

Балашов Михаил Владимирович

студент

Мамедова Айсель Ровшановна

студентка

Черненко Владислава Витальевна

студентка

Ткаченко Софья Витальевна

студентка

Бубнова Анна Владиславовна

студентка

Институт социологии и регионоведения
ФГБОУ ВО «Южный федеральный университет»
г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КОМПАНИИ SUPER DOT COM LTD КАК УЧАСТНИКА РЫНКА В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

***Аннотация:** статья представляет компанию Super DOT Co LTD, специализирующуюся на инвестициях в игровую отрасль на разных этапах развития, а также на продвижении и распространении видеоигр. Рассмотрены последние успехи компании, включая релиз игры Rage: An Ancient Epic, отмеченной на The Game Awards 2020 в номинации «лучшая инди игра». Статья также описывает планы компании на расширение своей деятельности в азиатском рынке и изменение бизнес-моделей разработки видеоигр на P2E за счет применения технологий блокчейн и смарт-контрактов. Эта работа хорошо представляет рынок видеоигр в целом, описывая его текущее состояние и показывая тенденции его развития.*

***Ключевые слова:** глобализация, инвестиции, доходы, блокчейн, инвестирование, бизнес-модели, юридическая помощь, экономическая модель, Super DOT Co LTD, игровые компании, мобильные видеоигры, монетизация, смарт-контракты, геймеры.*

Super DOT Com LTD – это специализированный фонд для инвестиций в игровые компании на различных этапах развития. Помимо юридической, технической и финансовой помощи, фонд выступает в роли международного издателя, который помогает в распространении, продвижении и лицензировании видеоигр. Среди последних успехов компании – релиз *Raji: An Ancient Epic*, который был отмечен в номинации «лучшая инди игра» на *The Game Awards 2020* [2].

Компания начала свою деятельность в 2018 году, когда объявила о возможности инвестировать в студии, которые разрабатывают видеоигры для ПК и консолей на игровом движке Unreal Engine. Общая сумма инвестиций составляла \$50 млн. А одной из последних сделок было в 2021 году, тогда Super.Com инвестировала \$3,5 млн в компанию-разработчиков Bonsai Collective, которые были популярными такими играми, как *Overcooked!* и *The Escapists 2*. Основная цель таких инвестиций заключалась в увеличение стоимости студий с типичными первоначальными инвестициями в несколько миллионов долларов с потенциальными будущими раундами финансирования.

Сейчас компания издает 7 игр, которые приносят прибыль компании. В 2022 году намечается выпуск ещё 2 продуктов, которые по мнению аналитиков компании должны принести за первый квартал большую прибыль.

Таблица 1

Список самых продаваемых видеоигр Super.Com

Название игры	Компания-разработчик	Дата выпуска	Стоимость игры, \$	Количество проданных копий
Raji: An Ancient Epic	Nodding Heads Games	15.10.2020	\$24.99	137000
Zelter	G1 Playground	22.10.2020	\$19.99	183000

Помимо выпусков продукции в 2022 году, Super.Com нацелена на расширение своей деятельности по всему миру (рисунок 1). Сейчас компания активно развивает свою деятельность на азиатском рынке, путем слияния и поглощения компаний, разрабатывающих мобильные видеоигры. Дело в том, что азиатский рынок является лидером по разработке мобильных игр в мире. Приобретя

2 <https://phsreda.com>

компанию, которая способна разрабатывать и портировать видеоигры на мобильные устройства, Super.Com сможет обеспечить себе выход на международный мобильный рынок видеоигр, тем самым увеличив свои доходы.

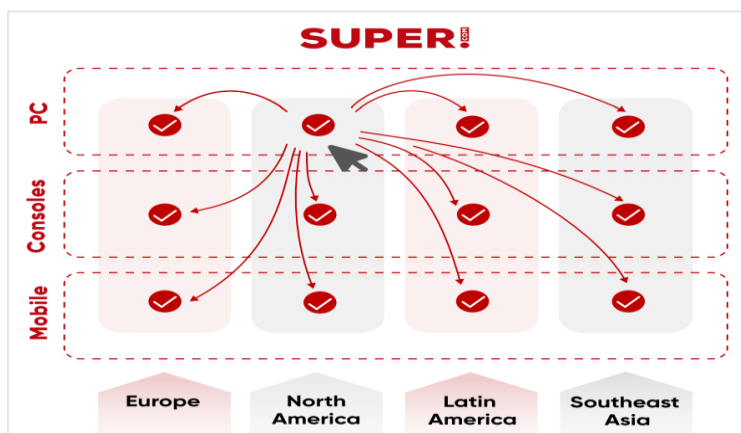


Рис. 1. Расширение деятельности Super.Com

Не мало важно упомянуть о целях компании по изменению бизнес модели по разработки видеоигр на P2E. Ранее было сказано, что технология блокчейн вносит немалый вклад в экосистему игровой индустрии. Большинство игроков хотят проводить много времени за играми и зарабатывать на этом. И компания нашла способ решению данной идеи

Текущая модель Free-to-play является большим рынком с устаревшей концепцией монетизации, где разработчики получают доход за счет внутриигровых покупок и рекламы. Super.Com хотят внести поправки в эту модель, сгенерировав внутриигровые предметы на основе технологий блокчейна через смарт-контракты. Тем самым это позволит создать индивидуальную экономическую модель в любой игре и конвертировать внутриигровую валюту на фиатные деньги [3].

