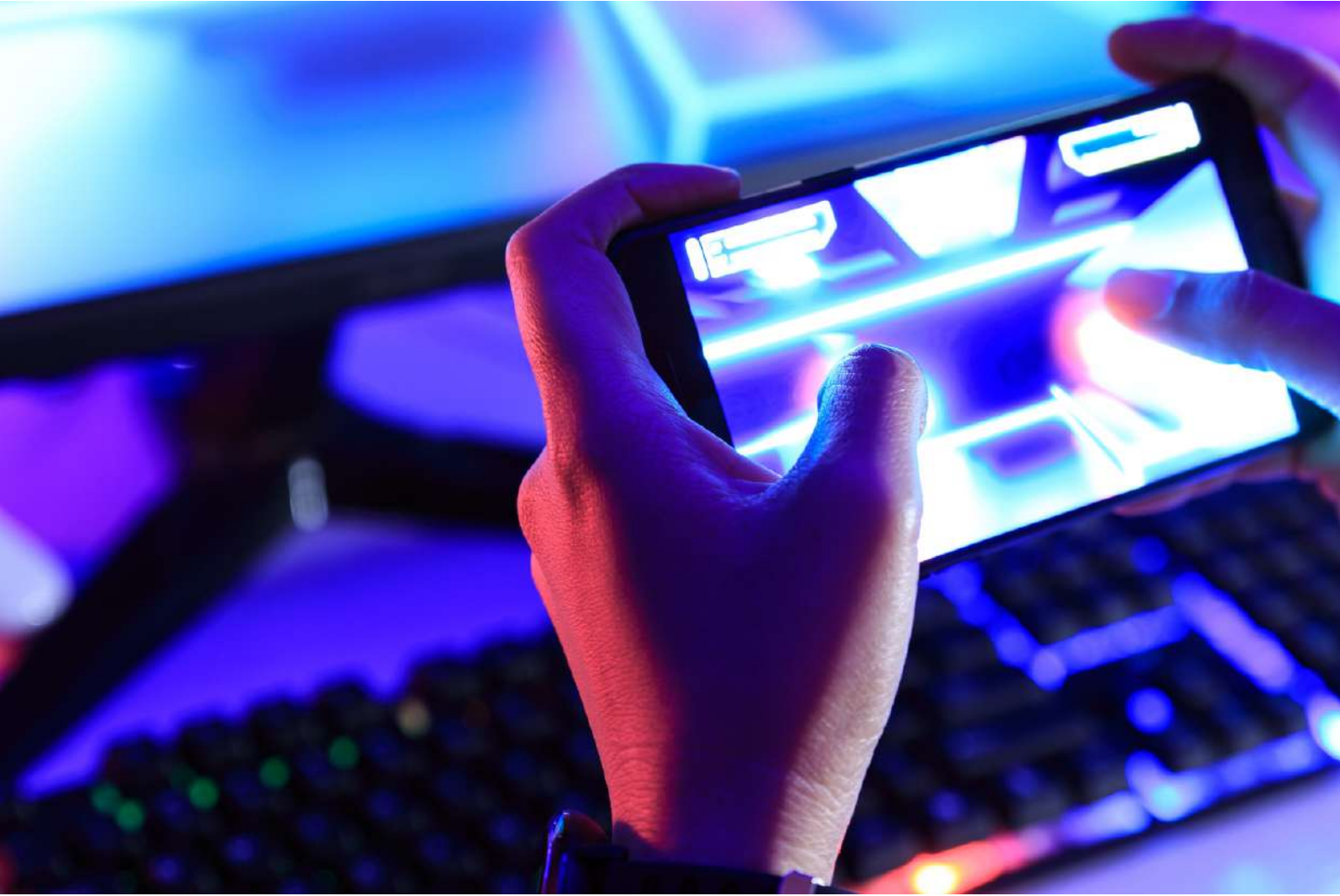


2022

MOBİL OYUN SEKTÖRÜ RAPORU



İçindekiler

01.

On Söz

02.

Yönetici Özeti

03.

Dünyanın en çok indirilen 16. oyunu
Türkiye'den "Traffic Rider"

04.

