

ПК-игроки по всему миру потратили более \$37,3 млрд на игры лишь за 2024 год

Игровая ПК-индустрия продолжает расти — в 2024 году геймеры потратили на игры \$37,3 млрд, сообщает Newzoo в свежем отчете.

Почти две трети этой суммы пришлись на микротранзакции — \$24,4 млрд, или 58% от общей выручки. Лидеры по внутриигровым покупкам — Call of Duty: Black Ops 6, Roblox и Fortnite.

Дополнительный контент (DLC) тоже показал рост — \$5,3 млрд (+0,8% по сравнению с 2023 годом). Основной вклад внесли расширения для Diablo 4, Elden Ring и World of Warcraft.

А вот продажи премиум-игр просели: \$10,7 млрд за год — это 28% от всей выручки, но на 2,6% меньше, чем годом ранее. В целом рынок ПК-игр вырос лишь на 0,1%, но по сравнению с 2022 годом прибавил 5,4%.

Newzoo прогнозирует, что в 2025 году рынок вырастет до \$37,9 млрд, а к 2027 достигнет отметки в \$40 млрд. Вывод прост: модели free-to-play и микроплатежей продолжают доминировать, а классическая покупка игр — теряет позиции.