



GKIeNET –T-Mobile

Mobilos játékosok, játékos mobilok

Jelentés az internetgazdaságról – Gyorsjelentés

2011. november

GKIeNET Internetkutató és Tanácsadó Kft.



GKieNET Internetkutató és Tanácsadó Kft.

Postacím: 1092 Budapest, Ráday u. 42-44.

www.gkienet.hu

Székhely: 1092 Budapest, Ráday u. 42-44.

Tel/fax: 373-0779, 337-0780

E-mail: gkienet@gkienet.hu

Szerzők:

Kis Gergely

Kozmács Dániel

Madar Norbert

Nagy Dávid

A kiadvány főtámogatója:

· · T · · Mobile ·



A kutatási összefoglaló a Creative Commons Nevezze meg! – Ne adja el! – Ne változtassa! 2.5 Hungary licenc szerint az alábbiak betartásával felhasználható, terjeszthető magán-, non-profit-, oktatási és ismeretterjesztési célra:

Meg kell jelölni a kutatás készítőjét a következő módon: „GKieNET – T-Mobile: Jelentés az internetgazdaságról”.

Tilos a változtatás: idézett szöveget, vagy szövegrészletet csak eredeti formájában lehet közzétenni. A közlétevé ugyanakkor a szövegrészletekhez hozzáteheti saját írását.

Tilos az értékesítés.

GKleNET – T-Mobile: Mobilos játékosok, játékos mobilok

Az okostelefonokra letölthető, mobil alkalmazásokat árusító online áruházak legnépszerűbb termékei jelenleg a mobiljátékok. A felhasználók leginkább az ügyességi és a logikai játékokat kedvelik, amelyek egyúttal közösségi szórakozást is kínálnak. Magyarországon 2011. augusztus végén 2,4 millió használatban lévő okostelefon volt, ami 25%-a a teljes 9,6 milliós használatban lévő mobiltelefon állománynak – derül ki a GKleNET – T-Mobile: Jelentés az internetgazdaságról kutatásából.

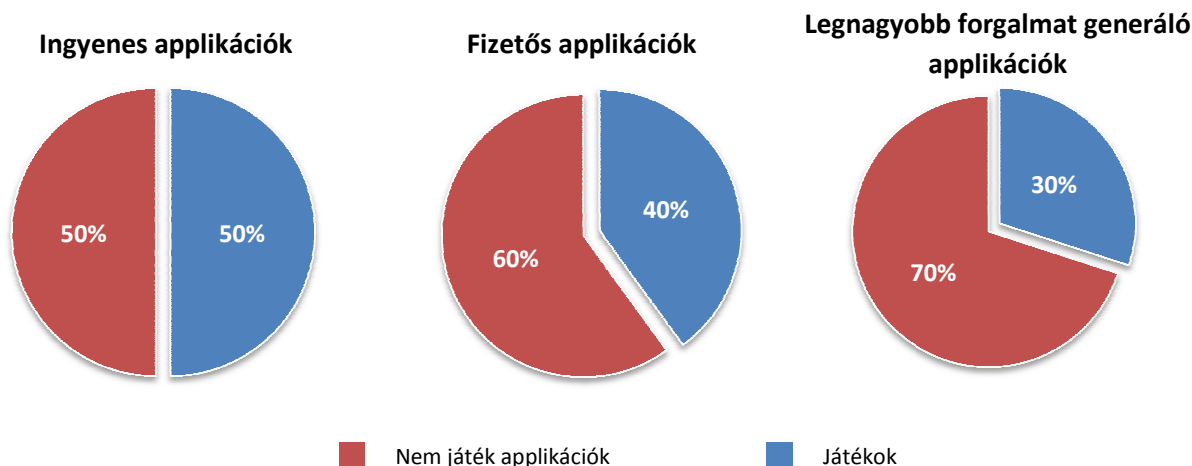
A játékos dönt, nem a készülégyártó

A mobiljátékok a '90-es évek második felétől kezdve jelentősen hozzájárultak egy-egy mobil készülék kitorró sikeréhez, vagy gyors bukásához. A játékosok számára az igazi áttörést mégis az okostelefonok megjelenése hozta el a korábbinál komplexebb grafikai és számítási igényű programok futtatásának lehetősége miatt. A játékfejlesztők kreativitásának szabadjára engedéséhez viszont még szükség volt egy olyan környezetre, ahol nem a készülégyártók, hanem a fogyasztók választhatják ki az általuk leginkább kedvelt játékokat. Ezt a szabadságot az egyes mobil platformokhoz kötődő alkalmazás boltok hozták el, ahol a játékfejlesztőknek csak be kell tartani azokat a kereteket, amit a platform tulajdonosok elvárnak. A korábban szintén szabadon telepíthető Java-alapú játékokhoz képest a felhasználók számára a marketek megjelenése igazi áttörés volt, hiszen jelentősen nőtt a kezelhetőség és az egyszerűség a telepítés folyamatában. Ma már bárki készíthet és árusíthat okostelefonra játékprogramokat, és ennek köszönhetően a játékok készülégyártóktól függetlenül, önállóan fejlődhetnek.

