

Μελέτη οικονομικής σκοπιμότητας της ανάπτυξης ενός βιντεοπαιχνιδιού



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Αναστάσιος Παπαδημητρίου

Επιβλέπων Καθηγητής: Στειακάκης Εμμανουήλ

Θεσσαλονίκη, 28/06/2017



Video Games - Εισαγωγή



- Video games θεωρούνται όλα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν πολυμέσα και μπορούν να παίζονται σε Η/Υ, κονσόλες, παιχνιδομηχανές με κερματοδέκτη και smartphones.



Video Games – Ιστορική Αναδρομή



- Το 1940 δημιουργείται το Nim, το πρώτο video game από τον Edward Condon.
- Μαθηματικό παιχνίδι στρατηγικής, έχοντας στόχο να αποφύγει κανείς να είναι αυτός που θα αφαιρέσει το τελευταίο αντικείμενο.
- Μετονομασία σε Nimatron, με ποσοστό επιτυχίας για τον υπολογιστή το 90%.



Video Games – Ιστορική Αναδρομή (2)



- Το 1958 ο πυρηνικός επιστήμονας Higginbotham δημιουργεί το Tennis for Two, με στόχο τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των επισκεπτών στο εργαστήριό του.
- Το 1962 ο Russell δημιουργεί το Spacewar για υπολογιστές σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, εξαπλώνοντάς το σε πανεπιστήμια εξοικειώνοντας τους φοιτητές στον προγραμματισμό και στην κατανόηση εμπορικών δραστηριοτήτων πίσω από τα παιχνίδια.



Video Games – Η μετάβαση στην εμπορευματοποίηση



- Το 1972 ο Baer δημιουργεί το Odyssey , την πρώτη μαζικής παραγωγής οικιακή παιχνιδομηχανή.
- Το ίδιο έτος ο Bushnell ιδρύει την Attari και δημιουργεί την πρώτη παιχνιδομηχανή με κερματοδέκτη με το παιχνίδι Pong, μια παραλλαγή του tennis του Higginbotham.
- Το 1978 η Taito δημιουργεί το πρώτο arcade, το Space Invaders, με πωλήσεις 360.000 μηχανήματα και έσοδα 2 δις \$ μέχρι το 1982. Έχει τις υψηλότερες πωλήσεις και το μεγαλύτερο τζίρο σε προϊόν ψυχαγωγίας όλων των εποχών.



Video Games – Η μετάβαση στην εμπορευματοποίηση (2)



- Τη δεκαετία 1980 τα arcade video games εμφάνισαν τεράστια αύξηση στη Β. Αμερική με έσοδα 2,8 δις \$ το 1980, 5 δις \$ το 1981 και 8 δις στο πρώτο τρίμηνο του 1982.
- Το 1982 ξεπέρασε τα έσοδα από την ποπ μουσική και τις ταινίες του Hollywood μαζί, δίνοντας άλλη βαρύτητα στη βιομηχανία των video games.
- Τότε δημιουργείται το Pacman με πωλήσεις 350.000 μηχανημάτων και έσοδα μέχρι τον 20^ο αιώνα τουλάχιστον 2,5 δις \$.
- **Οικιακοί υπολογιστές:** Ευρώπη ZX-Spectrum και Ασία NEC PC-88 και MSX.



Video Games – Η ανάπτυξη της τεχνολογίας δημιουργεί νέα προϊόντα



1990

- Η υιοθέτηση του CD, η πρόοδος της τεχνολογίας 3D, η αύξηση της ταχύτητας της Κ.Μ.Ε. και η εφεύρεση του Internet έδωσε τη δυνατότητα στη δημιουργία νέων προϊόντων και μετάβαση σε νέες αγορές στη βιομηχανία των video games.

2000

- Ανάπτυξη παιχνιδιών σε περιβάλλον android και iOS καθώς επίσης και σε κοινωνικά μέσα δικτύωσης. Το παιχνίδι Zynga στο Facebook επέφερε 300 εκ. \$ στο δημιουργό του.



