

## Permainan Video Mudah Alih Dominasi Rantau Asia Tenggara



Oleh: Fatin Qistina Nadhirah binti Iqbal Ali Redza

*Universiti Sains Islam Malaysia*

*Diterbitkan pada 10 Ogos 2021*

Permainan video telah wujud selama beberapa dekad dan berkembang dengan ketara sejak munculnya permainan komputer dan versi pertama Nintendo.

Skrin piksel dan bunyi yang terhad adalah memori yang tidak dapat dilupakan kerana permainan video merupakan sebahagian daripada kehidupan kita sejak dulu lagi. Kemajuan teknologi turut menyaksikan perkembangan permainan video.



Gambar hiasan

Dahulu hanya permainan 'Snake 3310' menjadi pilihan orang ramai untuk mengisi masa lapang. Kini, terdapat pelbagai permainan video yang boleh dimainkan dengan menggunakan telefon pintar.

Permainan video versi mudah alih semakin popular dalam kalangan masyarakat Asia Tenggara termasuk di Malaysia dan jualanannya mengatasi permainan komputer dan konsol.

Berdasarkan laporan Newzoo, industri permainan video versi mudah alih di Asia Tenggara menghasilkan lebih dari AS\$4.3 juta pada 2019. Angka itu jauh lebih tinggi daripada AS\$1.4 juta yang dicatatkan bersama oleh industri permainan komputer dan konsol.

Namun, ia bukan bererti permainan komputer tidak menarik. Permainan video seperti DOTA 2, Valorant dan Counter Strike: Global Offensive masih popular di Asia Tenggara.

Pada masa yang sama, tidak mengejutkan apabila ramai pembangun permainan video akhirnya bersedia 'menurunkan' permainan mereka dari judul komputer peribadi untuk beroperasi dalam versi mudah alih.

Buktinya, permainan komputer seperti Fortnite, Call of Duty, League of Legends mempunyai versi mudah alih yang boleh dimuat turun melalui Appstore dan Playstore.

Bukan itu sahaja, terdapat pelbagai lagi permainan komputer dan konsol yang sedang menunggu giliran untuk dilancarkan dalam versi mudah alih. Antaranya, Apex Legends, Valorant dan Battlefield yang mana ia sudah pun dikenali sebagai permainan e-sukan yang sangat kompetitif.

Oleh sebab itu, pembangun permainan tersebut berasa selesa dan meletakkan harapan yang tinggi agar versi mudah alih turut mendapat sambutan seperti permainan komputer dan konsol sebelum ini.

Di samping itu, terdapat juga permainan video versi mudah alih yang bukan dari permainan komputer atau konsol yang amat popular sehingga hari ini.

Antaranya, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), Playerunknown Battlegrounds Mobile (PUBGM), dan Free Fire yang tersenarai dalam daftar permainan mudah alih terlaris di Google Playstore.

Kejohanan e-sukan merupakan antara faktor yang melonjakkan jualan dan sokongan permainan mudah alih ke tahap tertinggi.

Malah, Mobile Legends dan PUBG Mobile, mempunyai kejohanan e-sukan sendiri iaitu Mobile Legends Profesional League atau MPL yang dianjurkan di seluruh dunia.

Lebih menarik, kejohanan-kejohanan ini langsung tidak terjejas akibat pandemik COVID-19 yang melanda dan tetap diteruskan setiap tahun.

Kualiti permainan versi mudah alih seperti Call of Duty: Mobile kini setanding dengan permainan komputer. Grafiknya sangat memuasskan malah terdapat kemas kini setiap bulan. Pemain tidak akan berasa bosan kerana ada sahaja kejutan baharu daripada pembangun permainan tersebut.



Gambar hiasan

Sememangnya, 2020 dan 2021 merupakan tahun-tahun keemasan bagi industri permainan mudah alih yang menyaksikan lebih ramai orang mengambil bahagian berbanding tahun-tahun sebelumnya.

Pasaran permainan mudah alih bersedia untuk berdepan pertumbuhan yang lebih tinggi. Dengan meneliti trend industri dan menerapkannya, pembangun dapat memanfaatkan peluang ini untuk meningkatkan lagi bahagian pasaran mereka.

