



23 lutego 2021

Koszty produkcji i inflacja rośnie, a ceny gier pozostają bez zmian

Ceny gier komputerowych na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat praktycznie się nie zmieniły, pomimo znaczących wzrostów kosztów produkcji. Dlaczego realna cena, po uwzględnieniu inflacji, wręcz maleje, zastanawiają się eksperci z wydawnictwa All in! Games.

Jak podaje portal arstechnica.com w 2020 roku realna cena wysokobudżetowej gry komputerowej w wydaniu pudełkowym była najniższa w historii. Wobec aktualnych 60 dolarów, w 2000 roku wynosiłaby blisko 100.

- Pomimo tego, że koszty produkcji wzrosły kilkakrotnie, ceny nominalne pozostają praktycznie na tym samym poziomie. Moim zdaniem wynika to z faktu, iż wydawcy w coraz większym stopniu posiłkują się dystrybucją cyfrową, ograniczając w ten sposób koszty i zwiększając marżę. Poza tym powstające nowe, alternatywne kanały dystrybucji elektronicznej zmusiły dystrybutorów do obniżenia swoich marż, umożliwiając utrzymanie stałych cen. Do tego dochodzą również kolejne metody monetyzacji IP gier, takie jak edycje kolekcjonerskie, mikro-transakcje, dodatki DLC, zakupy wewnątrz gry, czy też season passes, które są dodatkowym źródłem przychodu – tłumaczy Chris Bain senior strategy advisor z notowanego na GPW wydawnictwa gier komputerowych, All in! Games. - Zainteresowanie grami cały czas rośnie, więc pomimo stagnacji cen firmy są w stanie zwiększać swoje obroty, a rynek jest cały czas chłonny - dodaje.

Ceny gier pozostają stabilne również z powodu presji ze strony części graczy, którzy są przyzwyczajeni do pewnych standardów. Każde odchylenie od nich, w tym podwyżka cen, byłoby bardzo negatywnie przez tę grupę odebrane. Większość wydawców woli nie podejmować tego ryzyka, choć zdarzają się wyjątki jak w przypadku Call of Duty: Black Ops

Cold War, czy też NBA 2K21, które na konsole nowej generacji kosztować będą blisko 70 dolarów, zamiast dotychczasowych 60.

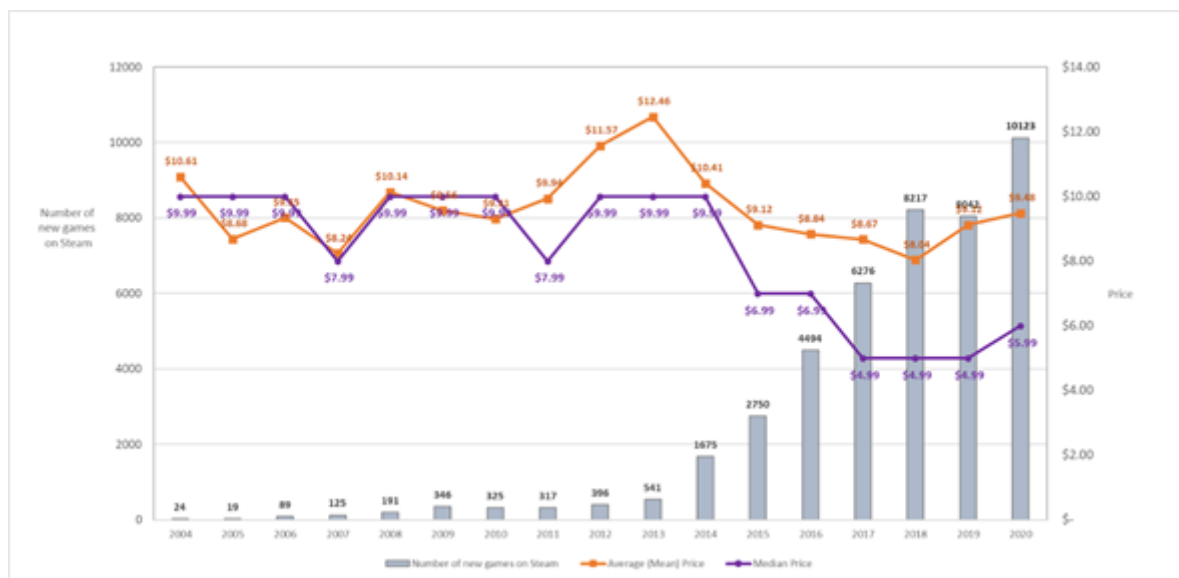
- Można potraktować te przykłady jako swego rodzaju test dla rzeczywistej elastyczności cenowej popytu. Pozwoli on ocenić czy wzrost cen tych tytułów na konsole next-gen nie odbije się negatywnie na przychodach i zysku ich wydawców – tłumaczy Bain.

Do 2013 wzrost cen, potem spadek

Patrząc na statystyki na platformie Steam zebrane przez steamspy.com, można zauważyć, że od 2013 roku liczba wydawanych gier rośnie w tempie 60% rocznie, a cena średnia oraz mediana spadają. Wynika to najprawdopodobniej z faktu, iż na tej pecetowej platformie pojawia się coraz więcej tytułów indie (autorstwa małych studiów developerskich), które plasują się w dolnych widełkach cenowych. Do 2013 roku średnia wzrastała (do 12,5\$), ale mediana pozostawała na stałym poziomie (9,99\$).

W latach 2009-2013 na Steam wydawanych było od 300 do 600 gier rocznie, czyli stosunkowo niewiele, więc wystarczyło kilka produkcji AAA, by średnią zawyżyć. Właśnie w latach 2011-2013 zaczęło się na tej platformie pojawiać coraz więcej tytułów z najwyższej półki, a za spadek średniej ceny po 2013 odpowiada zdecydowanie większa liczba tańszych gier indie.

- Obecnie nie przewidujemy znaczących wzrostów cen rzeczywistych w najbliższej przyszłości. Cena 70 USD dotyczyła zaledwie kilku gier AAA i spodziewamy się, że gracze wciąż będą mieli dostęp do świetnych tytułów w wielu różnych przedziałach cenowych. Gry będą zapewniać rozrywkę na wysokim poziomie dla coraz liczniejszej i bardziej zróżnicowanej publiczności na całym świecie – podsumowuje Bain.



O All in! Games

All In! Games to wydawca gier komputerowych z siedzibą w Krakowie, działający w branży gamingowej od 2018 roku. Firma wydaje i tworzy wyjątkowe gry na komputery osobiste i konsole, pracując nad polskimi i międzynarodowymi projektami, by oferować graczom nowy

poziom rozgrywki. All In! Games jest wydawcą takich tytułów jak Ghostrunner (One More Level, współwydawca 505 Games), Tools Up! (The Knights of Unity), Paradise Lost (PolyAmorous), Alaloth - Champions of The Four Kingdoms (Gamera Interactive), Chernobylite (The Farm 51), Fort Triumph (CookieByte Entertainment), Daymare: 1998 (Invader Studios, Destructive Creations), Metamorphosis (Ovid Works), Red Wings: Aces of the Sky (All In! Games), czy też Of Bird and Cage (Capricia Productions).

Od 2020 roku, po połączeniu ze spółką Setanta, All In! Games jest notowany na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie. Posiada międzynarodowy zespół (Polska, USA, Wielka Brytania, Hiszpania, Włochy, Francja) liczący ok. 90 pracowników.