

За одну неделю мобильная Dungeon & Fighter принесла доход, равный стоимости разработки AAA-игры

Пока основной рынок подсчитывает свои неудачи, компания Tencent запустила в Китае Dungeon & Fighter Mobile, которая за неделю собрала на микротранзакциях сумму, близкую к стоимости разработки AAA-игры: 140 миллионов долларов. Если игра продолжит в том же духе, она станет новым миллиардным хитом на постоянно растущем мобильном рынке.

Компания Sensor Tower подсчитала, что в App Store DnF Mobile принесет 63 миллиона долларов с 21 мая по сегодняшний день. Общая оценка доходов исходит от Niko Partners, которая говорит о 140 миллионах долларов между магазинами App Store и Android.

Цифры Sensor Tower совпадают с данными AppMagic, согласно которым DnF получила \$46,2 млн выручки в App Store в Китае в период с 21 по 28 мая. Разница в цифрах объясняется тем, что AppMagic считает доходы от IAP за вычетом комиссий, взимаемых платформами, и с учетом налогов, а Sensor Tower оценивает общие расходы игроков.

Данные Sensor Tower также говорят о 2,6 миллионах загрузок для iOS-версии игры, в то время как AppMagic оценивает общее количество установок в 2,4 миллиона. По данным Bloomberg, DnF Mobile стала самой кассовой игрой в китайском App Store на прошлой неделе, за ней следуют Honor of Kings и Peacekeeper Elite (местная версия PUBG Mobile), обе от Tencent.

По мнению аналитика Niko Partners Сяофэна Цзэна, к концу года Dungeon & Fighter Mobile может принести доход в размере 1 миллиарда долларов США:

Для тех, кто не знаком, Dungeon & Fighter — это хорошо известная на Востоке серия, разработанная Neople, дочерней компанией Nexon. Она известна благодаря одноименной ММО, которая с 2005 года принесла 22 миллиарда глобального дохода.