**30% wzrost przychodów w sektorze gier mobilnych i komputerowych**

**Jak zmieniła się branża w ostatnich latach?**

**Dzisiaj gry komputerowe i mobilne są jedną z popularniejszych, uniwersalnych form rozrywki. Według raportu „The Game Industry in Poland 2021”, wzrost przychodów w tym sektorze na rynku polskim utrzymuje się na poziomie blisko 30 proc. Jaka jest wartość samego rynku? W 2021 roku ponad 172 mld dolarów, a jak zapowiadają analitycy, w roku 2027 przekroczy 314 mld dolarów. Dzięki nowym rozwiązaniom technologicznym można trafić do zupełnie nowych odbiorców. Nowości takie jak Creator Studio & Creator Hub od now.gg pozwalają np. na modyfikowanie gier docierając do ponad 4 miliardów użytkowników i 4,5 miliona twórców.  Przyjrzyjmy się więc, jak zmieniła się branża gier w ostatnich latach.**

## Kiedy komputer i rozrywka były antonimami, czyli początki gier komputerowych

Kiedyś człowiek nawet sobie nie wyobrażał, że taką maszynę można wykorzystywać do czegoś innego, niż praca. Uległo to zmianie między 1949 a 1961 rokiem. Dlaczego taka rozbieżność? Dlatego, że sprzeczanie się w odniesieniu do tego, jaka gra była pierwsza można porównać do sporu o to, czy pierwsze było jajko czy kura. Niektórzy mówią, że pierwsze było elektroniczne kółko i krzyżyk. Czyli Noughts and Crosses, inni twierdzą, że tamci nie mają racji i pierwsze było Spacewar! Czasem są i tacy, którzy wybierają opcję pośrodku i mówią, że pierwszy to był Tennis for Two. Najsilniej przemawia jednak argument broniący kosmicznej strzelanki, bo tylko ta gra generowała sygnał wideo.

Spacewar! to, tak jak wcześniej sobie powiedzieliśmy, strzelanka rozgrywająca się w kosmosie. Były dwa statki kosmiczne, które między sobą walczyły. Potem wprowadzono aktualizacje dodające m.in. gwiaździste (a nie czarne, jak wcześniej) tło, punktację i ulepszono model grawitacji.

Od tamtego momentu branża zaczęła się rozwijać. Wprowadzano do obiegu więcej sprzętów do gier i dzięki temu gry komputerowy stawały się coraz przystępniejszą rozrywką.

## Jak wygląda współczesność?

Możliwości sprzętów zmieniły się drastycznie, więc normalnym jest, że zmieniły się też możliwości gier. Z początkiem XXI w. ludzie zaczęli zauważać, że te gry komputerowe to biznes. Zaczęła się produkcja na masową skalę. W ciągu tych 60-70 lat zmieniło się bardzo dużo. Teraz mamy tak realistyczne gry, że momentami trudno je odróżnić od rzeczywistości, a kiedyś trudno było sobie wyobrazić, że gra może mieć lepszą grafikę, niż GTA: San Andreas. Twórcy gier teraz robią wszystko, żeby modele ruchu postaci, zachowywania się przedmiotów i całego świata były zbliżone do rzeczywistości. Popatrz chociażby na ewolucję God od War'a czy Wiedźmina, gdyby nie charakterystyczni protagoniści niektórzy by nie poznali, że to te same tytuły.

## Jak to się ma z grami mobilnymi?

Większość użytkoników Nokii, miało też wbudowaną systemowo kultową grę Snake, w której to mogłeś poudawać, że węże są pasjonatami wegetarianizmu i jedzą jabłka, które zapewniają im coraz dłuższe ogony. Była to gra z nieskomplikowanymi mechanizmami, ale jak uczy historia, to wystarczy, żeby zapoczątkować coś większego.

Kolejna kultowa gra mobilna to Angry Birds. Powstała w 2009 gra, w której tytułowymi wściekłymi ptakami rozwalałeś świnie używając do tego procy. Ptaki oczywiście mają święty powód do swojego wkurzenia, bo to właśnie świnie zabrały im jajka, które chcą odzyskać.

W 2016 roku, kiedy została wydana gra Pokemon Go. Nie dało się o tym nie usłyszeć, bo zrobił furorę wśród użytkowników z całego świata. Łapanie pokemonów to była wówczas jedna z najpopularniejszych aktywności, a teraz, choć już mniej, wciąż się w nią bawi.

**Przyszłość gier mobilny – modding?**

Dzięki nowej platformie NFG, firmy now.gg, gry mobilne mogą być modyfikowane i udostępniane, zmieniając sposób, w jaki korzystamy z gry. Na czym polega i jak działa Creator Studio & Creator Hub od now.gg? BlueStacks Creator Studio i Creator Hub otwierają przed globalną społecznością graczy mobilnych możliwości tworzenia i udostępniania nieskończonych wersji gier mobilnych przez użytkowników. Modyfikacji (ang. modding) można dokonywać na trzech poziomach: podstawowym, średniozaawansowanym i zaawansowanym. Podstawowy modding polega na zabawie z kolorem; na przykład, możesz mieć ciemny tryb dla gry, podobny do filtrów Instagrama. Pośredni modding pozwala linkować do wydarzeń w grze, takich jak efekty na ekranie podczas zabijania lub wygrywania strzałów. Wreszcie, z zaawansowanym moddingiem, możesz zmienić tekstury 2D i 3D wewnątrz gry, w tym elementy gry, takie jak ubrania awatara.

"*Do 2025 roku większość graczy mobilnych będzie grać w zmodowane gry*" – komentuje Rosen Sharma, CEO i założyciel BlueStacks i now.gg. "*Wyobraź sobie, że szukasz gry i znajdujesz zmodowane wersje od swoich ulubionych graczy, streamerów i fanów. Globalny dostęp do moddingu gier mobilnych otwiera nieskończone możliwości dla graczy i twórców” podsumowuje Rosen Sharma.*

Jak zapewniają twórcy platformy, modding gier mobilnych od BlueStacks toruje drogę dla modów, które w przyszłości staną się domyślnym sposobem mobilnej rozgrywki."

**-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**O now.gg:**

now.gg To firma działającą w obszarze mobilnej chmury obliczeniowej, która zmienia doświadczenia twórców gier i konsumentów. Dzięki pierwszej globalnej platformie mobilnej jako usłudze dla twórców gier, now.gg umożliwia społecznościom graczy granie w gry na dowolnym urządzeniu lub systemie operacyjnym, natychmiastowe udostępnianie gier na swoich kanałach społecznościowych i płacenie w grze za pomocą kanałów płatności, które już posiadają. Nie są już ograniczone przez geografię, urządzenie lub przypisanie, now.gg otwiera świat konsumentów dla twórców gier i odblokowuje zupełnie nowe źródła przychodów.