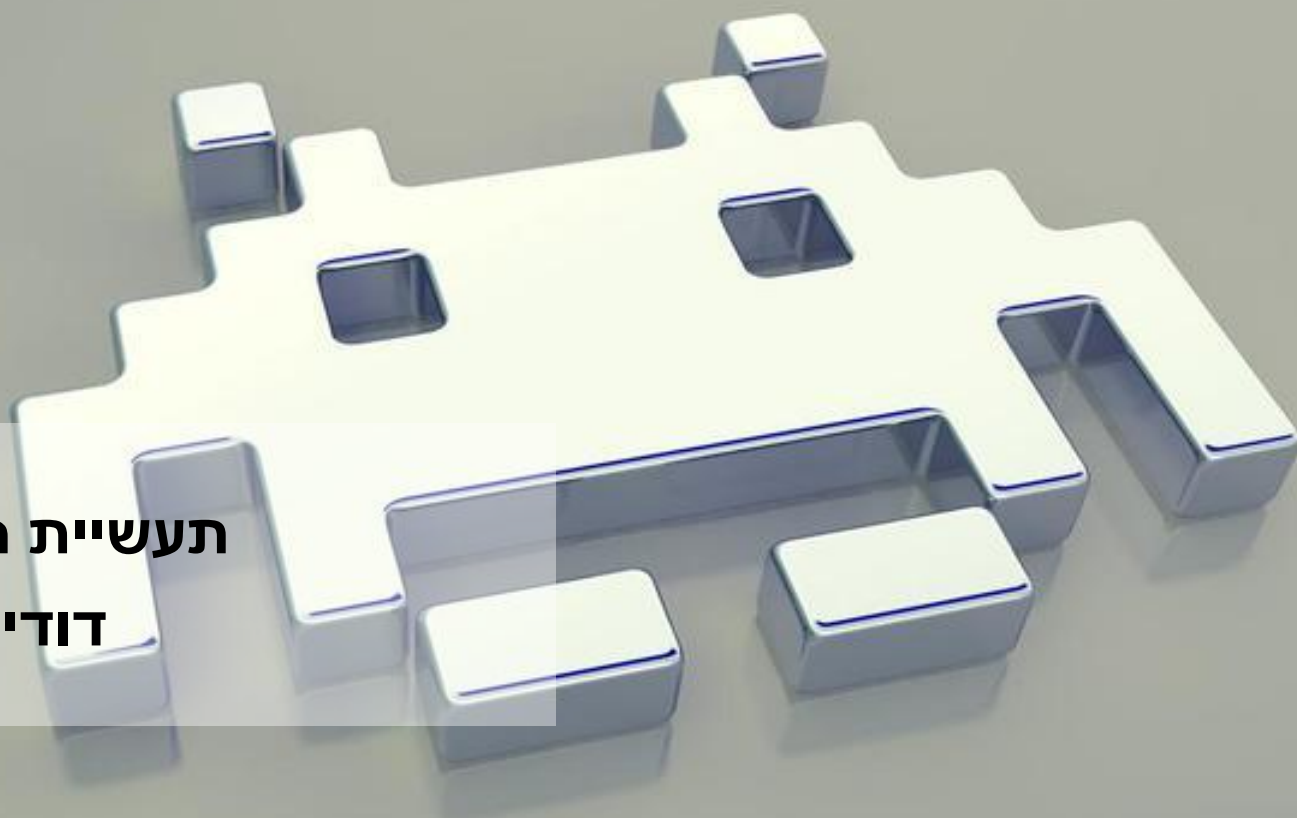
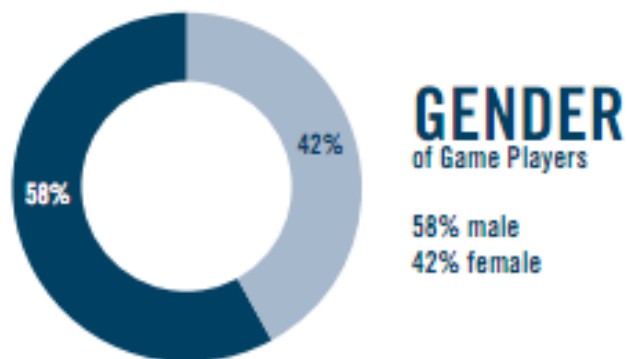
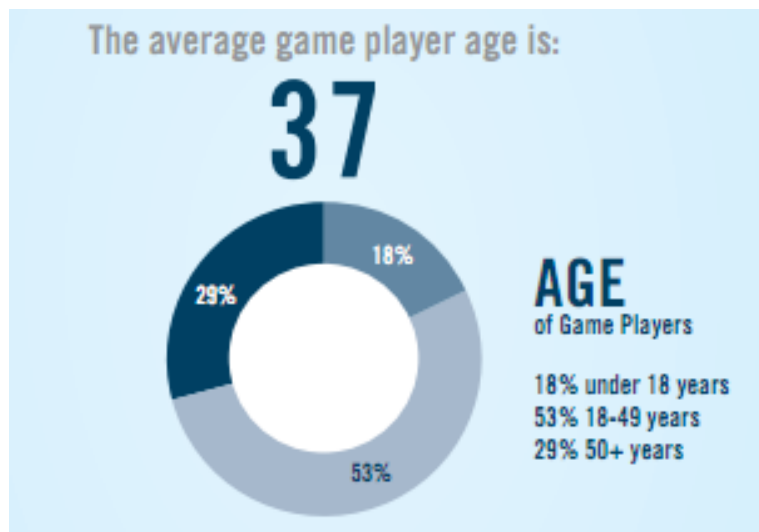