Παγκόσμια αγορά των Video Games 2014



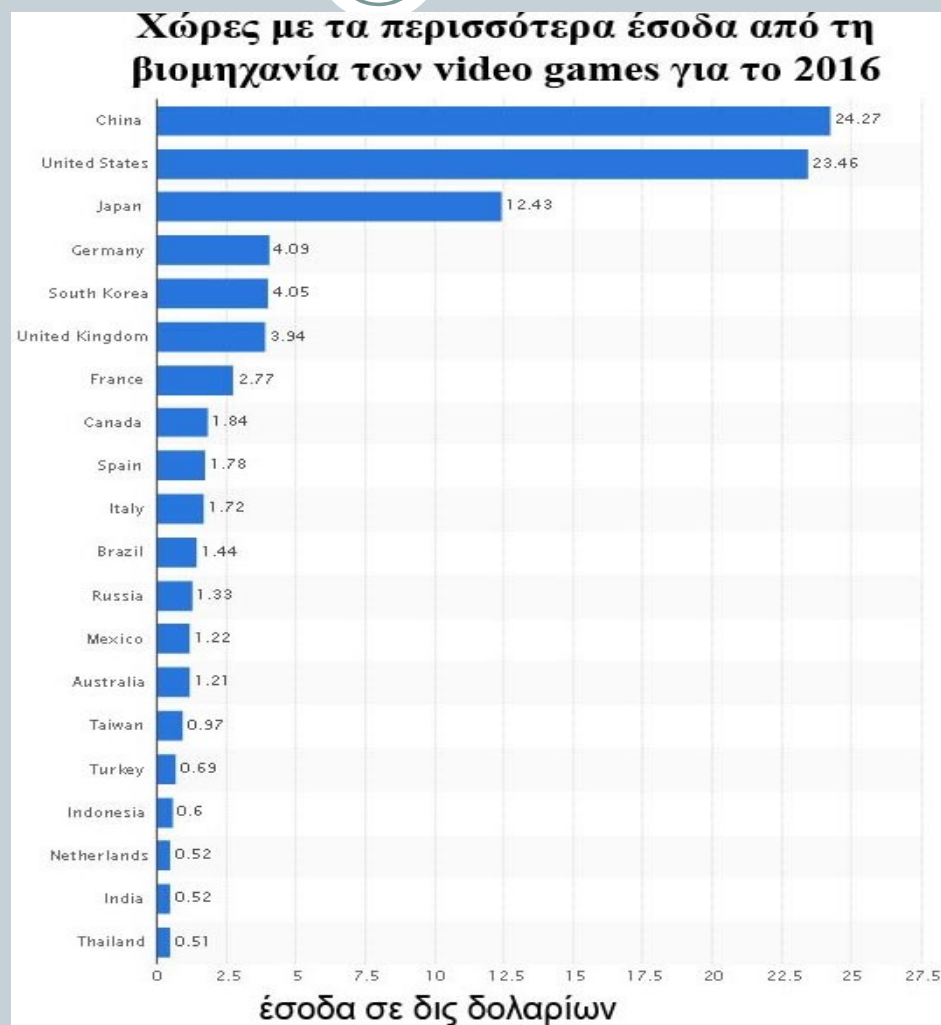
Παγκόσμια έσοδα:
83,41 δις \$

Θέση	Χώρα	Έσοδα σε \$
1	Η.Π.Α.	21,27 δις
2	Κίνα	18,04 δις
3	Ιαπωνία	12,02 δις
4	Δημοκρατία της Κορέας	3,84 δις
5	Γερμανία	3,51 δις
6	Ην. Βασίλειο	3,49 δις
7	Γαλλία	2,68 δις
8	Καναδάς	1,78 δις
9	Ισπανία	1,48 δις
10	Ιταλία	1,44 δις
11	Βραζιλία	1,28 δις
12	Ρωσία	1,22 δις
13	Αυστραλία	1,12 δις
14	Μεξικό	997,1 εκ.
15	Ταϊβάν	591,5 εκ.
16	Ολλανδία	421 εκ.
17	Πολωνία	389,6 εκ.
18	Τουρκία	372,4 εκ.
19	Σουηδία	355,5 εκ.
20	Ινδία	309,9 εκ.

