

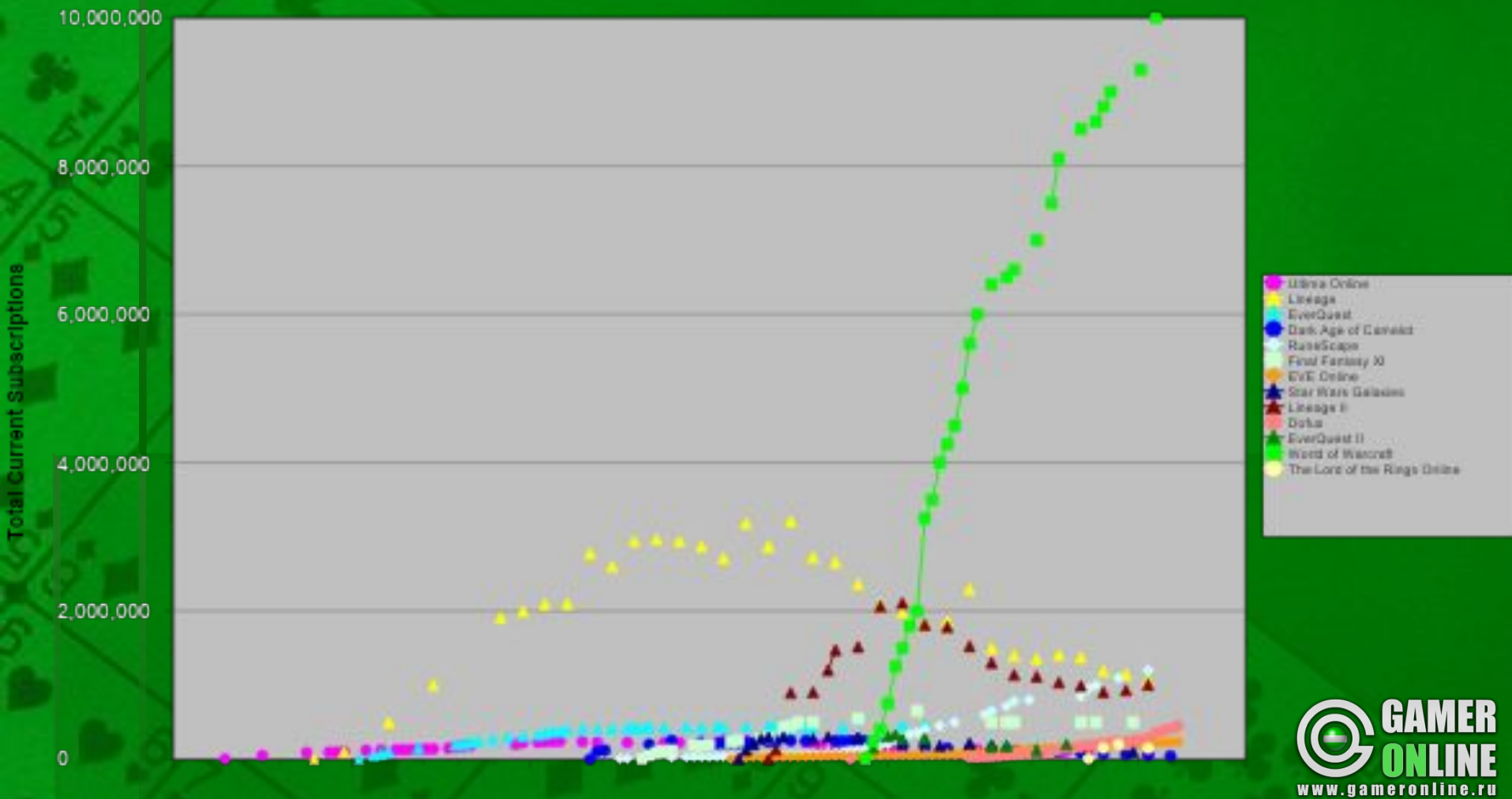
Рынок ММО игр

ММО игры (ММОГ) – массовые
многочеловеческие онлайн
игры