Versenyző platformok és alkalmazásboltok

Ebben a környezetben gombamód kezdtek szaporodni a mobiljátékok, s jelenleg már a mobil applikációs áruházak legnépszerűbb termékeinek számítanak. A sport, autó és motorversenyek, szerep és stratégiai játékok éppúgy megtalálhatók, mint a logikai képességre építők, a masszívan többszereplős (MMO) játékvilágok vagy éppen a kártya és ügyességi játékok. Egy 2011-ben megjelent Nielsen tanulmány adatai szerint a három jelenleg legnépszerűbb platform (iOS, az Android és a Windows Phone 7) alkalmazásait gyűjtő piactereken a letöltések 64%-át a játék-applikációk teszik ki.

A JÁTÉKOK ARÁNYA A LEGNÉPSZERŰBB APPLIKÁCIÓK KÖZÖTT KATEGÓRIÁNKÉNT AZ ANDROID MARKET-EN



Forrás: Android Market – Top 10

Az alkalmazások toplistái is többnyire játékal alkalmazásokból adódnak össze, így például az App Store esetében a tíz legnépszerűbb mobilprogramból kilenc játék. Külön érdekesség, hogy az Android áruházában a tíz legjövendelműbb applikáció közül három szintén játékal alkalmazás, ráadásul mind a három alkalmazás ingyenes, vagyis a mikrotranzakciós szolgáltatásaikon keresztül generálnak bevételt a kiadó és persze az áruház számára.

A mobiljáték is közösségi élmény lett

Az ügyességi és a logikai játékok egyértelműen a legnépszerűbbek a letölthető mobiljátékok között, ami a kategóriák méretéből is adódik, ezen játékokból találhatunk a legtöbbet (a kártyás, a sport és a versenyzős játékok már specializált csoportok). A népszerű játékok sikere többnyire a függőséget okozó játékokban, humorosságában keresendő, az okostelefonok mozgásérzékelő szenzorai miatt ugyanakkor egyre fontosabb szemponttá válnak a felhasználók körében a komplex irányítási technikák.

A közösségi funkciók implementálása még inkább képes motiválttá tenni a játékost a játék újbóli futtatására. A sokáig megszokott „játszottam – végigvittem” mentalitás mellett az okostelefonon játszó körében megjelent a megosztás iránti igény és lehetőség is: a játékosok az eredményeiket egymással megosztva tudnak egymással versenyezni, míg az egyszemélyes játékmenethez „dicsőségfal” funkció kapcsolódik. A játékfejlesztők és az egyes játékiadók is igyekeznek a játékokat eredmény-megosztásossá alakítani, ezáltal nagyobb kötődést tudnak kialakítani a játékos és a játék között. A játékok közösségi modell szempontjából négy csoportba sorolhatók:

1. Egyszemélyes (single player) játékok.

Olyan játékok, melyeknél a játékos az adott játékmenetet egyedül játssza, az eredménye megosztására a játék nem ad lehetőséget vagy nem támogatja. A játékmenetben elért eredmények más játékosokat nem ösztönöznék a jobb eredmény elérésére.

2. Megosztásos (result share) játékok.

Egyszemélyes játékok, amelyek a játékmenet eredményének megosztására lehetőséget adnak, azt támogatják; és a játékmenetben elért eredmények más játékosokat is ösztönöznék.

3. Együttműködéses (contribute) játékok.

Olyan többszemélyes játékok, melyben a játékosok a saját játékmenetüket magukban, a többiektől részben vagy egészben függetlenül játsszák, de saját játékuk a többi játékos játékmenetére hatással lehet.

AZ ANDROID MARKET LEGNÉPSZÉRŐBB MOBILJÁTÉKAINAK POZÍCIÓJA A MOBILJÁTÉKOK KÖZÖSSÉGI MODELLJÉBEN



4. **Valós időben többszemélyes (Player vs Player) játékok.** Olyan többszemélyes játékok, melyekben a játékosok egy időben, egymással egy játékmenetben játszanak folyamatos adat- vagy internetkapcsolat mellett.