Παγκόσμια αγορά των Video Games 2016

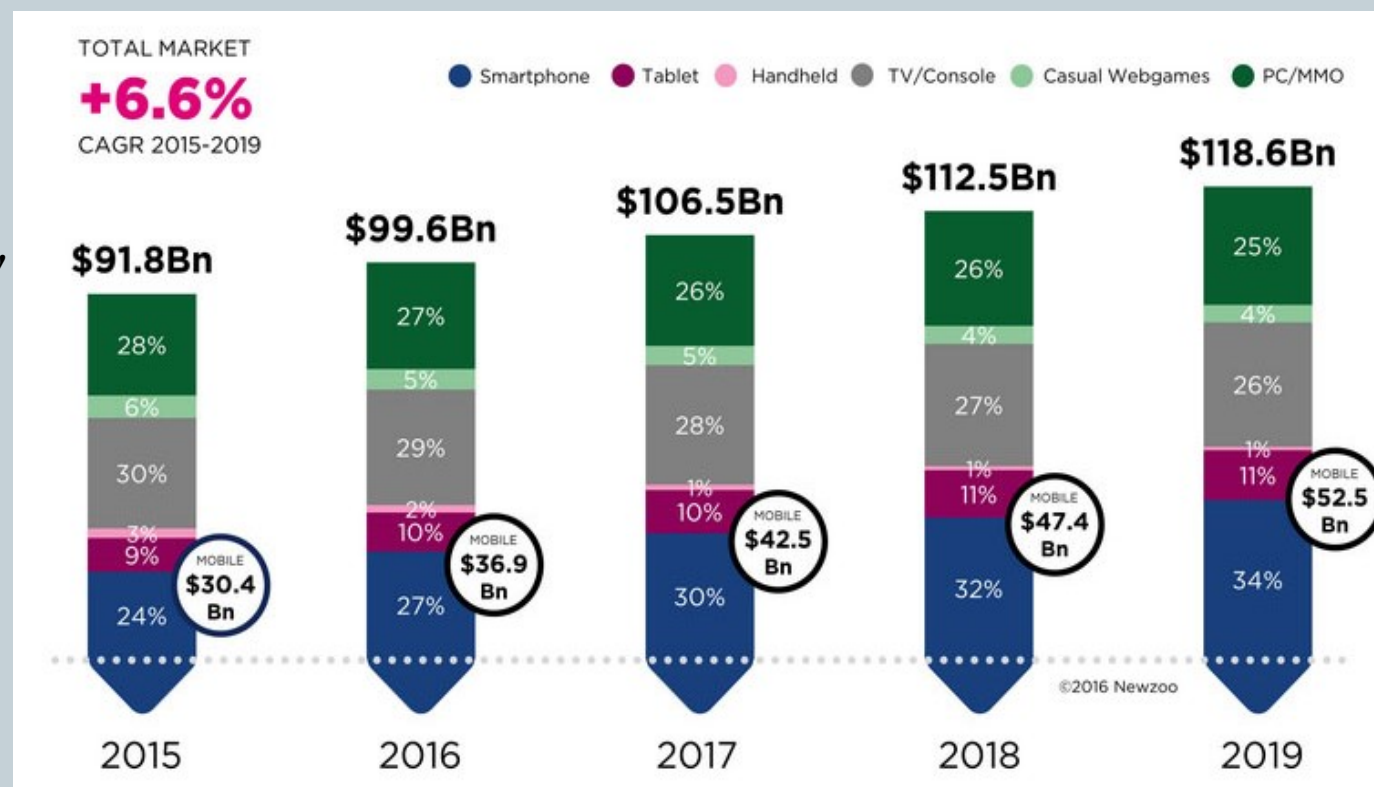


Παγκόσμια έσοδα:
99,6 δις \$



Παγκόσμια αγορά των Video Games και νέες τάσεις 2015-2019

Με τη διάδοση των smartphones, στο μέλλον τα παιχνίδια θα παίζονται περισσότερο εκεί έναντι των Η/Υ.



Είδη των Video Games



- Δράσης (Action)
- Στρατηγικής (Strategy)
- Αθλημάτων (Sports)
- Ρόλων (Role playing)
- Περιπέτειας (Adventure)
- Προσομοίωσης (Simulation)
- Δράσης και Περιπέτειας (Action Adventure)
- Σκοπού (By purpose)



Υποκατηγορίες



- **Δράσης**

Σκοποβολής, Πλατφόρμας, Πάλης, Παζλ, Μυστικότητας

- **Στρατηγικής**

Multiplayer online battle arena, Wargames, Turn-based strategy, Turn-based tactics.

- **Ρόλων**

Ρόλων δράσης, Μαζικά online παιχνίδια ρόλων πολλών ατόμων, Τακτικής ρόλων, Επιλογών και Φαντασίας.

- **Περιπέτειας**

Κειμένου, Γραφικών, Οπτικού μυθιστορήματος και Διαδραστική Ταινία



Υποκατηγορίες (2)



- **Προσομοίωσης**

Κατασκευαστική και Διαχειριστική προσομοίωση, Ζωής και Οχημάτων.