מבוא למשחקי מחשב

תעשיית המשחקים
דודי פלס



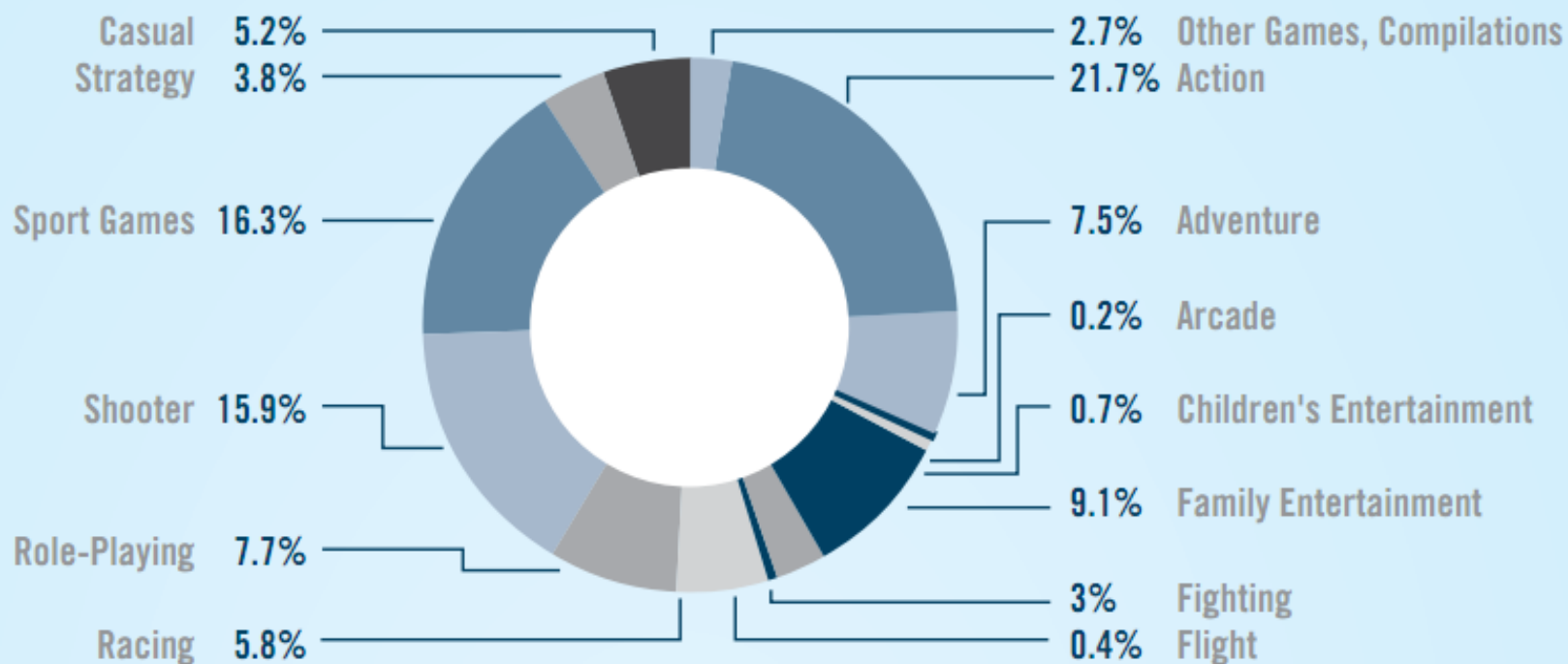
מי משחק מה?



- ב 72% מבתים בארה"ב משחקים משחקי מחשב
- הגיל הממוצע לשחקן הוא 37.
- רק 58% גברים, 29% מעל גיל 50

במה משחקים

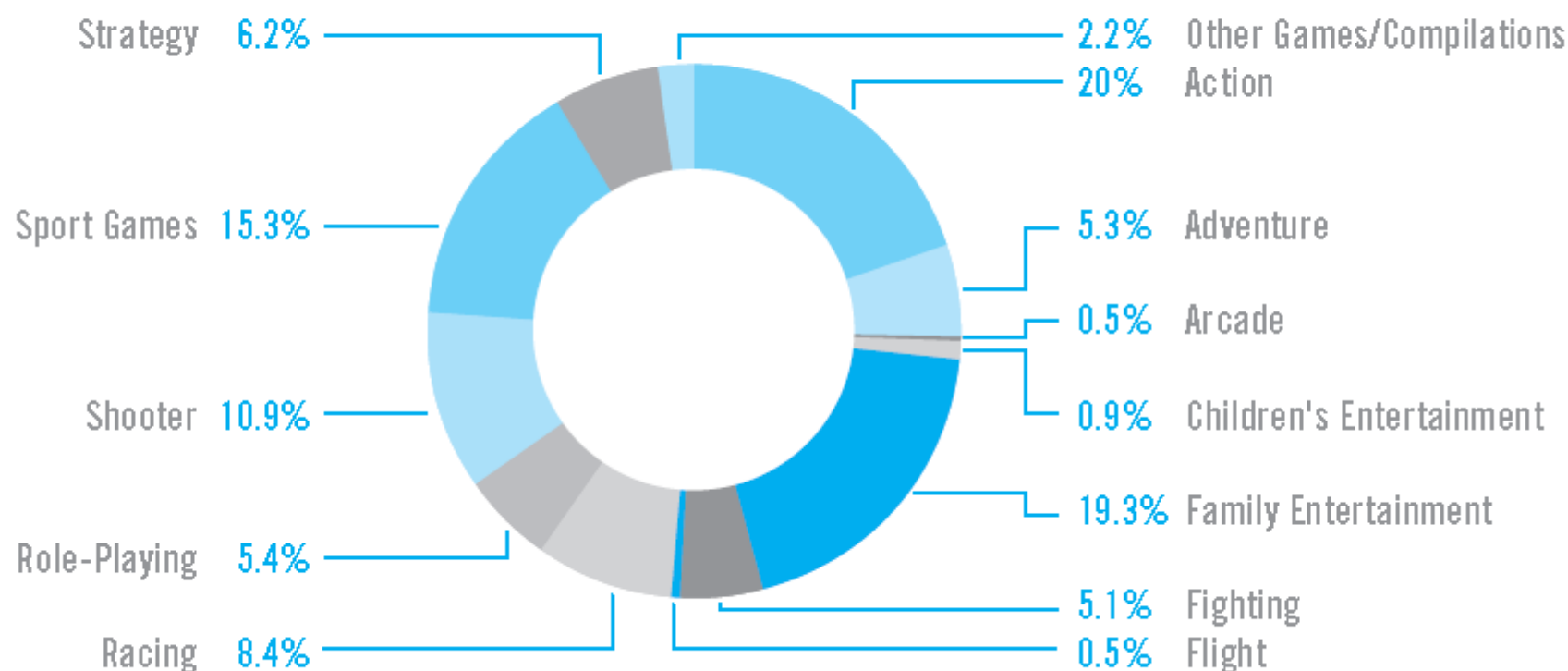
Best-Selling VIDEO GAME Super Genres by Units Sold, 2010



Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

במה משחקים?

