

# СЕЗОННОСТЬ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ СНГ: АНАЛИЗ ПРОДАЖ И ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО СПРОСА

Рассматривается влияние сезонности на активность и доходность в игровой индустрии СНГ. Устанавливается зависимость DAU и Revenue от праздничных периодов, дней недели и времени суток.

## ВВЕДЕНИЕ

Для анализа влияния сезонности анализируются данные ежедневной активности пользователей и доходности игр. В качестве объектов исследования выбраны AAA проекты, такие как «Metro Exodus», «Atomic Heart», «Loop Hero», и мобильная игра жанра «три в ряд». Для выявления закономерностей используется сопоставление пиков и спадов метрик DAU (Daily Active Users) и Revenue с календарными событиями.

### I. АНАЛИЗ ЕЖЕДНЕВНОЙ АКТИВНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В AAA ИГРАХ

Пиковая активность пользователей соответствует релизным событиям, праздничным периодам и распродажам. Игра «Atomic Heart» демонстрирует высокую чувствительность к маркетинговым кампаниям и обновлениям контента, «Metro Exodus» — умеренные, но предсказуемые колебания, связанные с праздниками и традициями повторного прохождения, в то время как «Loop Hero» сохраняет стабильную нишевую активность с реакцией на фестивальные события (см.рис.1.).

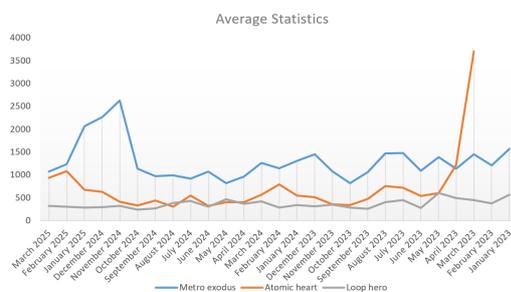


Рис. 1 – График изменения метрики DAU

### II. АНАЛИЗ МЕТРИК В КАЗУАЛЬНЫХ ИГРАХ

Сезонность проявляется в характерных подъёмах вовлечённости в январе и декабре, обусловленных новогодними каникулами и праздничными акциями. Повышенные показатели DAU и Revenue также наблюдаются в марте и мае на фоне календарных праздников. В летний период фиксируются минимальные значения активности и доходов, что

Бурая Александра Константиновна, студент 3 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, sandra.k.buraya@gmail.com.

Научный руководитель: Гуревич Ольга Викторовна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, o.gurevich@bsuir.by.

связано с отпускным временем и хорошими погодными условиями. В сентябре спад постепенно прекращается, пользователи возвращаются к рабочему ритму. Осень характеризуется постепенным восстановлением интереса, пиковые значения выручки приходятся на декабрь.

### III. ВЛИЯНИЕ СЕЗОННОСТИ НА АКТИВНОСТЬ В ТЕЧЕНИЕ НЕДЕЛИ

Установлено, что наибольшая вовлечённость и выручка фиксируются в выходные дни, особенно в воскресенье, а также в вечерние часы с 20:00 до 22:00. Будние дни демонстрируют стабильную, но сниженную активность, с минимальными значениями в понедельник. На фоне общего суточного ритма наибольшая платёжная активность приходится на вечер, тогда как утренние и ночные часы характеризуются низкой выручкой.



Рис. 2 – График изменения метрики Revenue

### IV. ВЫВОДЫ

Эффективное планирование рекламных кампаний, акций, внутриигровых событий и запусков контента с учётом сезонных и поведенческих паттернов способно значительно повысить коммерческую эффективность игрового продукта и обеспечить более глубокую вовлечённость аудитории.

#### Список литературы

1. Сабиров, В. К. Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше / В. К. Сабиров – 2021. – С. 238-245.
2. Steam Charts [Электронный ресурс] / Steamcharts.com. – Режим доступа: <https://steamcharts.com> – Дата доступа: 14.04.2025.
3. Devtodev – аналитика мобильных приложений [Электронный ресурс] / Devtodev.com. – Режим доступа: <https://www.devtodev.com> – Дата доступа: 14.04.2025.