En çok gelir getiren şirketlerde Asya
ağırlığı

05.

Oyun türlerine göre değerlendirmeler

06.

IDFA sonrası Hyper Casual

07.

Oyun sektörüne nasıl yatırım
yapabilirim?

08.

Sonuç



Ön Söz

Dijital dünyada tek bir gerçek var, “data”. Girişimcilere iş planlarını hazırlarken, yatırımcılara da analiz ederken fikir verecek dataları yorumlarımız ile derledik...

2022 yılı sonuçlarına göre mobil oyun sektörü tarihte ilk defa küçüldü, hem de %6,4 oranında. Tüm oyun sektörü ise %4,3 küçüldü. 2022 beklentilerinin 200 milyar dolar üstü olduğunu düşünürsek, beklentilerin en az %8 altında kaldığını söyleyebiliriz.

Mobil oyun sektörü 92 milyar dolar üzerinde gelir üreterek sektörün tam yarısını oluşturdu. PC oyun pazarı ise %16,7 ile en yüksek gelir düşüşünü yaşamış oldu. Sektör sadece gelir değil, oyuncu kaybı da yaşıyor. 105 milyon üzerinde oyun düşüşü olan 2022 yılında en çok oyuncu düşüşü 78 milyon ile Çin’de gerçekleşti.

COVID-19 pandemisi ile birlikte hızla büyüyen sektör, pandemi sonrası dönemin etkilerini yaşıyor. Apple’ın kullanıcılarının indirmiş olduğu uygulamaları paylaştığı verileri sınırlandırması (IDFA değişikliği), dijital pazarlama alanını dramatik bir şekilde etkiledi, bir de üzerine global finansal krizin etkileri ile birlikte sektör küçüldü.

Raporumuzda oyunlar ve bazı türleri bazında indirme ve gelir verilerini derledik. Girişimcilere ve yatırımcılara yardımcı olacağına inanıyoruz.

Adreslenebilir pazar büyüklüğü bir yatırım tezinin en önemli kontrol noktalarından birisidir. Oyun pazarı 184 milyar dolar demekse adreslenebilir pazarı göstermiyor. Eğer bir merge oyunu geliştiriyorsanız, nasıl bir pazara atak ettiğinizi iyi anlamak çok önemli.

Yönetici Özeti

Barış ÖZİSTEK, Yönetici Ortağı/CEO



Oyun sektöründe fırsatlar tükendi mi ?

Her sene sıralamaların değiştiği oyun sektöründe fırsatlar hiçbir zaman tükenmez.

2022'de de Türkiye'den 2 önemli çıkış gördük, Dream Games "Royal Match" oyunu ile en çok gelir üreten oyunlar listesine yukarıdan girdi. 2022 yılının da en iyi çıkış yapan oyunu oldu. Soner Kara ise ikinci kez büyük bir başarıya imza atarak hem yarış oyunlarını domine etti, hem de global en çok indirilen oyunlar listesine girmeyi başardı.

IDFA değişiklikleri hypercasual sektörünü derinden etkiledi. Başta Türkiye olmak üzere tüm sektörde ciddi bir sarsıntı yaşadık. Birçok hyper casual oyun yayıncısı stüdyolar ile anlaşmalarını iptal ettiler ve fikirleri hızlıca hayata geçirmek yerine daha kapsamlı ve nitelikli oyun geliştirme projelerine yöneldiler. Bu anlamda hybrid casual'ın yükselişe geçtiği bir sene oldu.

Gelir anlamında aksiyon, MOBA, RPG ve casual türler ağırlıklarını koruyorlarken yüksek gelir getiren oyunların isimleri arasında ciddi bir değişim olduğunu söyleyebiliriz.