Az ár itt is számít

A fizetős játékok esetében az árazás is fontos szerepet játszik a felhasználók választásában. Az egyes kategóriák toplistájában a legdrágábban megvásárolható (letölthető) játékok a kártya- és szerencsejátékok (TOP 5 játékból négy drágább, mint 1000 forint). A nem ingyenes játékok többsége forintra átszámítva jellemzően 400-600 Ft közötti áron érhető el (az Android Market-ben már Ft-ban jelennek meg az árak). A legolcsóbb játékokkal az ügyességi és a logikai játékkategória toplistái rendelkeznek, amely ugyan szükséges, de nem elégséges feltétele ezen kategóriák általános sikerének.

Egyre több az okostelefon

A mobil-játékok itthon is gyorsan terjednek köszönhetően az egyre nagyobb okostelefon penetrációnak. Mobiltelefonon a készülék tulajdonosok 26%-a játszik rendszeresen (hetente legalább egyszer) a legtöbb játékos a 18-49 év közötti népesség körében van – igaz, a 18 év alatti lakosságra vonatkozóan nem lehet pontosan megmondani, hogy hány fő játszik mobiltelefonnal (a gyerekeknél lévő készülék szerződés szerint a szülő tulajdonában van).

A GKleNET-nél nyilvántartott adatok alapján 2011. augusztus végén a magyar lakosság 84%-a használt mobiltelefont, a felnőtt (18+) lakosságon belül pedig 6,8 millió fő nevében van mobiltelefon. A teljes, aktív mobiltelefon állomány 9,6 millió db (ez a szám nem összekeverendő az aktív SIM kártyák számával), míg a használatban lévő okostelefonok száma megközelítőleg 2,4 millió db, vagyis a teljes használatban lévő mobilkészülék állomány 25%-a. 2011-ben az új mobilkészülék eladásokon belül az okostelefonok aránya éves átlagban várhatóan 40% körül alakul (idén várhatóan 2,2-2,5 millió mobiltelefont adnak el itthon, ebből 900 ezer-1 millió az okostelefonok száma).

Mi tekinthető okostelefonnak?

A szolgáltatók és a készülékgyártók is használják az okostelefon kifejezést az új generációs, a hagyományos készülékekhez képest „nagy tudású” telefonok megkülönböztetésére. Az okostelefonokkal kapcsolatos nemzetközileg (is) egységes mérések feltétele lenne ugyanakkor, hogy kifejezés mögött legyen egységes definíció. A GKleNET okostelefonnak tekinti mindazon mobiltelefon készüléket, ami az alábbi jellemzőkkel bír:

- **Operációs rendszer fut rajta:** vagyis a jelenlegi 6 nagy operációs rendszer (OS) gyártó cég egyik operációs rendszere futtatható a mobilkészüléken. Ezeknek közös jellemzője, hogy speciálisan mobil környezetben jellemző integrált hardverek kezelésére lettek optimalizálva, és rendelkeznek saját fejlesztői környezettel (SDK), melynek segítségével lehetséges olyan külső fél által készített alkalmazások futtatása amelyek képesek használni a telefon hardware-jét.
- **Telepíthetőek rá alkalmazások:** az előző pontból is következik, hogy míg az egyszerű mobiltelefonok csak a szoftverükbe integrált alapvető funkciókkal rendelkeznek, és ennél fogva funkcionálisan csak a gyártók által bővíthetők, addig egy operációs rendszert futtató telefonon lehetőség van bárki számára bővíteni az alkalmazások körét (ezek sokszor függetlenek a telefon, valamint az operációs rendszer gyártójától).
- **Internet eléréssel rendelkeznek:** A mobiltelefon képes a harmadik és/vagy a következő generációs mobil hálózat elérésére. Sok okostelefon a mobil elérési hálózati kapcsolódáson túlmenően képes csatlakozni WiFi hotspotra is.

Nem kötelező, de fontos „okostelefon” jellemzők:

- **Teljes billentyűzettel rendelkeznek:** a legtöbb okostelefon ma már rendelkezik QWERTY, azaz teljes karakteres billentyűzettel, ahol minden betűnek saját gombja van, így azok funkció-billentyűk használata nélkül elérhetőek, elősegítve a gyorsabb szövegbevitelt. A telefon hagyományos, vagy érintőképernyős kialakításától függően létezik fizikai és szoftveres változata is.
- **E-mail kliens fut(hat) rajta:** az egyszerű mobiltelefonokon is megtalálható SMS funkción kívül ezeken a telefonokon (részben a telepíthető alkalmazásoknak köszönhetően) elérhetőek különböző e-mail kliensek melyek képesek valós időben kezelni az e-mail fiókokat.