



TÖLVULEIKIR

Tölvuleikjamarkaðurinn þenst út

Mímir – Hópur 43

UTN

Haust 2017

Kennari: Valur Gunnarsson

Nafn nemanda

Kennitala nemanda

Efnisyfirlit

	Bls.
1 NETTENGDIR LEIKIR	3
1.1 TÖLVULEIKUR.....	3
1.2 VÉLBÚNAÐUR	3
2 VELTUTÖLUR Í TÖLVULEIKJAIÐNAÐI	4
2.1 CANDY CRUSH	4
3 MARKAÐURINN	5
3.1 SÖLUTÖLUR LEIKJA.....	5
3.2 GERÐIR TÖLVULEIKJA.....	5
3.3 EVE ONLINE.....	5
3.4 CCP.....	5
4 MUSEUM OF MODERN ART Í NEW YORK	6
4.1 TÖLVULEIKIRNIR FJÓRTÁN.....	6

Töfluyfirlit

Tafla 3.1: Nokkrar gerðir tölvuleikja

Myndayfirlit

Mynd 1.1: Spilakassi

Mynd 2.1: Candy Crush

1 Nettengdir leikir

Nettengdur leikur er skilgreindur sem stafrænn leikur sem krefst sí tengingar við netið til að hægt sé að spila hann. Í því felast ekki eingöngu leikir sem fara fram á internetinu heldur einnig þeir sem spilaðir eru á leikjastjórnborðum, í farsímum eða á jafningjaneti. Í netritinu GamesIndustry International kemur meðal annars fram að vinsælasti netleikurinn árið 2013 hafi verið suður-kóreski leikurinn CrossFire með tæpan milljarð dala í tekjur.

Leikur	Milljónir US\$	Milljarðar ísl. kr.
1. CrossFire _____	957	108,51
2. League of Legends _____	624	70,7
3. Dungeon Fighter Online _____	426	48,3
4. World of Tanks _____	372	42,22
5. Maplestory _____	326	37,0
6. Lineage _____	257	29,15
7. World of Warcraft _____	213	24,1
8. StarWars: The Old Republic _____	139	15,8
9. Team Fortress 2 _____	139	15,8
10. CounterStrike Online _____	121	13,7

1.1 Tölvuleikur

Xbox Live frá Microsoft var upphafið að því að tölvuleikir fóru að tengjast netinu. Xbox 360 gerir leikmönnum ekki aðeins kleift að spila saman heldur einnig að eiga raddsamskipti með heyrnartóli.

1.2 Vélbúnaður



Tölvuleikir eru spilaðir á margs konar vélbúnaði. Algengustu gerðir eru heimilistölvur eða leikjastölvur. Aðrar gerðir af vélbúnaði eru handleikjastölvur eins og Nintendo DS leikjastölvur eða spilakassar sem eru sérstaklega hannaðir til þess að spila tölvuleiki. Á síðustu árum hefur sú þróun átt sér stað að raftæki sem áður fyrr notuðust ekki við hugbúnað hafa í sífellt meiri mæli notast við hugbúnaðarlausnir. Þar af leiðandi er hægt að spila tölvuleiki á enn fleiri miðlum en áður.

Sem dæmi um vélbúnað sem getur spilað tölvuleiki en er ekki sérhannaður til þess eru farsímar, lófatölvur, grafískar reiknivélar, GPS-tæki, MP3-spilarar, stafrænar myndavélar og úr.

Spilakassaleikir voru eitt sinn meðal vinsælustu gerðum tölvuleikja.

Til voru svokallaðir spilakassasalir sem buðu upp á marga spilakassa þar sem notandinn gat valið á milli.

Þessir leikir voru margir og með mun betri grafík en venjuleg tölva eða leikjastölvur gat boðið upp á.



Mynd 1.1: Spilakassi

2 Veltutölur í tölvuleikjaiðnaði¹

Greiningarfyrirtækið Gartner gerði undir lok síðasta árs ráð fyrir að stærð tölvuleikjamarkaðarins, þar sem horft er til tölvuleikja af öllu tagi og á hvers kyns tækjum, næmi árið 2013 tæplega 93,3 milljörðum Bandaríkjadala. Upphæðin samsvarar rúmum 10.576 milljörðum íslenskra króna. Fyrirtækið gerir í áætlun sinni ráð fyrir vexti upp á tæp 18,3 prósent á milli 2012 og 2013.