Dünyanın en çok indirilen 16. oyunu Türkiye'den "Traffic Rider"

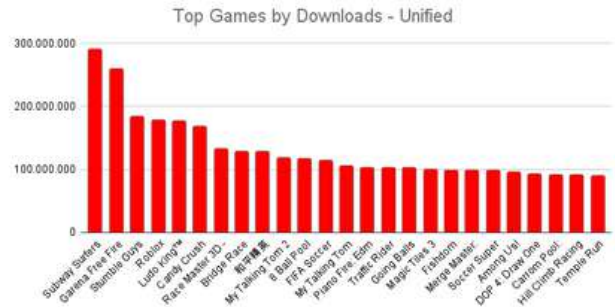
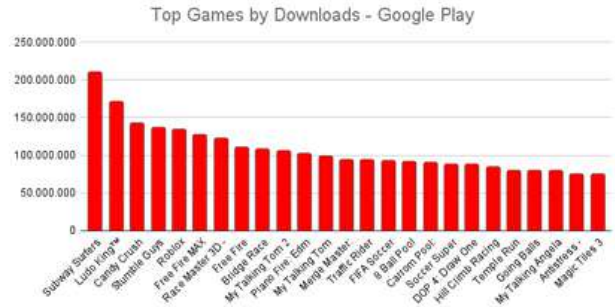
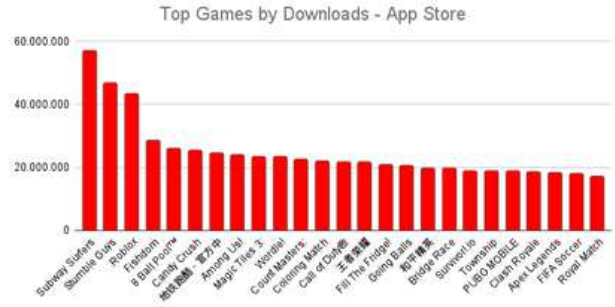


Apple'ın IDFA değişikliği sonrası kullanıcıların sadece %12'si uygulamalarda reklam verenlerin takip etmesine izin vermesi pazarı kökten değiştirdi.

Apple Store'da 2022 yılında ilk 100 oyun toplam 1,5milyar kez indirilmiş. Subway Surfer 57milyon ile ilk sırada geliyor. Türkiye'den Rollic Games "Fill The Fridge" oyunu ile ilk 20'de yer alan tek Türk şirketi oldu. İlk 100'de ise Türkiye'den 5 oyun yer alıyor. 2021 ile kıyasladığımızda hyper casual türündeki oyunların en çok indirilen oyunlar listelerinde azaldığını görüyoruz.

Google Play'e baktığımızda Subway Surfer'ın Apple Store'dan 4 kat fazla indirilme ile birinciliği kaptırmadığını görsek de ikinci sırada sürpriz bir isim olarak 180 milyon indirilme ile Ludo King yer alıyor. Android'in farklı pazarları domine etmesinin etkisi görülüyor burada, Hindistan'ın en popüler oyunu global sıralamalara girebiliyor.

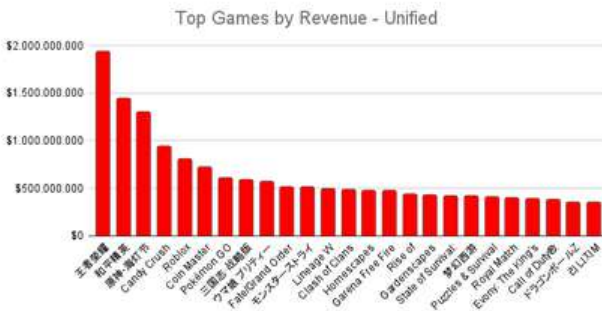
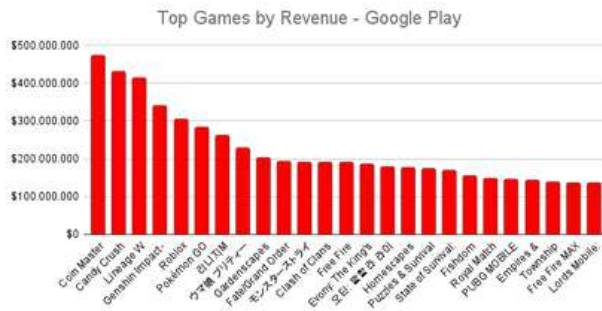
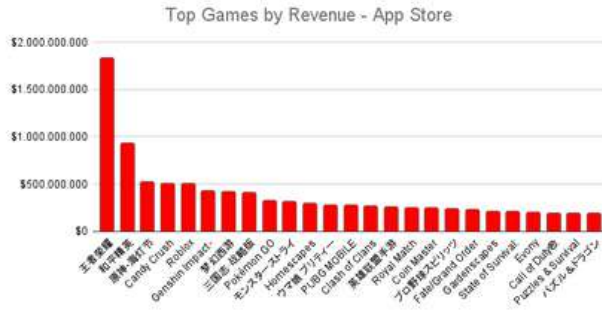
Türkiye'den ise en dikkat çekici isim "Traffic Rider" oyunu ile Soner Kara. Google Play'de 93 milyon indirilme ile en çok indirilen 14. oyunun sahibi bir kez daha global listelerde yerini alıyor. Apple ve Google uygulama marketlerinin birleşik sıralamasına baktığımızda da Traffic Rider, 2022 yılında dünyanın en çok indirilen 16. oyunu oldu.