- **Δράσης και Περιπέτειας**

Επιβίωσης τρόμου και Metroidvania

- **Σκοπού**

Διαφημιστικά (Advergame), Τέχνης (Art), Ανέμελα (Casual), Χριστιανικά (Christian), τα Εκπαιδευτικά (Educational), Σωματικής Άσκησης (Exergame), Πορνογραφικά (Pornographic game) και τα Σοβαρά (Serious).



Κορυφαίες εταιρίες στον κλάδο των Video Games



1. Sony Computer Entertainment
2. Microsoft Studios
3. Nintendo
4. Sega
5. Activision Blizzard
6. Namco Bandai
7. Electronic Arts
8. Konami
9. Ubisoft
10. Square Enix
11. Tencent
12. Apple
13. Google
14. NetEase
15. Warner Bros



Σημαντικά στοιχεία των εταιριών



- **Sony Computer Entertainment**

Ιαπωνική πολυεθνική. PS, PS2, PS3 και PS4. Μέχρι 31/3/2015 έχει πουλήσει περισσότερες από 458 εκ. κονσόλες δημιουργώντας την ηγέτη στις κονσόλες παιχνιδιομηχανών. Μέσα σε 1,5 χρόνο το PS4 έφθασε τα 20,2 εκ. πωλήσεις κονσόλες.

- **Microsoft Studios**

Xbox, Xbox360 και Xbox One αναπτύσσει παιχνίδια και για κινητά τηλέφωνα.

2013 έσοδα 77,8 δις \$, **2014** 86,8 δις \$ και **2015** 93,6 δις \$.

- **Nintendo**

Ιαπωνική πολυεθνική. Στις 31/3/2014 συνολικές πωλήσεις πάνω από 670,43 εκ. μονάδες υλικού και 4,23 δις μονάδων λογισμικού. **2013** κέρδη 6,7 δις \$, **2014** πτώση κατά 11% των εσόδων ενώ το **2016** τα κέρδη ξεπερνούν τα 16,7 δις \$.



Σημαντικά στοιχεία των εταιριών (2)

- **Sega**

Ιαπωνική πολυεθνική και πιο επιτυχημένη παραγωγός arcade με πάνω από 500 παιχνίδια. **2012** κέρδη 266 εκ. \$, **2013** 326 εκ. \$, **2014** 298,6 εκ. \$ **2015** 151,3 εκ. \$ και **2016** 174 εκ. \$.

- **Activision Blizzard**

Η μεγαλύτερη διαδραστική εταιρεία ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον κόσμο και «αγγίζει» διάφορα πεδία όπως των μέσων μαζικής ενημέρωσης, της τεχνολογίας και της ψυχαγωγίας. **2010** κέρδη 418 εκ. \$, **2011** 1,08 δις, **2012** 1,49 δις, **2013** 1,01 δις, **2014** 835 εκ., **2015** 892 και **2016** 966 εκ. \$.

- **Namco Bandai**

Ιαπωνική πολυεθνική που δημιουργεί τίτλους σε διάφορα είδη βιντεοπαιχνιδιών . **2012** κέρδη 161 εκ. \$, **2013** 269 εκ., **2014** 208εκ., **2015** 337 εκ. και **2016** 310 εκ. \$.



Σημαντικά στοιχεία των εταιριών (3)



- **Electronic Arts**

Αμερικανική εταιρία που προγραμματίζει-δημιουργεί, εμπορεύεται, εκδίδει και διανέμει βιντεοπαιχνίδια. Το 2011 3η εταιρεία παγκοσμίως με τα υψηλότερα έσοδα, ύστερα από την Nintendo και την Activision Blizzard. **2012** 76 εκ. \$, **2013** 98 εκ., **2014** 8 εκ., **2015** 875 εκ. και **2016** 1,15 δις \$.

- **Konami**

Ιαπωνική εταιρία προγραμματισμού και έκδοσης πολλών παιχνιδιών, καρτών συναλλαγών, μηχανημάτων με κέρματα και βιντεοπαιχνιδιών. **2012** κέρδη 118 εκ. \$, **2013** 34, **2014** 88,7 εκ., **2015** 94 εκ. και **2016** 233 εκ.\$

- **Ubisoft**

Γαλλική εταιρία δημιουργίας, έκδοσης και διανομής διαδραστικής ψυχαγωγίας και υπηρεσιών, με πλούσιο χαρτοφυλάκιο των παγκοσμίου φήμης εμπορικών σημάτων. **2011-2012** κέρδη, 37,4 εκ.\$, **2012-2013** 64,8 , **2013-2014** ζημίες 65,5 εκ., **2014-2015** κέρδη 171 εκ., **2015-2016** 169 εκ. \$.