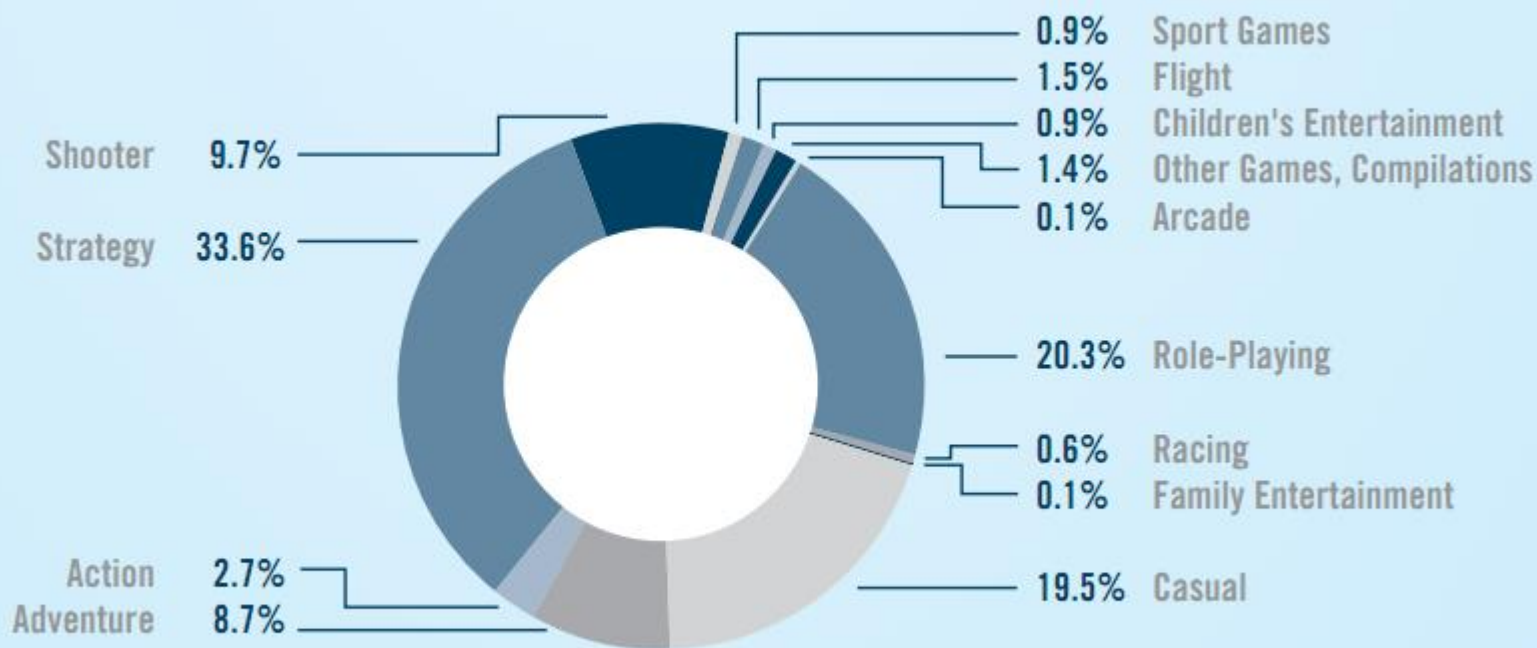
Best-Selling VIDEO GAME Super Genres by Units Sold, 2008



Source: The NPD Group / Point-of-Sale Information

במה משחקים?

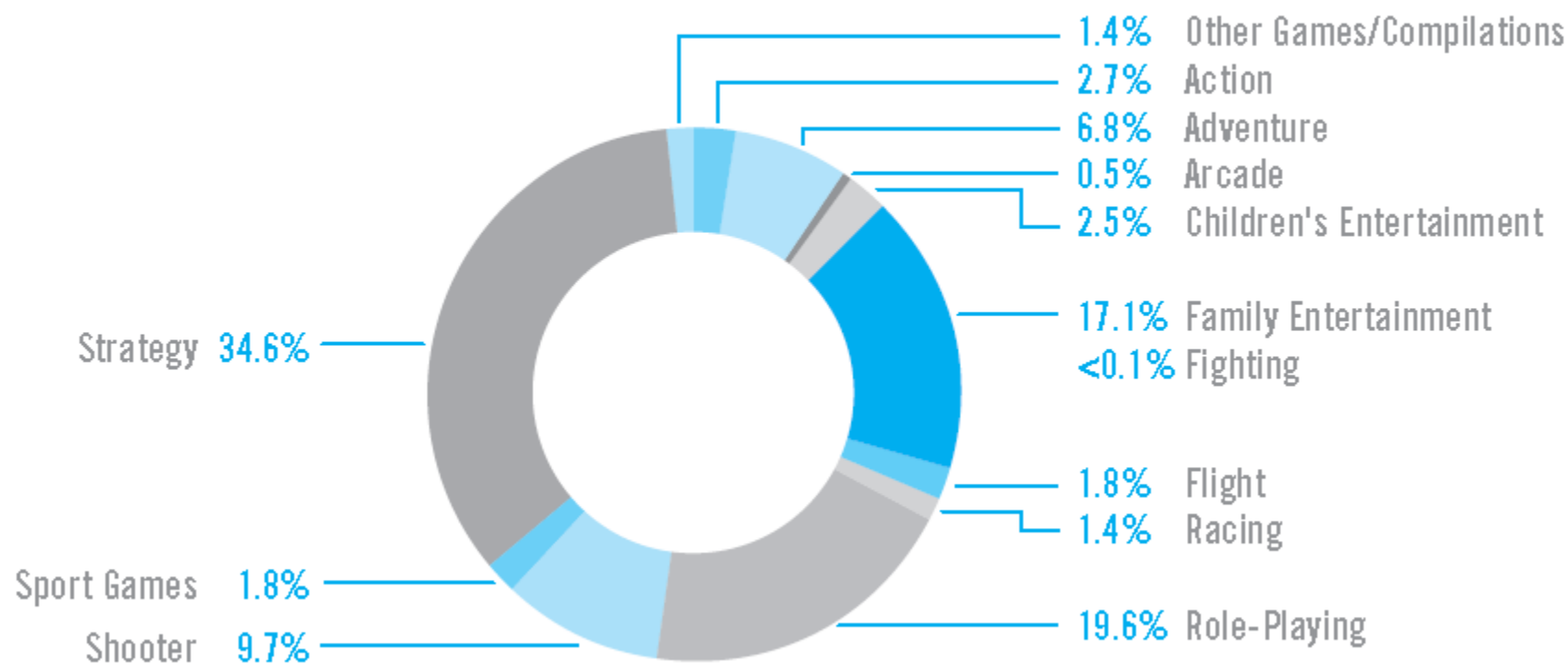
Best-Selling COMPUTER GAME Super Genres by Units Sold, 2010



Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

במה משחקים?

Best-Selling COMPUTER GAME Super Genres by Units Sold, 2008

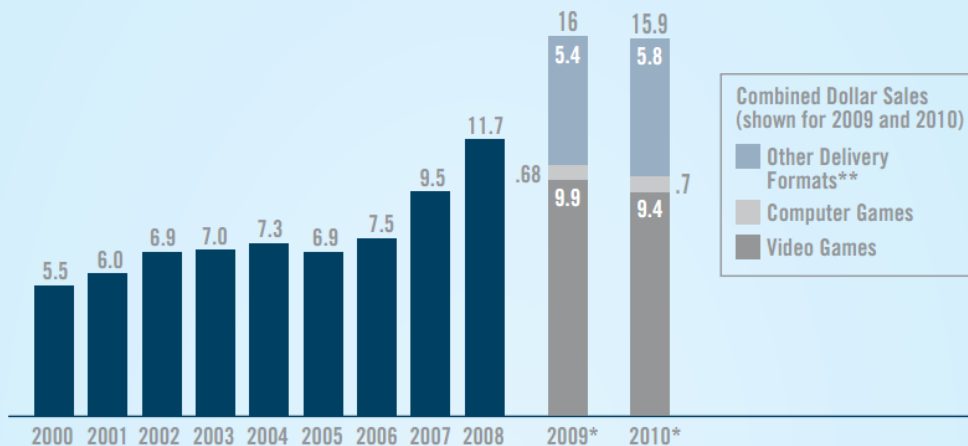


Source: The NPD Group / Point-of-Sale Information

גודל השוק?

U.S. Computer and Video Game DOLLAR Sales Growth

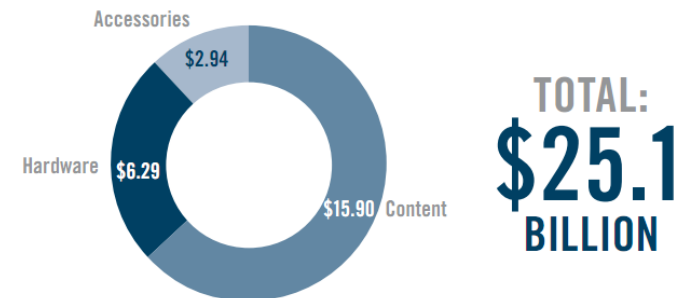
DOLLARS IN BILLIONS



Source: The NPD Group/Retail Tracking Service; Games Industry: Total Consumer Spend

Total Consumer Spend on Games Industry 2010

DOLLARS IN BILLIONS



Source: The NPD Group/Games Industry: Total Consumer Spend

- ארה"ב מהווה 40% מהשוק העולמי, אנגליה ויפן הם השווקים הגדולים הבאים אחריה.
- ב 2011 הוצאות על משחקי מחשב בעולם היו 74 מיליארד דולר, לא כולל כסף מפירסום.

ומי הכניס את הכסף הזה ?

ב 2008 ההוצאות על משחקי מחשב היו כ 55 מיליארד דולר

- Nintendo – 16.7 Billion
- Sony Computer Entertainment – 14.0 Billion
- Microsoft Entertainment Device Division – 8.2 Billion
- Electronic Arts – 4.2 Billion
- Activision Blizzard - 3.0 Billion



SONY

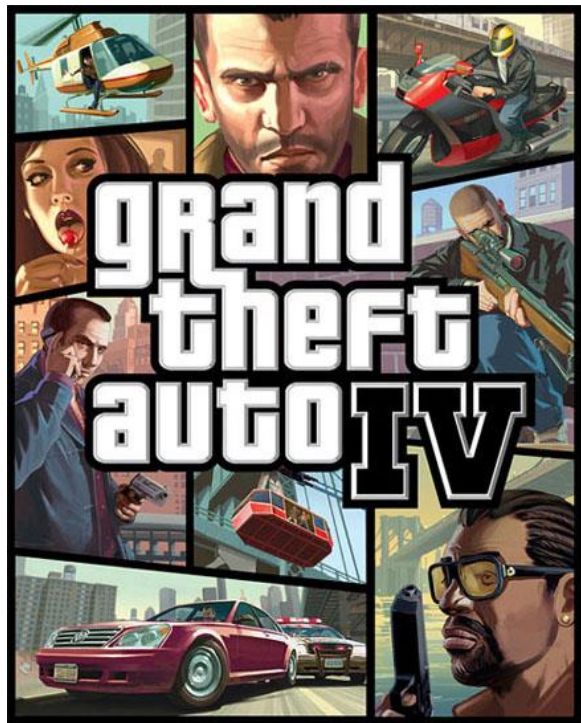
Microsoft®



**ACTIVISION
BLIZZARD**

5 חברות שולטות ב 85% מהשוק. מה נשאר לכל השאר?
פחות משישית מהשוק לעשרות אלפי חברות נוספות.

כמה כסף עולה לפתח משחק?