En çok gelir getiren şirketlerde Asya ağırlığı

Çin’li Tencent dünyanın en çok gelir getiren 2 mobil oyununa sahip.

Uygulama marketlerinde gerçekleşen toplam indiriminin %39’unu oyunlar oluşturuyorken gelirin %62’si oyunlar tarafından gerçekleşti. Toplam indirme sayısına göre en başarılı 17. şirket Türkiye’den Good Job Games oldu. 5 milyar dolar üzerindeki geliri ile en çok gelir getiren oyun şirketi listesinin liderliği yine Tencent’e ait. En çok gelir getiren ilk 25 şirketin toplam geliri 2021’e göre 4 milyar dolar azalmış durumda.



Oyunlarda gelir üretmek dediğimiz zaman bunu en iyi bilen Asya’lı geliştiriciler. Özellikle MOBA, Shooter ve RPG tipi oyunların Asya’da büyük beğeni alması ve yüksek gelir üretmesi ile birlikte Apple ve Google uygulama marketlerinde sıralamalarda yüksek oranda bu tip oyunları görüyoruz.

Apple Store’da ilk 2 sırayı dünyanın en büyük oyun şirketi Tencent alıyor. İlk sırada “Arena of Valor” oyunu sadece Apple’da 1,8milyar dolar gelire ulaşırken ikinci sırada ise PUBG’nin Çin versiyonu yer alıyor.

Google Play’de sıralamanın ilk sırasında 500milyon dolar gelir üreten Coin Master yer alsa da sıralama sizi yanıltmasın. Çin’de android uygulama marketlerinin datasını çekmek mümkün olmadığı için bu listelerde yer verilemiyor. Oysa Çin android marketlerini hesaba dahil edersek yine Tencent ve Netease başta olmak üzere diğer Asya firmalarının ezici üstünlüğü ile karşılaşacağız.

Türkiye’den “Royal Match” oyunu ile 21. sıradan Apple ve Google birlikte en çok gelir üreten oyun listesine 400milyon dolar üzerinde gelir ile giren Dream Games tabii ki gururumuz oldu.

Oyun Türlerine Göre Değerlendirmeler

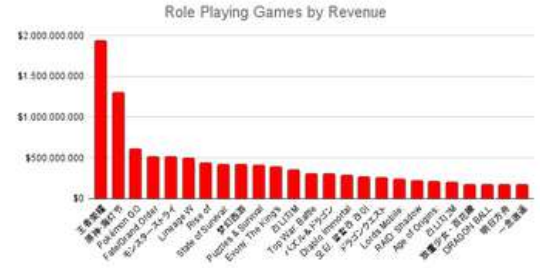
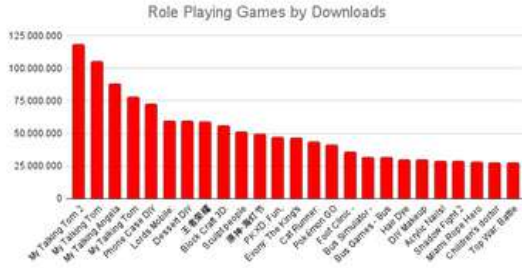
Casual

Kategori lideri Candy Crush 2022’de büyümesine devam ederek 900M USD net geliri geçti. Royal Match ise yılın en iyi çıkışını yakalayarak, 400M USD üzerindeki geliri ile 4. Sıraya yerleşti. Peak Games’in Toy Blast ve Toon Blast oyunlarının her ikisinde de düşüş gördük. Toplamları Royal Match’in altında kaldı. Moon Active’in Zen Match oyunu ise büyük bir çıkış yakalayarak ilk 25’e giren sürpriz oyun oldu diyebiliriz.