Σημαντικά στοιχεία των εταιριών (4)



- **Square Enix**

Ιαπωνική εταιρία που δημοσιεύει, διανέμει και αδειοδοτεί το ψυχαγωγικό περιεχόμενο της Square Enix και της TAITO. Το επιχειρηματικό μοντέλο επικεντρώνεται στη δικαιόχρηση. **2012** κέρδη 50,6 εκ. \$, **2013** ζημίες 114,5 εκ., **2014** κέρδη 55 εκ., **2015** 152 εκ. και **2016** 227 εκ. \$.

- **Tencent**

Κινεζική εταιρία που δραστηριοποιείται στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, διασκέδασης, Διαδικτύου, καθώς και σε υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας σε κινητά τηλέφωνα και υπηρεσίες διαφήμισης στο Διαδίκτυο. Το Φεβρουάριο του 2015 έγινε η μεγαλύτερη εταιρία Διαδικτύου στην Ασία με βάση την αξία, πίσω από την Alibaba Group Holding Limited. **2011** 1,1 δις \$ κέρδη, **2015** 4,4 δις και **2016** κέρδη σχεδόν 6 δις.

- **Apple**

Η μεγαλύτερη εταιρεία στον τομέα της τεχνολογίας της Πληροφορικής με βάση τα έσοδα και ο δεύτερος μεγαλύτερος κατασκευαστής κινητών τηλεφώνων στον κόσμο. Τέλη Σεπτεμβρίου **2015** 233,7 δις \$. Κέρδη **2015** 53,3 δις \$ και 45,6 δις για το **2016**.



Σημαντικά στοιχεία των εταιριών (5)



- **Google**

Αμερικάνικη πολυεθνική. Το 2006 κατάφερε να παρουσιάσει περίπου 10,5 δις δολάρια από διαφημιστικά έσοδα και μόνο 112 εκ. δολάρια από άδειες και λοιπά έσοδα. Κέρδη **2013** 12,7 δις \$, **2015** 16,5 δις \$ και **2016** 19,5 δις.

- **NetEase**

Κινεζική εταιρία τεχνολογίας Διαδικτύου έχει δημιουργήσει κάποια από τα online παιχνίδια της Κίνας όπως το Fantasy Westward Journey II κ.ά. Καθώς και παιχνίδια σε tablets και smartphones. Κέρδη 2011 512 εκ. \$, 2015 λίγο πάνω από 1 δις και 2016 1,1 δις.

- **Warner Bros**

Κύριος εκδότης, δημιουργός, δικαιοπάροχος και διανομέας περιεχομένου ψυχαγωγίας για το διαδραστικό χώρο σε όλες τις πλατφόρμες, τόσο σε παιχνίδια της ίδιας εταιρίας όσο και της παροχής των δικαιωμάτων σε τρίτους. Παρείχε τα δικαιώματα σε εταιρίες που δημιουργούν video games όπως Ubisoft, Electronic Arts, Inforgames και THQ. 2015 έσοδα κοντά στα 2,2 δις \$.



Χρηματοδότηση Επιχειρήσεων



- Τραπεζικός Δανεισμός
- Crowdfunding (Χρηματοδότηση από το πλήθος)
- Θερμοκοιτίδες επιχειρήσεων (Business incubators)
- Venture Capital