ООО «Медиа Мир»
Группа компаний РБК

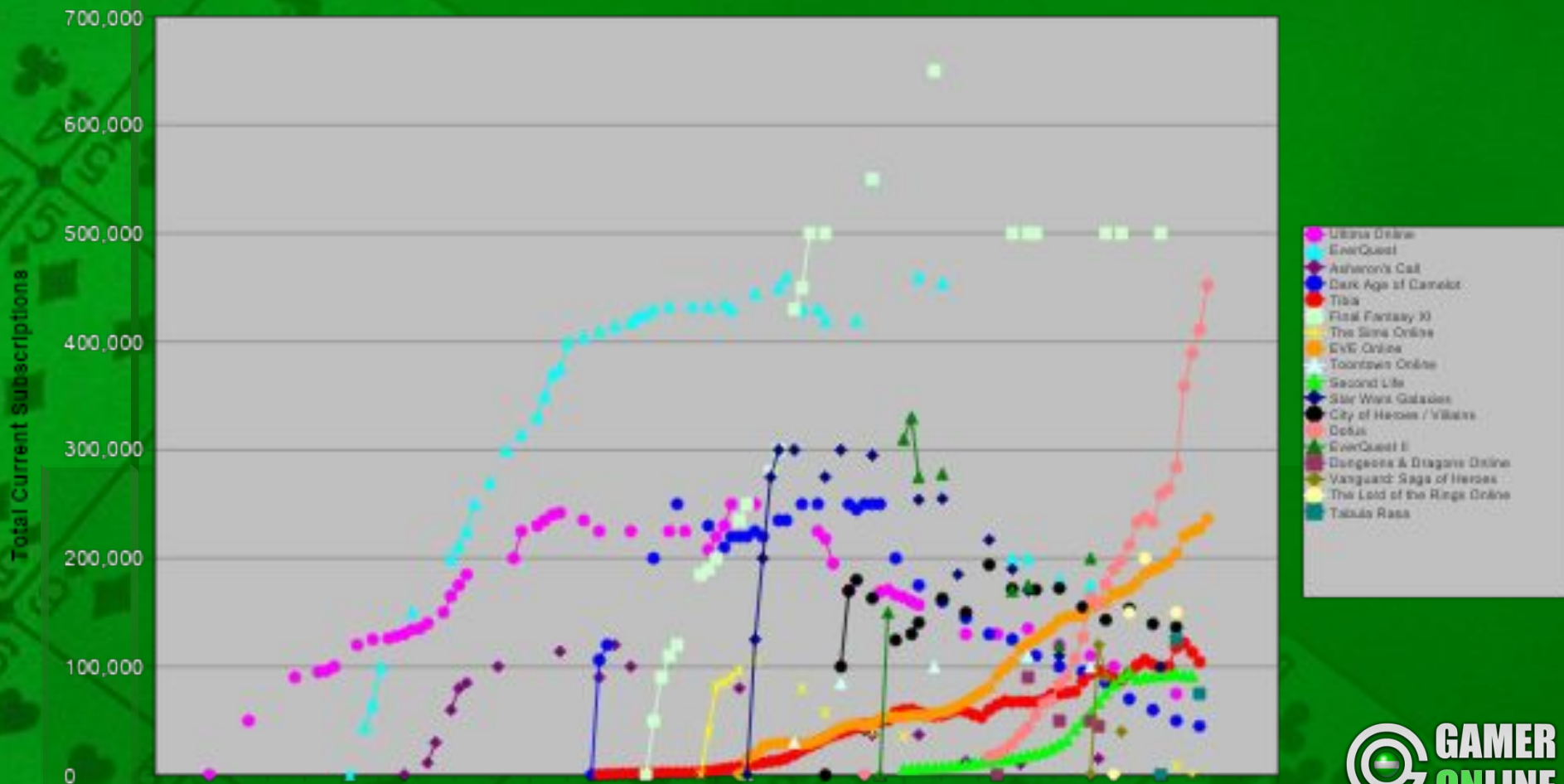
Объемы мирового рынка MMOG (крупнейшие)