- המשחק היקר ביותר לפיתוח עד היום הוא GTA4 – עלות הפיתוח שלו עמדה על \$100M – הוא פותח ב 3.5 שנים, כאשר יותר מ 1000 איש מעורבים בפיתוח שלו
- עלות פיתוח משחק לקונסולה יכול לנוע בין \$20M-\$30M (תקציבי משחקי הקונסולות הזולים ביותר היום נעים בסביבות \$200K)

משחקים נוספים



Gran Turismo 5: \$80 million



Shenmue, \$70 million

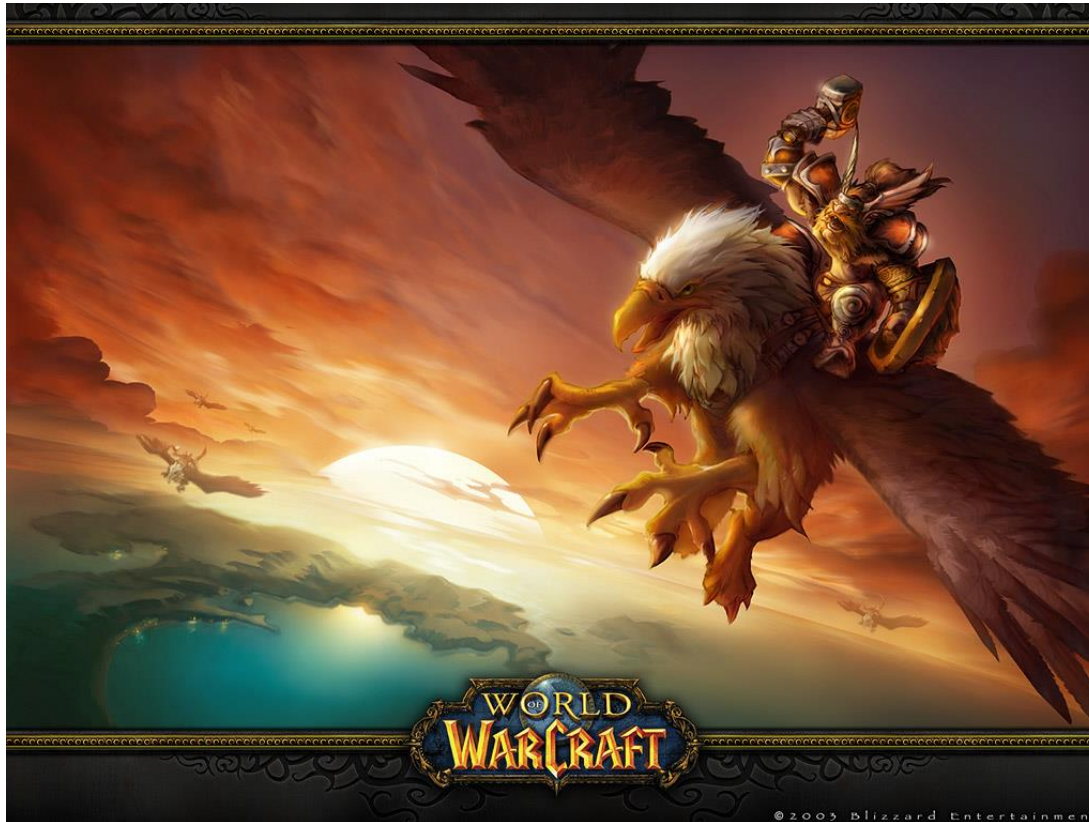


Metal Gear Solid 4, \$60 million



Too Human, \$60+ million

כמה כסף עולה לפתח MMO



- עלות הפיתוח של WOW לפני השקתו מוערכת ב \$60M.
בשנים האחרונות תחזוקת המשחק והמשך הפיתוח מוערכות במעל \$100M לשנה

כמה כסף עולה לפתח MMO



- Star Wars: The Old Republic לפני השקתו הושקעו לא פחות מ \$M200
- משך הפיתוח ערך 6 שנים
- המשחק הושק לפני חודש
- רק אם יגיע לחצי מליון שחקנים יחזיר את עלות התפעול החודשי



כמה מרוויחים משחקים

- WOW – בסביבות ה \$300M לשנה
- משחקי קונסולות מצליחים – סביב \$500M למשחק, אך יש בודדים בשנה.
- 4 מתוך 5 משחקים לא מכסים את ההוצאות שלהם.



המשחקים הרווחים ביותר של ימינו

- 4GTA נמכר M3.6 עותקים ביומו הראשון והכניס כ \$M500 בשבוע הראשון שהופך למוצר הבידור שהכניס הכי הרבה כסף ביום בודד ובשבוע בודד.
- לפני שנתיים השיא נשבר. Modern Warfare 2 נמכר ב M4.7 עותקים ביומו הראשון והכניס \$M550 בחמישה ימים. (עלות פיתוח \$M50, תקציב שיווק \$M200)



- לפני שנה השיא נשבר שוב, Black Ops מכר M5.6 עותקים ביום הראשון והכניס \$M650 בשבוע הראשון להפצתו
- והשנה שוב על ידי MW3 שהכניס \$M775 בחמישה ימים

מסקנות



- לא אוהבים סיכונים בשוק המשחקים
- רק מי שיש לו עשרות מיליוני דולרים יכול לפתח משחק, וברוב המקרים הכסף יושקע במשחק המשך.
- בעיקר מהסיבה הזו מותגי המשחקים כל כך מפורסמים (מריו הופיע כבר במעל 200 משחקים שונים !! סוניק לאומתו הופיע בקצת פחות מ 100).

מבנה השוק

השחקנים השונים בשוק ותפקידם

שחקנים ראשיים:

- בעלי הפלטפורמות (Platform holders)
- המפתחים (Developers)
- המוצאים לאור (Publishers)

בעלי הפלטפורמות

SONY



Microsoft[®]