Τραπεζικός Δανεισμός



Πλεονεκτήματα

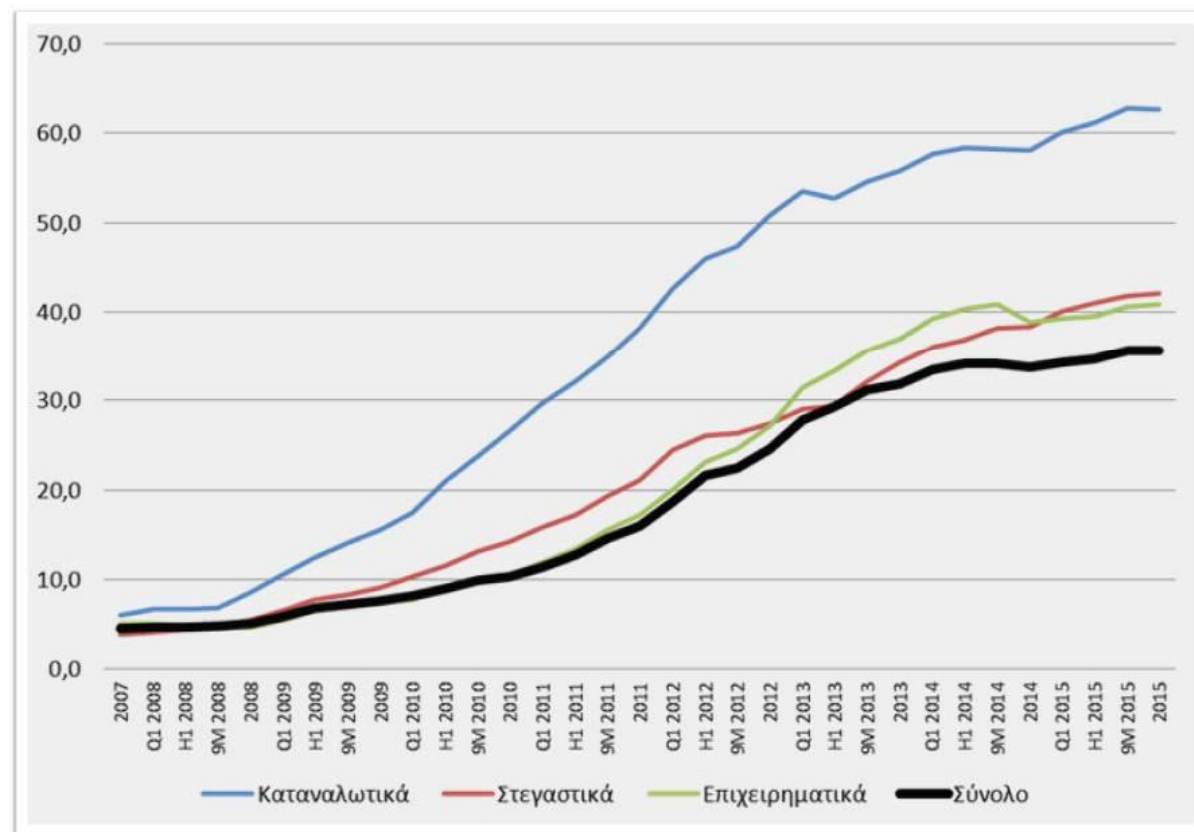
- Είναι μακροπρόθεσμα (3-10 έτη)
- Χρηματοοικονομικά αφαιρούνται από τα έσοδα ανά έτος, εμφανίζοντας λιγότερα έσοδα.
- Ο επιχειρηματίας διαθέτει τον πλήρη έλεγχο της επιχείρησης.
- Μπορούν να εξυπηρετήσουν πολύ μεγάλα ποσά.

Μειονεκτήματα

- Τα επιτόκια για μικρές επιχειρήσεις από τις τράπεζες μπορεί να είναι αρκετά υψηλά.
- Σε περίπτωση αδυναμίας το ακίνητο που έχει υποθηκευτεί περιέρχεται στην ιδιοκτησία της τράπεζας.
- Η διαδικασία υποβολής αιτήσεων είναι εξαντλητική, απαιτώντας συχνά λεπτομερή οικονομική έκθεση της επιχείρησης.
- Είναι δύσκολο οι νέοι επιχειρηματίες να πληρούν τις προϋποθέσεις διότι απαιτούν επιχειρηματική πίστη.



Ο Τραπεζικός Δανεισμός στην Ελλάδα



Πηγή: Τράπεζα της Ελλάδος, Ομιλία του Υποδιοικητή της Τράπεζας της Ελλάδος κ. Θεόδωρου Μητράκου στην Ειδική Ημερίδα "Κόκκινα Δάνεια Επιχειρήσεων και Ελληνικός Τουρισμός", Ευρωπαϊκό Κέντρο Αριστείας JEAN MONNET, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, 29 Φεβρουαρίου 2016. Διαθέσιμο: http://www.bankofgreece.gr/Pages/el/Bank/News/Speeches/Displtem.aspx?Item_ID=341&List_ID=b2e9402e-db05-4166-9f09-e1b26a1c6f1b (10 Δεκεμβρίου 2016)

Crowdfunding (Χρηματοδότηση από το πλήθος)



- Χρησιμοποιείται για διάφορους λόγους χρηματοδότησης, διαφορετικών μεγεθών.
- Συνήθως λειτουργεί μέσω μιας ιστοσελίδας – πλατφόρμας.
- Γνωστές διεθνείς πλατφόρμες: Indiegogo, Kickstart, GoFundMe, Tilt.
- Πλατφόρμες στην Ελλάδα: Easystarter, Act4Greece, Oneup
- Το 2015 εκτιμάται πως 34,4 δις \$ επενδύθηκαν μέσω του crowdfunding παγκοσμίως, έναντι 16,2 δις \$ το 2014.
- Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία είναι ο κλάδος με τη μεγαλύτερη χρηματοδότηση.