MMOG Активные Подписчики 200,000+



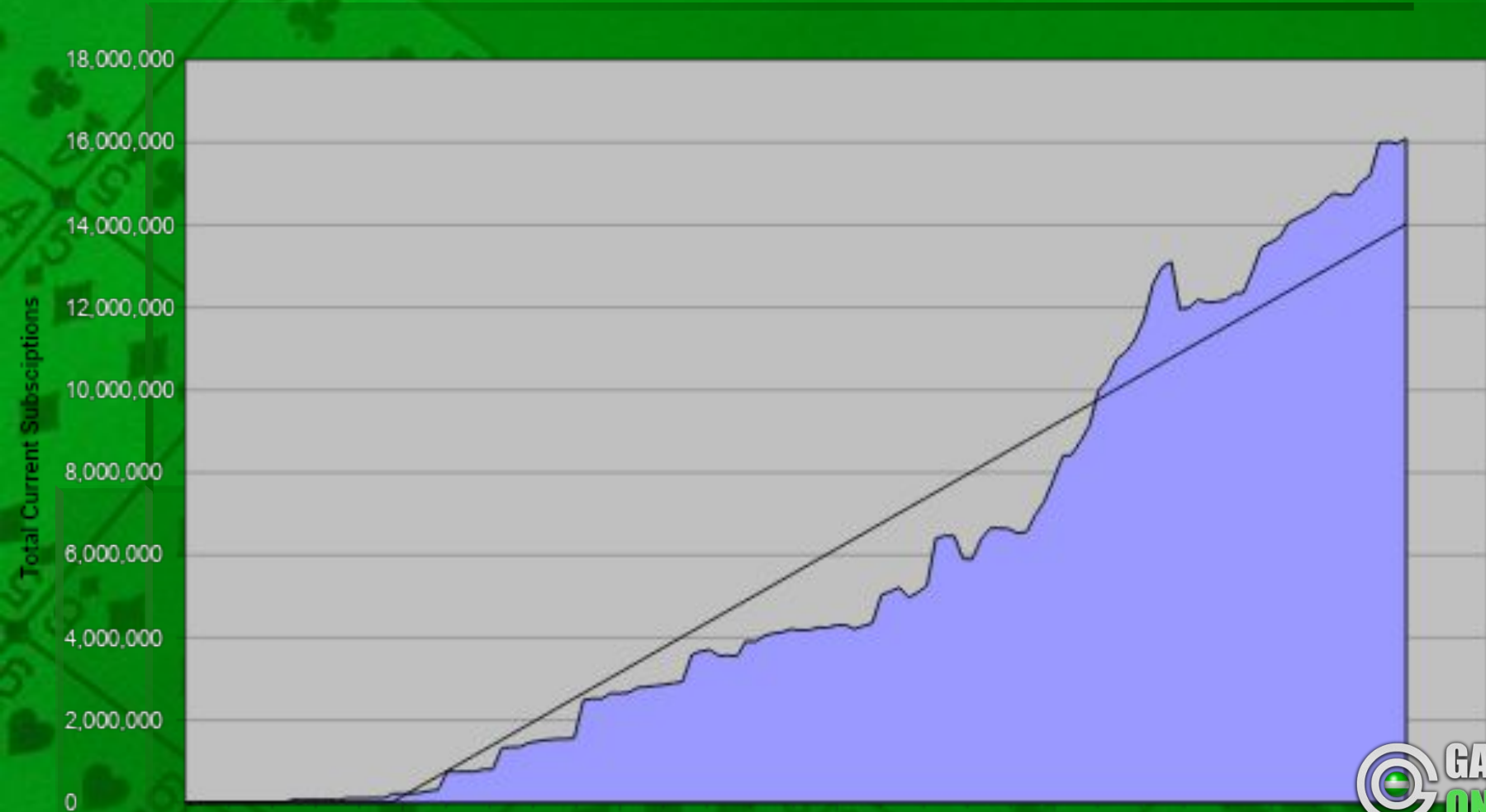
Объемы мирового рынка ММОГ (от 70т до 700т)