- מיצרים את החומרה
- אחת לכ-5 שנים מפיצים דור חדש של חומרה
- במלחמה מתמדת



המפתחים



- מיצרים את משחקי המחשב

- תכנון המשחק עצמו

- פיתוח תוכנה

- עיצוב ויזואלי

- סאונד



המוצאים לאור



SQUARE ENIX™

- ממנים את פיתוח המשחק
- מיצרים את המשחק
- משווקים את המשחק
- לוקליזציה



SEGA®

CAPCOM®



UBISOFT®

SONY
Microsoft®

Nintendo®

ACTIVISION
BLIZZARD

CAPCOM®



SQUARE ENIX™



SEGA®



UBISOFT®

BUNGIE®

NAUGHTY DOG®



השחקנים השונים בשוק ותפקידם

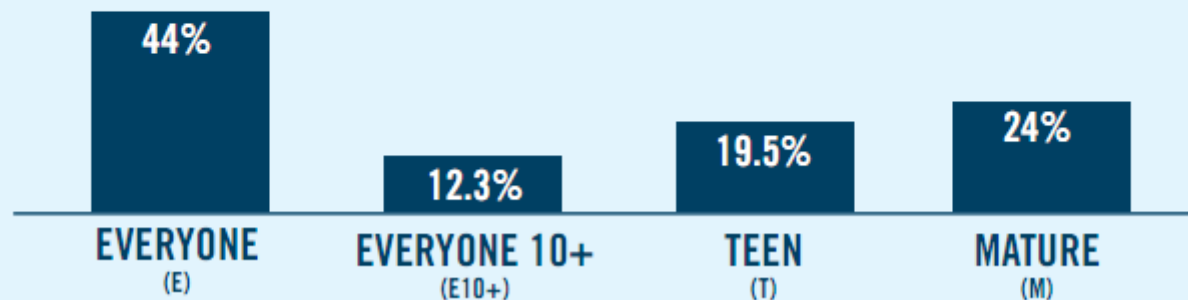
שחקני משנה:

- המפיצים והחניות (Distributors & Retailers)
- גופי תעשייה (Industry bodies)
- גופי דירוג (Rating bodies)
- גופי עיתונות/תקשורת

מילה על גופי הדירוג



2010 Computer and Video Game Sales by Rating
BY UNITS SOLD



כנסים – E3



- מתכנס מ 1995
- מיועד לעיתונים וגופי מדיה
- ב 2006 השתתפו בו 60,000, מ 2007 מוזמנים בלבד – רק 5000.
- הכנס החשוב ביותר בתעשייה בו מתקיימות ההכרזות החשובות ביותר.



טריילרים



מסיבת
עיתונים

כנסים מקצועיים נוספים

- GDC – כנס מפתחים - התכנס לראשונה ב 1988 בהשתתפות 125 מפתחים, ב 2011 קרוב ל 20,000 משתתפים.
- CES – כנס הטכנולוגיה הגדול בעולם (140,000 משתתפים)
- VGA – האוסקר של משחקי המחשב



כנסי שחקנים



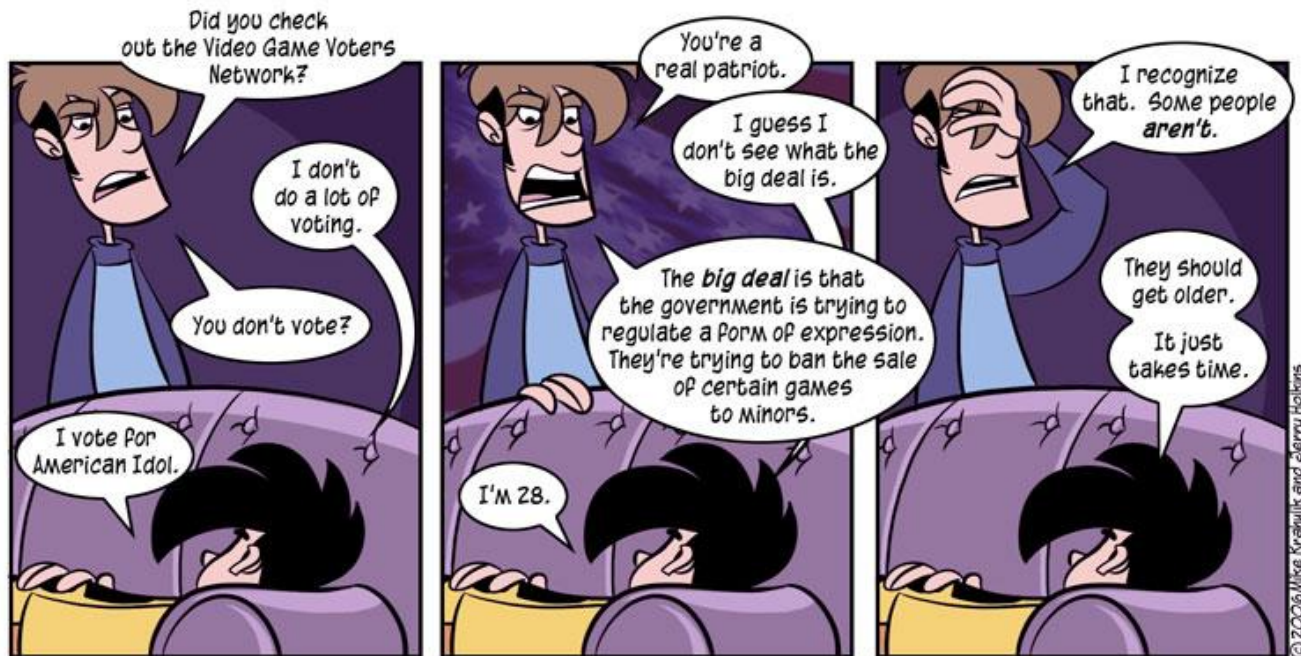
- GamesCon – בלייפציג
גרמניה, החל ב 2002. פתוח
לקהל הרחב, ב 2008 היו
מעל 200,000 מבקרים
וקרוב ל 550 מציגים.

- TGS – בטוקיו, החל ב 1996
– המקבילה של ה
GamesCon ביפן- מעל
200,000 משתתפים



כנסים שחקנים

- PAX – פעיל החל מ 2004 – התחיל כרצועת קומיקס באינטרנט והיום הוא אחד הכנסים הגדולים בעולם בתחום – K70 מבקרים.



כנסים



- Comic-con – החל ב 1970, במקור יועד רק לקומיקס, ב 2010 השתתפו 130,000 משתתפים.