Crowdfunding – Πλεονεκτήματα & Μειονεκτήματα



Πλεονεκτήματα

- Παρέχει πρόσβαση σε κεφάλαια.
- Αποτρέπει τον κίνδυνο.
- Χρησιμεύει ως εργαλείο μάρκετινγκ.
- Δεν υπάρχει κανένα κόστος.
- Ενισχύεται ο καταιγισμός ιδεών και ο πληθοπορισμός.
- Δυνατότητα προώλησης.

Μειονεκτήματα

- Μπορεί να δαπανηθεί πολλή εργασία χωρίς αποτέλεσμα.
- Είναι εφικτό να αντιγραφούν οι ιδέες από άλλους επιχειρηματίες σε περίπτωση που δεν προστατευθούν.
- Θα πρέπει να πληρωθούν φόροι για τα ποσά που αντλήθηκαν.
- Υπάρχει έλλειψη λογοδοσίας.



Θερμοκοιτίδες Επιχειρήσεων



Είναι περιβάλλον υποστήριξης για τις νεοφυείς και νεοσύστατες επιχειρήσεις. Περιλαμβάνει:

1. Κοινόχρηστο χώρο γραφείων.
2. Ομάδα κοινών υπηρεσιών υποστήριξης (γραμματειακή, τεχνική).
3. Επαγγελματική υποστήριξη των επιχειρήσεων και παροχή συμβούλων.
4. Παροχή δικτύου εσωτερικά ή και εξωτερικά (πελάτες, επενδυτές, συνεργάτες).



Θερμοκοιτίδες Επιχειρήσεων – Πλεονεκτήματα & Μειονεκτήματα



Πλεονεκτήματα

- Δημιουργία συνεργασιών.
- Παροχή χρήσιμων συμβουλών.
- Μείωση του κόστους.
- Επέκταση του υπάρχοντος δικτύου.

Μειονεκτήματα

- Υπάρχουν πολλές άλλες πηγές χρηματοδότησης.
- Παραχώρηση εταιρικού μεριδίου.
- Θερμοκοιτίδες φούσκες.
- Η τεχνολογία δίνει ευκολίες και είναι διαθέσιμη προς όλους.



Venture Capital



- Είναι μια μορφή μακροπρόθεσμης χρηματοδότησης (5-10 χρόνια) η οποία μπορεί να αποφέρει πολλά κέρδη στους επενδυτές, ωστόσο όμως είναι υψηλού κινδύνου.
- Αφορά από τα πρώτα στάδια δημιουργίας της επιχείρησης και να φθάσει μέχρι τα στάδια της εξέλιξης και ανάπτυξης.
- Είναι πιθανή η συμμετοχή στο μετοχικό κεφάλαιο της επιχείρησης από την εταιρία που επενδύει, καθώς και στον έλεγχο και τη διοίκηση.



Venture Capital Πλεονεκτήματα & Μειονεκτήματα



Πλεονεκτήματα

- Τα χρήματα της επένδυσης ανήκουν στην επιχείρηση.
- Οι πόροι παίζουν σημαντικό ρόλο στον ανταγωνισμό.
- Συνδέσεις και επιχειρηματική εμπειρία.
- Τεράστια ποσά χρηματοδότησης.

Μειονεκτήματα

- Απώλεια ελέγχου.
- Πτώση μεριδίου κέρδους.
- Στόχος των επενδυτών είναι μόνο το κέρδος.



Case Studies: PS3 VS Xbox 360



PS3



- Κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το 2006.
- Ανήκει στην 7^η γενιά κονσόλων.
- Μέχρι το Νοέμβριο 2013 οι πωλήσεις ξεπέρασαν τις 80 εκ. κονσόλες.
- Διαθέτει μονάδα Blu-ray, DVD και CD.
- Bluetooth και δικτύωση Wi-fi.
- Διαθέτει ισχυρό brand, χάρη στις παλιότερες εκδόσεις PS και PS2.
- Διαθέτει την καλύτερη υπολογιστική ισχύ που παρέχεται από τον επεξεργαστή Cell.
- Αργό κατά την εκκίνηση και ακριβό.
- Διαθέτει κατώτερη online υπηρεσία έναντι του Xbox live.
- Ωστόσο είναι το φθηνότερο Blu-Ray player.