Такой двухэтапный подход позволит повысить оценку стоимости компании, и дальнейшему приумножению роста. (рисунок 2).

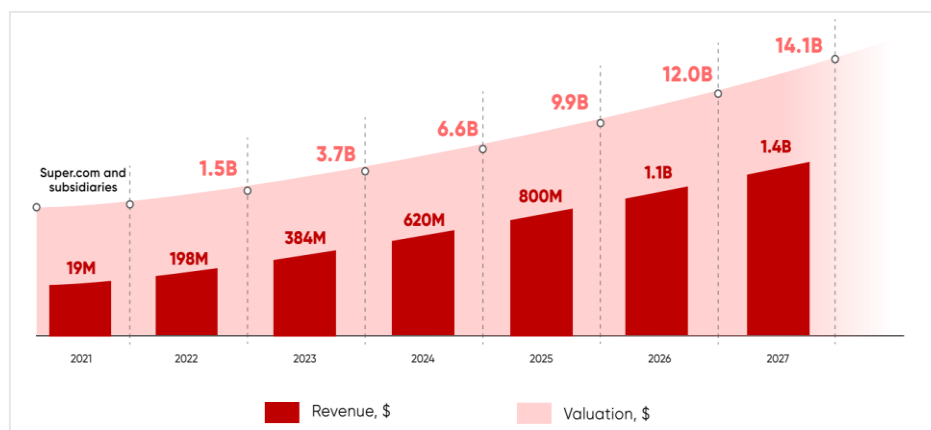


Рис. 2. Экспоненциальный рост в результате усовершенствования деятельности компании

Таким образом, в завершении раздела стоит подчеркнуть, что индустрия видеоигр сегодня по праву является достаточно крупным бизнесом, где свою профессиональную деятельность осуществляет огромное количество людей и в обороте находятся сотни миллиардов долларов. На основе анализа статистических данных по рынку видеоигр и индустрии в целом можно сказать о постоянном росте этой сферы, поскольку крупнейшие компании ежегодно наращивают объёмы своей выручки и чистой прибыли. В текущем году доходы отрасли возрастут до потрясающих \$203,1 млрд. До конца этого года общее количество геймеров во всем мире установит новый рекорд – 3,09 млрд. человек [4].

Касаемо развития Super.Com, можно с уверенностью сказать, что продукция компании позволит ей и дальше участвовать на арене международного рынка игровой индустрии. Партнерство с компаниями-разработчиками позволит Super.Com усилить позиции на рынке на фоне растущего интереса к инвестициям в облачные технологии, искусственный интеллект и машинное обучение, а также лучше реализовать амбиции компании.

Индустрия видеоигр сегодня по праву является достаточно крупным бизнесом, где свою профессиональную деятельность осуществляет огромное количество людей и в обороте находятся сотни миллиардов долларов. Видеоигры сегодня имеют ключевую позицию в индустрии развлечений многих людей по всей планете, и в некоторых аспектах эта отрасль обгоняет кино и музыкальную

сферу. Огромное количество компаний из разнообразных сфер деятельности осуществляют свою профессиональную деятельность для создания качественных видеоигр, которые принесут прибыль и позволят привлечь игроков. Сегодня существует множество различных международных тенденций, которые позволяют развиваться видеоиграм [1]:

Рост рынка устройств, которые предназначены для видеоигр. В соответствии с этим увеличивается времяпрепровождения геймеров за играми.

Образование новых бизнес-моделей. На рынке всё чаще появляются новые бизнес-модели по монетизации видеоигр, которые формируют баланс между доходом, полученным разработчиком и потребительной ценностью покупки для потребителя.

Развитие уже действующих бизнес-моделей. Формирование видеоконтента, внедрение новых элементов электронного спорта в игры, которые являются частью новой стратегии разработчиков видеоигр.

Глобализация. Сейчас любая игра, может уже принять мировой масштаб.

Список литературы

1. Азалиева М.А. Ключевые тенденции развития рынка видеоигр / М.А. Азалиева, О.С. Упорова, В.А. Полеева // Современная наука и молодые учёные. – 2021. – С. 71–73. EDN EWLGPO

2. Николаев Н.И. Золотая эпоха видеоигр / Н.И. Николаев // Новая наука: история становления, современное состояние, перспективы развития. – 2020. – С. 309–312. EDN ITVGSL

3. Новгородов А.И. Прогнозирование объемов международного рынка видеоигр / А.И. Новгородов, И.В. Николаева // Вектор экономики. – 2020. – №.7. – 12 с. EDN EOH1OM

4. Цветкова О.Н. Индустрия видеоигр и ее влияние на экономику / О.Н. Цветкова // Самоуправление. – 2020. – Т. 2. №.1. – С. 456–459. EDN MUDURL