- Blizz-con – החל ב 2005, כולל תחרויות ב WOW ו Starcraft. ב 2011 מחיר כרטיס היה \$175 - והשתתפו בארוע 26 אלף שחקנים. כל שנה כל הכרטיסים נמכרו בפחות מ 24 שעות באינטרנט (חודשיים לפני האירוע)

המקצועות בשוק

מקצועות הקשורים למשחקים



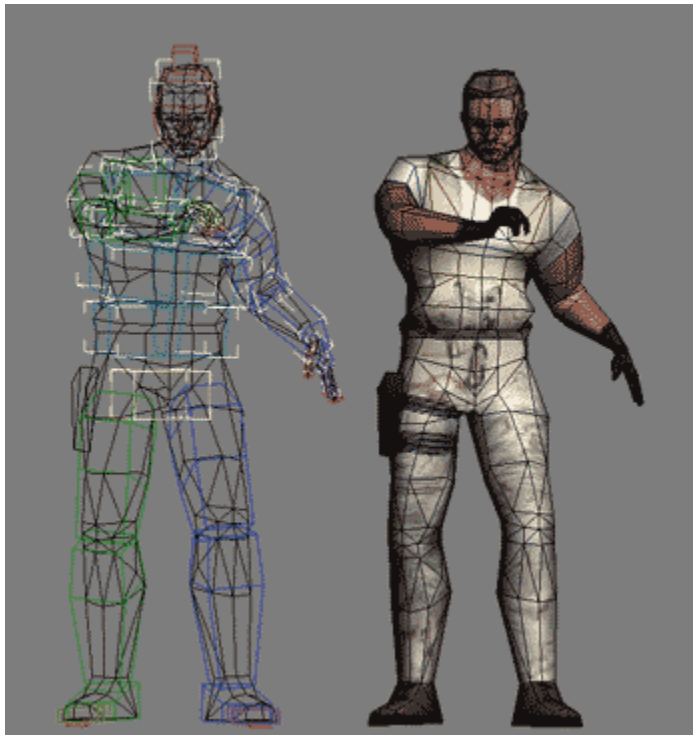
- עיצוב משחקים
- פיתוח משחקים
- עיצוב ויזואלי
- עיצוב סאונד
- כתיבת סיפורים אינטראקטיביים
- הפקת משחקים
- עסקים ומשחקים
- מחקר משחקים ביקורתי
- משחקים וחברה

תחומי התמחות של מפתחים



- פיסיקה
- אינטליגנציה מלאכותית
- רשתות תקשורת
- פיתוח מנועים
- רינדור
- טכנולוגיות תומכות

תחומי התמחות של מעצבים



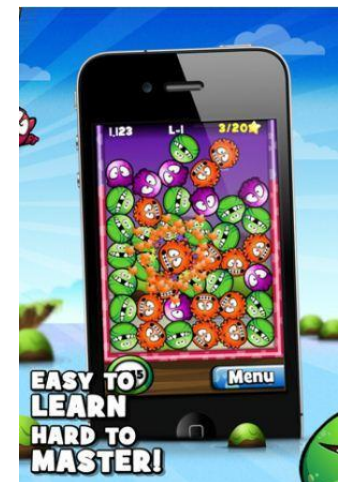
- מעצבי קונספט
- מעצבי תלת מימד
- מעצבי תבניות
- אנימטורים
- מאיירים



התעשייה בישראל

תעשיית המשחקים בישראל

- הרבה טכנולוגיות תומכות
- מעט מאוד פיתוח משחקים
- תשתית עסקית ואקדמית מוגבלות
- בתחום ה Casual דווקא יש סוג של פריחה





We Create Stuff



PLAYFECT™



TheGAMERSZ



FUNTACTIX
LEADERS OF CROSS GAMING ON THE WEB

mytopia™



Shidonni™



GAMEGROUND

PrimeSense

exent

Playcast



COME2PLAY
BETA

Played
ONLINE



ekoloko

mogobe
Where u wanna be!

TACTICSOFT LTD

PLAYES
Real Money. Real Fun

SparkyBee

eyeclick
Magic Sells.

SIDE•KICK

untame

eyeSight

Jivy Group



omerk InterActive

SupersonicAds

DOUBLE]FUSION



oberon
media

INCREDiLAND
Home of the Increimals

כמה חברות חדשות שכדאי להכיר





- Constitute an official body that nurtures the local community.
- Serve as an official representative with institutional, commercial, academic, and media entities.
- To represent the local industry to international community.

מאוד מומלץ להירשם לקבוצה בפייסבוק

<http://www.facebook.com/groups/GameIS1/>

כנסים ואירועים בישראל

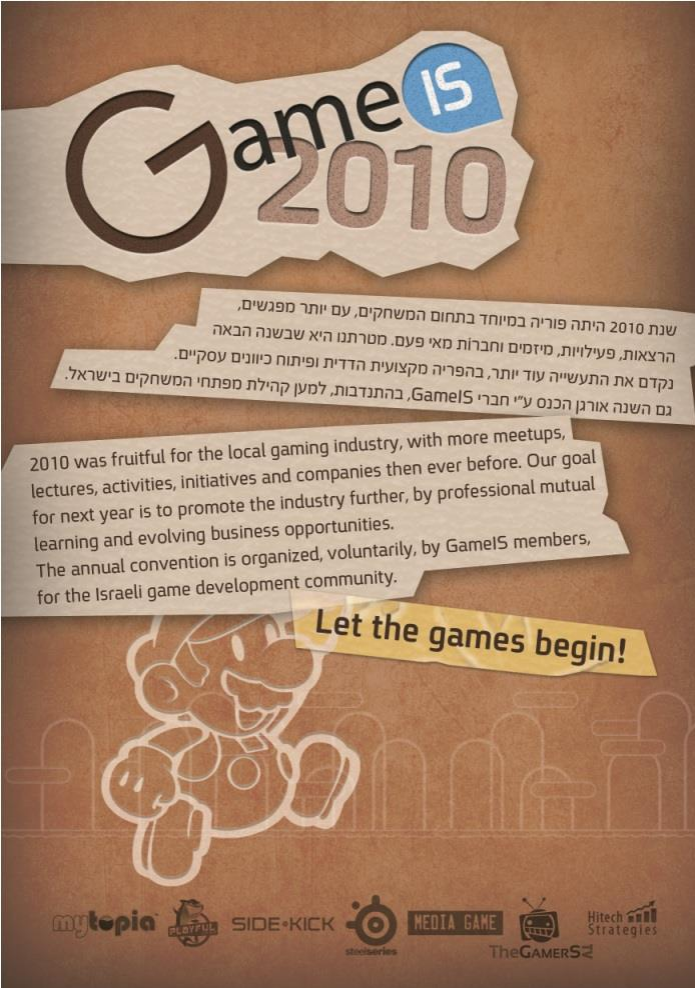


GameIS 2008



GameIS 2009





GameIS 2010

- כ 60 מרצים מהארץ והעולם,
יום שלם מ 9:00 בבוקר אחרי
חצות
- כ 400 משתתפים



הכנס השנתי

18/10 חוה"מ סוכות, סינמטק ת"א

Game 15 2011
עמותת תעשיית המשחקים
הדיגיטליים בישראל

12:00 ● הצגת פרוייקטי סיום,
מכללת בית ברל
14:00 (טרם ארזע לפתיחת הכנס השנתי של Game15)