Fyrirtækið spáir svo áframhaldandi vexti þannig að markaðurinn fari í 101,6 milljarða dala á þessu ári (vaxi um 8,9 prósent í 11.521 milljarð króna) og vaxi svo um önnur 9,3 prósent milli 2014 og 2015.

Tölvuleikir á netinu og í PC-tölvum verða vinsælir áfram en þeim geira eru þó skorður settar í stærð. Gartner býst við að hefðbundnum PC-tölvum verði ekki skipt út fyrir nýjar þegar kemur að endurnýjun hjá heimilum, heldur verði spjaldtölvur fremur fyrir valinu.

Þetta leiði til þess að leikjatölvur og leikir fyrir fartæki nái afgerandi forystu á „hefðbundna“ tölvuleiki fyrir einkatölvur. Samkvæmt gögnum Superdata Research, sem gefur út margvíslega tölfræði fyrir leikjaiðnaðinn, námu tekjur af stafrænum leikjum á Vesturlöndum 21,8 milljörðum dala á síðasta ári og jukust um 12 prósent á milli ára. Í krónum eru tekjurnar tæpir 2.472 milljarðar króna. Tölvuleikjasala í Bandaríkjunum einum hafi numið 18 milljónum dala (2.041 milljarði króna), en þar af hafi 65,6 prósent farið fram á netinu með stafrænni afhendingu.

2.1 Candy Crush

Candy Crush er einhver vinsælasti netleikur heims um þessar mundir. Framleiðandinn, King Digital Entertainment, undirbýr hlutafjárútboð þar sem safna á allt að 500 milljónum dala (56,7 milljörðum króna). Leikirnir sem mest voru sóttir í fartæki Apple á netinu í fyrra hafi svo verið Candy Crush Saga þegar horft er til ókeypis leikja og Minecraft þegar horft er til leikja sem greiða þarf fyrir.

Superdata Research spáir líka hnignun sértækra leikjatölva og bendir á að í fyrra hafi 51 prósent leikið sér í einkatölvum, 30 prósent í leikjatölvum, 14 prósent í fartækjum og fimm prósent í smærri leikjatölvum (GameBoy og þess háttar).



Mynd 2.1: Candy Crush

Í nýrri spá alþjóðlega greiningarfyrirtækisins IDC er því spáð að tekjur af tölvuleikjum fyrir einkatölvur (PC og Mac) haldi áfram að vaxa í heiminum og fari yfir 24 milljarða dala (yfir 2.721 milljarð króna) árið 2017. Þar ráði miklu aukning í Asíu og á Kyrrahafssvæðinu. Spár fjárfestingarbankans Digi-Capital, þar sem horft er til tölvuleikjamarkaðar í heild, eru svo enn bjartsýnni.

Þar er gert ráð fyrir að leikir á netinu og í fartæki nái yfirhöndinni með 60 prósent hlutdeild árið 2017 og að tekjur af stafrænum leikjum fari um leið yfir 100 milljarða dala. Eftir nokkru er að slægjast í þessari þróun því í krónum talið er kakan þá orðin tæplega 11.340 milljarðar króna að stærð.

¹ Tölvuleikir á fartækjum (t.d. snjallsímum og spjaldtölvum) eru sagðir sá geiri þar sem vöxtur er hvað hraðastur í leikjaiðnaði.

3 Markaðurinn

3.1 Söluþölur leikja

Stærstu framleiðendur tölvuleikja (í þessari röð) eru: Bandaríkin, Kanada, Japan og Bretland. Írar eru stærstu kaupendur tölvuleikja eftir höfðatölu.

Tölvuleikir eru eins og bækur, bíómyndir og tónlist oft flokkaðir niður í mismunandi gerðir. Algengast er að flokka tölvuleiki eftir því hvernig þeir eru spilaðir líkt og í ævintýraleiki, skotleiki, bardagaleiki og þrautaleiki.

3.2 Gerðir tölvuleikja

Tafla 3.1: Nokkrar gerðir tölvuleikja

Allir tölvuleikir eiga það sameiginlegt að einhver maður eða hópur manna skrifar forrit sem síðan er keyrt á tölvum. Leikurinn bregst síðan við því sem notandinn gerir á fyrirfram ákveðinn hátt.	
Hasarleikir	Herkænskuleikir
Hlutverkaleikir	Íþróttaleikir
Spilakassaleikir	Þrautaleikir
Ævintýraleikir	Bílaleikir

3.3 EVE Online²

EVE Online er íslenskur fjölnotendanetspunaleikur. Hann kom fyrst út árið 2003 og er þróaður og rekinn af fyrirtækinu CCP. Leikurinn er sérstakur heimur með eigið hagkerfi og gjaldmiðil, samfélög og þjóðir, fyrirtæki og valdablokkir sem þrífast í þúsundum sólkerfa í órafjarlægð frá lífi okkar hér á jörðinni.