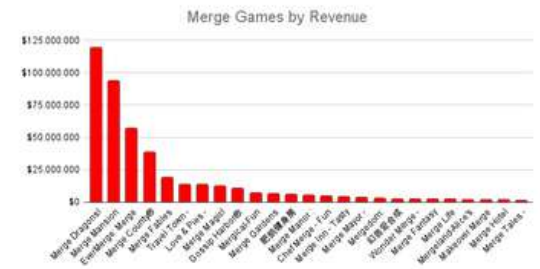
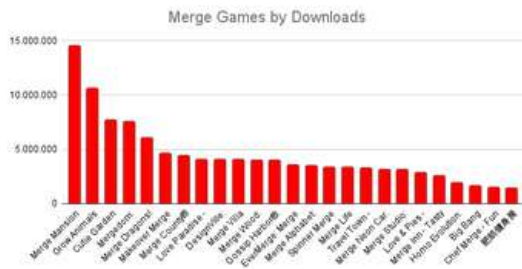
RPG

RPG kategorisi geleneksel olarak Asyalı oyun şirketlerinin yine domine ettiği bir alan oldu. Lineage W, Diablo Immortal, Odin 2022’nin en iyi çıkış yapan ve ilk 25 listesine giren oyunlar olduğunu söyleyebiliriz.



Merge

Türk oyun şirketi Gram Games’in Merge Dragons oyunu 120 milyon dolarlık net geliri ile listenin tepesindeki yerini koruyor. 2021’e göre de sadece 10M USD geliri azalan oyun, stabil olarak devam etme başarısını gösteriyor. İkinci sıradaki Merge Mansion ile 4. Sıradaki Merge County ise bu kategoride 2022’nin en iyi çıkış yapan oyunu oldu.

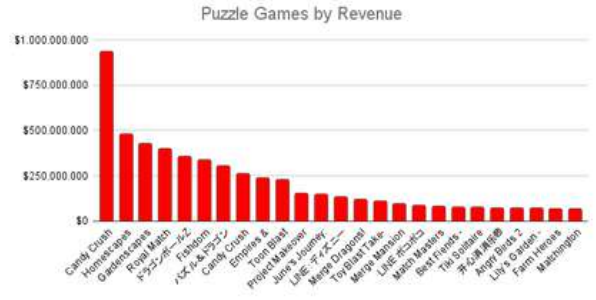
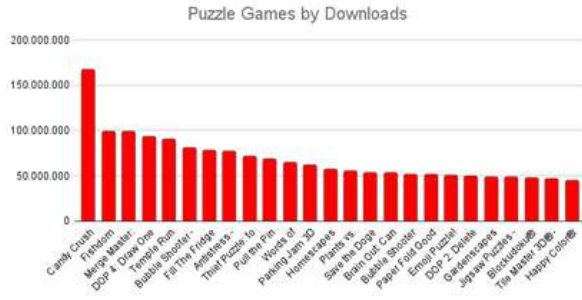