13:00 ● פתיחת עמדות הרישום

14:00 ● הכנס השנתי של Game15
מקבץ ראשון
16:00 חלקו הראשון של כנס מפתחי המשחקים, ובו יעצו בטורניר של משחקים עם בקרי תנועה (כמו קינקס), ונכיר את סיפורו של סטודיו שהתחיל אצלנו והגיע רחוק

- דבר פתיחה (Game15) נגלדי
- למרות השמועות, הפיקסזיס מגיעים לארץ ניר צנח (Lab Pixies)
- OpenNI מציגים: בנה לך משחק תנועה ב-7 צעדים פשוטים אמיר הופטנג (Prime Sense)
- ESR All-Stars ראש בראש I משחק ראווה בין סוכבי נבחרת ישראל Starcraft II סופר "Lemon" חילי "Henili" שרייבר
- Starcraft II מנחה: נועם "Heclic" מינדלי
- מנהל: אבנר "aGcy" דובובני

16:00 ● הכנס השנתי של Game15
מקבץ שני
18:00 בחלקו השני של הכנס נצפה בסקירות של סוכרים חדשים פרי השנה האחרונה ובתוך את המשימיות של מילת האזור הגדולה של שנת 2011 - Gamification

- חדש על המדף: בקרוב בטורניר הקרוב לביתך ניר פישר (Spilty Snail), אורי מרשנד (Overwolf) גיא דה-ביר (Playcast), איתן רייזן (Mytopia)
- Gamification - מכשיר שליטה בהמונים או מיוסל אורי אדמון (McCann Digital 3.0) - מנחה
- דודי פלס (Playful Sharls) שומליק קרת (Waze) אלדד יונגבר (McCann Digital 3.0)
- Rounds - Hanging Out in the Virtual World (Rounds) דני פישל
- ESR All-Stars ראש בראש II משחק ראווה בין סוכבי נבחרת ישראל Starcraft II סופר "Zanubis" טורם VS ענק "Sinok" שפירא
- Starcraft II מנחה: נועם "Heclic" מינדלי
- מנהל: אבנר "aGcy" דובובני

18:00 ● הכנס השנתי של Game15
מקבץ שלישי
19:30 בחלקו השלישי של הכנס נשמע על כמה אחת סיפורים של ספתחות משחקים מגוונים, מאדס אחד בגראר ועד לטאטר-אפס הנמכרים לעקיות האינטרנט העולמיות

- חשיבה יצירתית במשחקים: המדריך המלא (תקציר מנהלים) גיא אולמר
- AppStony - אז השקיתי משחק מובילי, מה עכשיו? ז'ו קיטו (Game15) - מנחה
- עודד שרון (Corbomite Games), דן שמי (Dooshi Games) יותן מור (Metal Compass), יסי תאגורי (Labgao) יותן צביק (Adrenaline Month)
- Playtika - על מוכנות ומזל במכונות מזל רז פרידמן (Playtika)

19:30 ● ארוחה לאבי הכנס השנתי של Game15 - פיצה ועוד
20:00

20:00 ● טקס פרסי משחק השנה - Game15 Awards 2011
21:30 ניר מרצקי (Game15)

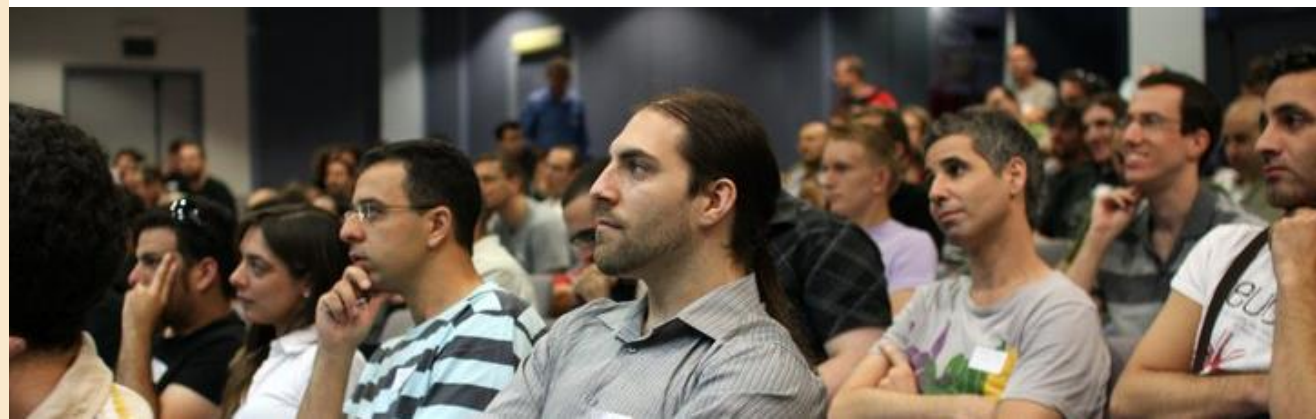
ברחבי הסינמטק

16:00 - משחק Counter Strike
19:00 - יחד עם אלופי ESR בניהול מיכאל "Meleh" אלבו
- Counter Strike - חילי "Hino" סילמון
- עורן "syn" שוורץ
- אבי "Spoolty" מדואל
- ניב "Nephron" פרידמן
- דור "Riot" בן שמעון
- מנחה: אפי "Ruta" כותא

לאורך כל היום יוצגו עמדות תצוגת פרוייקטי נמר בית ברל



Game15 2011



Global Game Jam - מחר