Í leiknum verða til atburðir á degi hverjum sem hafa áhrif á hundruðir þúsunda manna um heim allan. Atburðarás leiksins er hönnuð af spilurunum sjálfum, m.a. í gegnum lýðræðislega kjörið ráð spilara sem kosið er árlega í lýðræðislegum kosningum.

3.4 CCP

Fyrirtækið CCP var stofnað árið 1997. Þann 11. nóvember árið 2006 var tilkynnt að CCP myndi sameinast bandaríska fyrirtækinu White Wolf.

Skammstöfunin CCP stendur fyrir Crowd Control Productions



² Tölvuleikurinn Eve Online var í fyrsta sæti í flokki afþreyingar og leikja í samkeppni Sameinuðu þjóðanna um bestu stafrænu lausnirnar, World Summit Award árið 2013.

4 Museum of Modern Art í New York

Íslenski tölvuleikurinn EVE Online, sem margoft hefur verið verðlaunaður fyrir fallega grafíska hönnun, hefur hlotið enn einn heiðurinn, en EVE er einn fjórtán leikja sem valdir hafa verið til sýningar í Museum of Modern Art í New York sem er eitt af virtustu listaverkasöfnum í heiminum.

4.1 Tölvuleikirnir fjórtán

- **Another World** Ævintýraleikurinn Another World kom út árið 1991 og þótti grafíkin nýstárleg og kvikmyndaleg.
- **Canabalt** Í Canabalt, sem kom út árið 2009, hleypur persónan endalaust til að forðast hryllilegan dauðdaga. Í kjölfarið komu út ótaldar eftirlíkingar af leiknum.
- **Dwarf Fortress** Þrátt fyrir mjög einfalda grafík þykir leikurinn Dwarf Fortress, sem kom út árið 2006, flókin og stórskemmtilegur.
- **EVE Online** Leikurinn kom fyrst út árið 2003 og er eini fjölspilaraleikurinn sem verður á sýningunni, enn sem komið er að minnsta kosti.
- **fIOW** Í leiknum fIOW, sem kom út árið 2006, er spilarinn í hlutverki einfaldrar lífveru sem vex og þroskast með því að éta aðrar og smærri verur.
- **Katamari Damacy** Í japanska leiknum Katamari Damacy, sem kom út árið 2004, þarf söguhetjan að smíða stjörnur og tunglið, sem faðir hennar hafði eyðilagt fyrir slysi.
- **Myst** Tölvuleikurinn Myst kom út árið 1993 og var mest seldi PC tölvuleikur þar til The Sims tók fram úr honum árið 2002.
- **Pac-Man** Pac-Man kom fyrst út árið 1980 og er meðal best þekktu tölvuleikja sögunnar.
- **Passage** Passage, sem kom út árið 2008, er mjög einfaldur grafískt séð og tekur aðeins fimm mínútur að spila. Í honum er aftur á móti tekið á mjög alvarlegum málum, lífi, dauða og kostum og göllum hjónabandsins.
- **Portal** Fáir leikir hafa vakið jafnmikla athygli við útgáfu og Portal, sem kom út árið 2007. Línur úr leiknum urðu hluti af orðfæri internetsamfélagsins, sem fékk að vita það að kakan er lygi.
- **SimCity 2000** Þrátt fyrir nafnið kom SimCity 2000 út árið 1994. Spilari tekur að sér að byggja upp og skipuleggja ímyndaða borg og hefur leikurinn notið gríðarlegra vinsælda.
- **Sims** Leikjajötuninn Sims sló rækilega í gegn þegar hann kom út árið 2000 og seldist leikurinn og viðbætur við hann í tugum milljóna eintaka.
- **Tetris** Rússneski leikurinn Tetris kom út í Rússlandi árið 1984 og sló í gegn á heimsvísu.
- **Vib Ribbon** Í leiknum Vib Ribbon, sem kom út árið 1999, þarf spilarinn að hjálpa kanínunni Vibri á áfangastað, en þroskuldarnir í veginum ráðast af því hvaða tónlist er leikin á meðan leikurinn er spilaður.

4. september 2017

Nafnið þitt