Shooter

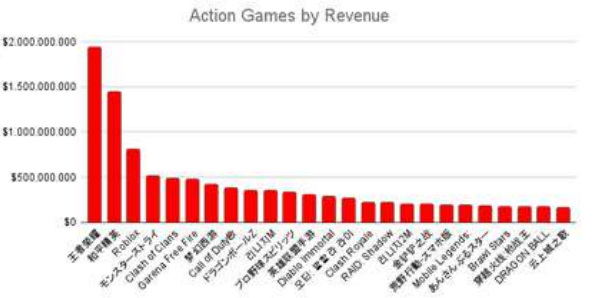
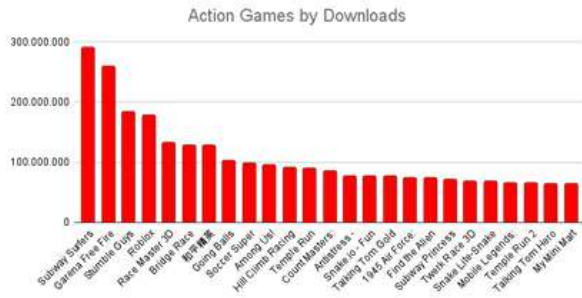
Shooter kategorisi diğer alt kategorilerden çok farklı bir dikey. İlk 5 oyunun dördü Çinli geliştiricilere ait. İlk 5 oyun 2,6 milyar dolar net gelir elde ederken, takip eden 20 oyunun toplamı ancak 400M psd'yi geçiyor. Özet olarak yeni oyunların girmesinin çok zor olduğu, toplamda büyük olsa da sadece en tepedeki 5-6 oyunun büyük payı topladıkları, küçüklere pek yer olmayan bir alt kategori. İlk 5 oyun sırasıyla; PUBG (Tencent), Free Fire (Garena), Call of Duty (Activision Blizzard), Knives Out (NetEase), CrossFire (Tencent)



Puzzle

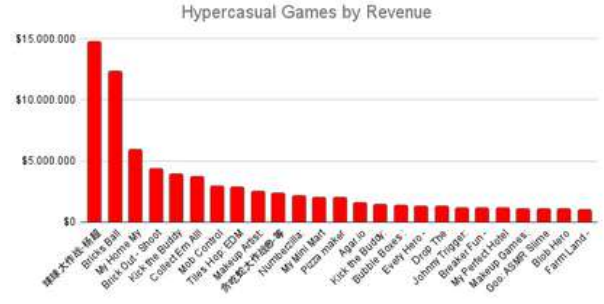
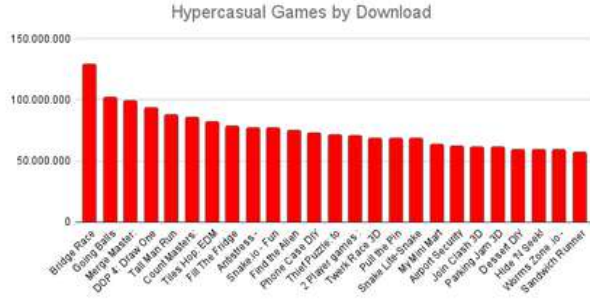


Aksiyon



IDFA sonrası Hyper Casual

Daha geniş ve nitelikli içerikli, hybrid casual'a doğru kayan, hyper+ diyebileceğimiz oyunlar görüyoruz. LTV (Life time value) daha uzun ölçülmeye başlandı, daha önceki yıllarda CPI (Cost per install) yeterince düşük olmadığı için elenen oyunlara şans veriliyor, oynama süreleri ve gelirlerinin arttırılmasına odaklanılıyor.



Apple'ın kullanıcı bilgilerini paylaşmayı durdurması (IDFA değişikliği) ile birlikte hyper casual pazarı kökten değişiyor. Supersonic ilk 2 sıradaki oyununun toplam 230 milyon kere indirilmesi ile bu değişikliğe en iyi ayak uyduran şirket oldu diyebiliriz. Türkiye'den Rollic Games 2022 yılında ilk 25 içerisine sadece Fill The Fridge oyunu ile girebilirken, Supersonic 6 oyun soktu.



Hyper casual oyunların geleneksel olarak gelirleri reklam olmuştur. Fakat 2022 yılında hyper+ diyebileceğimiz oyunların reklama ek olarak uygulama içi gelir de üretmeye başladıklarını gözlemliyoruz.



Oyun sektörüne nasıl yatırım yapabilirim?

Türkiye'de fon içeriği en az %80 oyun ve ilgili teknolojilerin hisseleri olan ilk ve tek fon **BTE -BV Portföy Oyun ve Teknoloji Fonu**, yatırım yapacağı şirketleri sektörde deneyimli ve tecrübeli ekibi ile doğru bir şekilde seçme avantajına sahiptir. Geleneksel yatırım anlayışı yerine yenilikçi teknoloji ürünlerine odaklanır ve geleceğe yatırım yapmayı hedefleyen yatırımcılar için özel olarak tasarlanmıştır.