Case Studies: PS3 VS Xbox 360



Xbox360



- Κυκλοφόρησε το Νοέμβριο του 2005.
- Ανήκει στην 7^η γενιά κονσόλων.
- Διαθέτει καινοτομίες όπως το Xbox Live μια online δωρεάν υπηρεσία, που επιτρέπει στους χρήστες να παίζουν παιχνίδια online και να τα «κατεβάζουν», αγορά μουσικών τραγουδιών, τηλεοπτικών προγραμμάτων και ταινίες.
- Kinect - περιφερειακή συσκευή που επιτρέπει στους χρήστες να ελέγχουν και να αλληλεπιδρούν χρησιμοποιώντας χειρονομίες και προφορικές εντολές.
- Συνολικές πωλήσεις 84 εκ. συσκευές, ωστόσο αδυναμία σε αγορές της Sony και Nintendo.
- Ενσωματωμένος προσαρμογέας δικτύου Ethernet και usb Wi-fi.
- Ισχυρά γραφικά – καλύτερη εμπειρία στο παιχνίδι.
- Υποστηρίζει μόνο DVD – οικονομικό αλλά ακριβά περιφερειακά



Case Studies: PS4 VS Xbox One



PS4



- Κυκλοφόρησε το Νοέμβριο του 2013.
- Ανήκει στην 8^η γενιά κονσόλων.
- Μέχρι 31/3/2017 απέστειλε 60 εκ. κονσόλες και πούλησε 53,4 εκ.
- Έσοδα λογισμικού και παιχνιδιών 401 εκ. \$.
- Αποδίδει και παίζει πολυμέσα σε μορφή 4K αλλά όχι παιχνίδια.
- Συνδεσιμότητα Wi-fi, Bluetooth και θύρα για camera.
- Χάρη στην επιτυχία παλαιότερων εκδόσεων θεωρείται ηγέτης και δίνει βαρύτητα στη γνώμη των πελατών.
- Ακριβό και έλλειψη βαρύτητας σε περιφερειακά συστήματα.
- Αναφορές για παραβιάσεις ασφαλείας στα online παιχνίδια.



Case Studies: PS4 VS Xbox One



Xbox One



- Κυκλοφόρησε το Νοέμβριο του 2013.
- Ανήκει στην 8^η γενιά κονσόλων.
- Μέχρι το Νοέμβριο του 2014 οι πωλήσεις ήταν 10 εκ. κονσόλες.
- Διαθέτει Blu-ray Disc.
- Η τιμή πώλησης είναι μικρότερη έναντι των ανταγωνιστών PS4 και Nintendo Wii U.
- Δαπανηρή κονσόλα ως προς την παραγωγή.
- Αγορά στόχος κυρίως η Αμερική με αποτέλεσμα αδυναμία σε Ευρώπη και Ασία.



Συμπεράσματα



- Τεράστια άλματα ανάπτυξης από τα πρώτα στάδια μέχρι σήμερα στον κλάδο των video games.
- Η βιομηχανία επιφέρει τεράστια κέρδη στις εταιρίες που δραστηριοποιούνται και υπάρχει ανοδική πορεία.
- Χάρη στην ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών, δίνεται η ευκαιρία σε νέες εταιρίες να εισέλθουν στην αγορά.
- Με το Internet δίνεται η δυνατότητα επέκτασης σε νέες αγορές.
- Ισχυρός ο ανταγωνισμός.
- Συνεχής δημιουργία νέων και καινοτόμων παιχνιδιών και περιφερειακών που θα προσδίδουν ανταγωνιστικό πλεονέκτημα.
- Μεγάλο εύρος δράσης (smartphones, κονσόλες, παιχνίδια για Η/Υ).
- Μη ύπαρξη επένδυσης στην Ελλάδα εταιρίας δημιουργίας video games – Ύπαρξη καταρτισμένου δυναμικού, υψηλή ανεργία και φορολόγηση.
- Ευκαιρία για ένταξη της χώρας στον παγκόσμιο χάρτη δημιουργίας video games.



Σας ευχαριστώ πολύ