ММОГ Активные подписчики 70,000 - 700,000



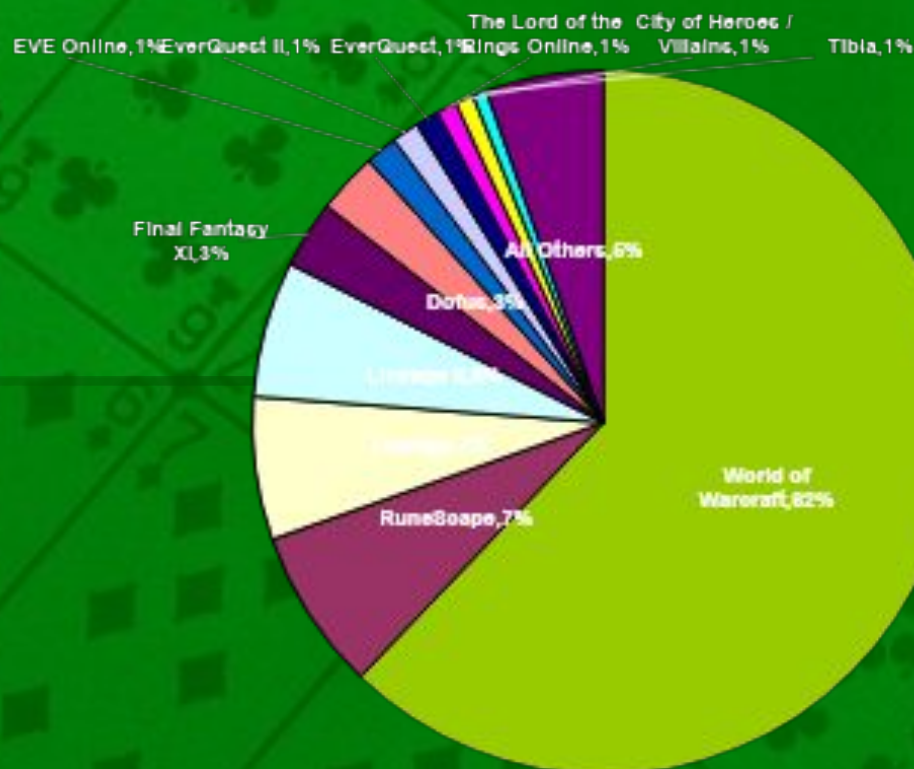
Динамика мирового рынка ММОГ

Рост мирового рынка ММОГ



Доли рынка крупнейших ММО игр

Доли мирового рынка ММОГ (апрель 2008 г)



Распределение игроков WOW по регионам

Активные подписчики World of Warcraft



Китайский рынок ММО в 2007 году

- 1.2 млрд, рост 57% - по оценке Data Center of the China Internet (DCCI) и Internet Society of China
- 1.66 млрд., рост 60% - по оценке Pearl Research
- в 2007-м в онлайн-овые тайтлы играло 48 млн. китайцев, а в этом году их число предположительно увеличится на 20% до 59 млн. человек.

Становление российского рынка ММОГ

- **2002 год** - появляется легендарный Бойцовский Клуб
- **2004** - TimeZero, Территория, Арена, Годжубасовые Войны, Carnage
- **Апрель 2006** - на КРИ-2006 заявляется о кризисе ретейлового рынка, но никто ничего не знает об ММО
- **Октябрь 2006** - появление компании Nival Online, IT Территория заявляет, что становится крупной компанией
- **Апрель 2007** - КРИ-2007 проходит под девизом: «Все – в онлайн».
- **Декабрь 2007 год** – образуется холдинг «Astrum Online Entertainment», который объединяет компании «Nival Online», «IT Territory», «TimeZero» и «NIKITA.Online». Заявляет о том, что контролирует 45% российского рынка ММО.

Объем рынка России

Объем рынка ММО РФ в 2007 году составил \$70-80 млн.



Во что играют в России

- Браузерные и клиентские игры российских разработчиков
- Лицензированные и локализованные зарубежные игры
- Российские игроки, играющие в зарубежные игры на зарубежных серверах
- Пиратские сервера известных мировых игр

Источники доходов российских ММОГ

За что платят игроки
(модель без абонентской платы):

- Покупка игровой валюты
- Уникальный аватар
- Артефакты
- Премиум аккаунты

Как платят



Доходы пиратских серверов

- Оборот – около \$ 11 млн. в год, т.е. 16% от объема рынка.
- Перевели игру Lineage II на модель free to play. Официальная игра использует модель подписки.

Объем рекламы ММО игр

Объем рекламы ММО игр составляет \$3,6млн. в год.

Типы популярных площадок

- Развлекательные блоги
- Торренты
- Игровые порталы

Стоимость вывода новой игры на рынок становится дороже.

Перспективы рынка ММО игр в 2008 году

Релиз большого количества новых проектов :

- Браузерные ММОГ российской разработки (непрофильные инвесторы)
- Проекты холдинга Astrum Online Entertainment (около 20 релизов)
- Локализованные клиентские зарубежные ММОГ
- Зарубежные браузерные игры на рынке РФ (BigPoint, Gameforge и т.д.)

Перспективы рынка ММО игр в России

Ожидаемый рост объема рынка в 2008 году составит около 80% - т.е. \$126 – \$144 млн.



* Количество качественных игр растет быстрее, чем объем рынка

Секреты успеха новой ММОГ

- Казуальная
- Простая в освоении
- Красочная
- Использующая модель free to play
- Обладающая доступом к целевому игровому траффику

Вопросы?

Контакты

Николай Ситников

nsitnikov@rbc.ru

Алексей Щерба

ascherba@rbc.ru

ООО «Медиа Мир»
Группа компаний РБК