Girişim sermayesi fon yönetimi deneyimi ile birleşen oyun ve teknoloji tecrübesi ile sadece finansallara bakmadan, oyunun kurallarına hakim bir şekilde geleceği şekillendirecek ve teknolojinin etkisi ile büyüme yaşayacak sektör şirketleri özenle seçilmektedir.

Oyun ve Teknoloji Değişken Fonu stratejisi uyarınca yerli ve yabancı, yenilikçi, yıkıcı, değer yaratan dijital oyun ve oyun teknolojilerine yatırım yapmaktadır. Mobil, konsol ve PC oyunu geliştiren; oyun sektörünün içerisinde yer alan ekosistem katılımcıları fonun yatırım odağındadır. Oyun sektörünün gelecekte evrilmesini beklenen Web 3.0 alanında teknoloji üretme potansiyeli yüksek olan şirketler de fonun yatırım stratejisi içinde yer alacaktır.

BV Portföy Oyun ve Teknoloji Değişken Fonu ile ilgili bilgi almak için <https://www.bvportfoy.com/tr/fon/bte-bv-portfoy-oyun-ve-teknoloji-degisken-fonu> linkinden web sitemizi inceleyebilir ya da fonal@bvportfoy.com adresine e-posta gönderebilirsiniz.



Sonuç

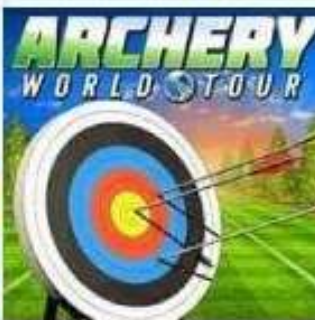
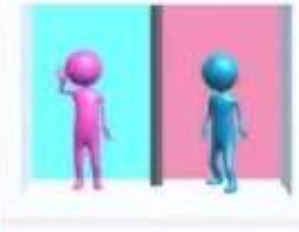
Girişimler tarafında oyun stüdyosu kuruyorum diyen herkesin kolayca yatırım aldığı dönemin sona erdiğini söyleyebiliriz. Özetle “Altına hücum” bitti. Yetkin, tecrübeli, sadece para kazanmak için değil bu sektöre tutku ile bağlı ekipler yatırım almaya ve başarılı olmaya devam edecek.

Oyun sektörüne gelen aşırı yatırım ile birlikte hem maliyetler hem de pazarda rekabet aşırı artmıştı. Normalleşmenin etkisi ile birlikte pazara çıkan oyun sayısı azalıyor ve stüdyolar nitelikli insan kaynağına daha kolay ulaşmaya başladılar.

Halka açık dev oyun şirketlerinin değerlemeleri düşmüş olsa da bu düşüş çoğunlukla finansal piyasalardaki kriz durumu etkisiyle. Şirketlerin çoğu sağlıklı şekilde operasyonlarına devam ediyorlar. Oyunların isimleri değişse de yine arkasındaki oyun şirketleri Tencent, Netease, Netmarble, Zynga, Nexon, Activision gibi bilinen isimler.

Kriz dönemlerinde, krizlerden en az etkilenen oyun sektörü yatırımcıların yine güvenli limanı olacak gibi görünüyor. Kriz çıkışında özellikle sağlıklı finansal yapıya ve üretimde güçlü projelere sahip oyun şirketlerinin hızla değer kazanacağını söylemek yanlış olmayacaktır.






Contact

Boğaziçi Ventures

Zühtüpaşa Mah., Fener – Kalamış Cad., Tibaş
Belvü Sitesi, 110/A2, D:1
Fenerbahçe, Kadıköy / İstanbul

www.bogaziciventures.com 

info@bogaziciventures.com 

[@bogaziciventures](https://www.instagram.com/bogaziciventures) 

[@bvportfoy](https://www.instagram.com/bvportfoy) 