

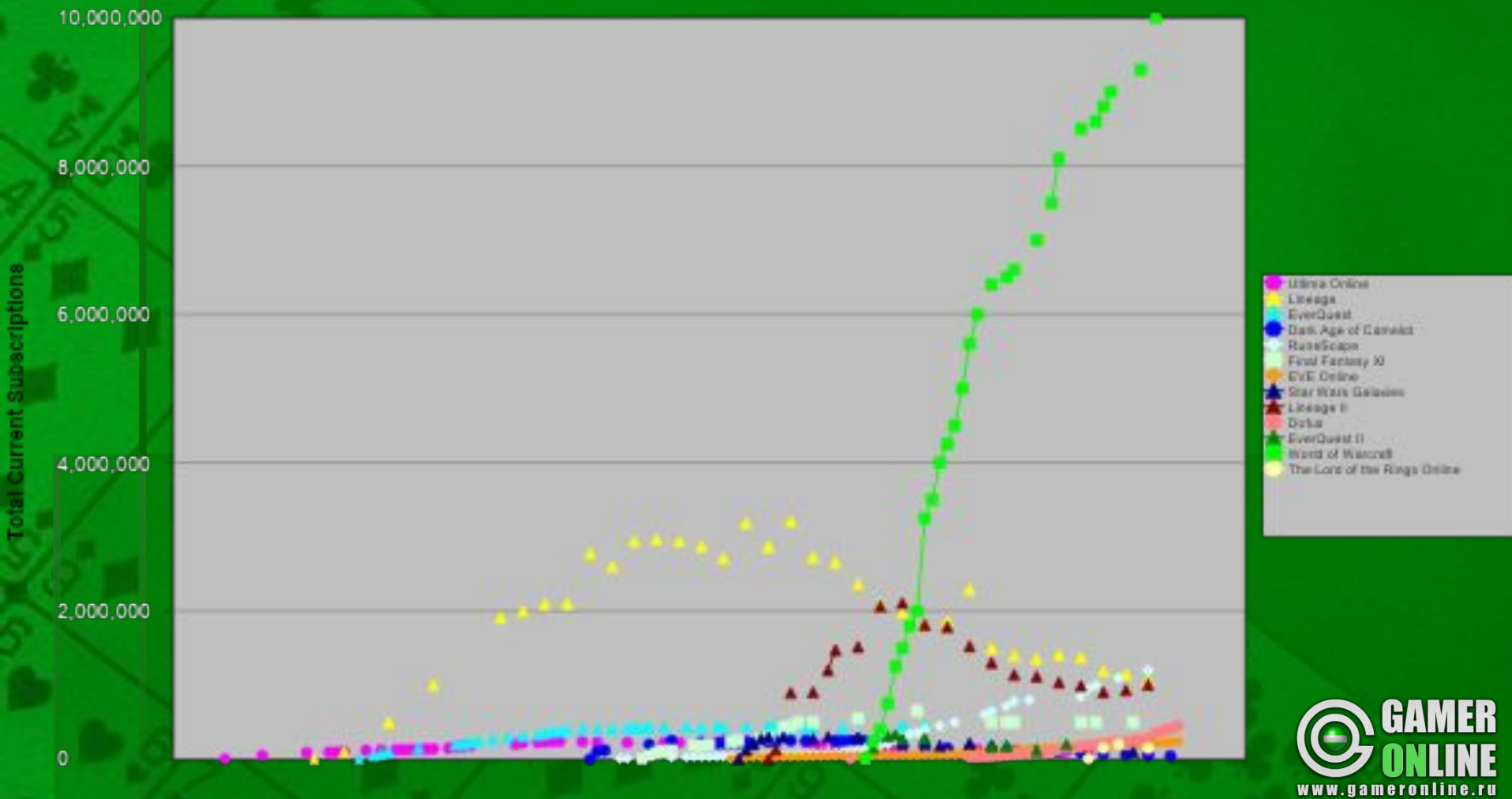
# Рынок ММО игр

ММО игры (ММОГ) – массовые  
многопользовательские онлайн  
игры

ООО «Медиа Мир»  
Группа компаний РБК

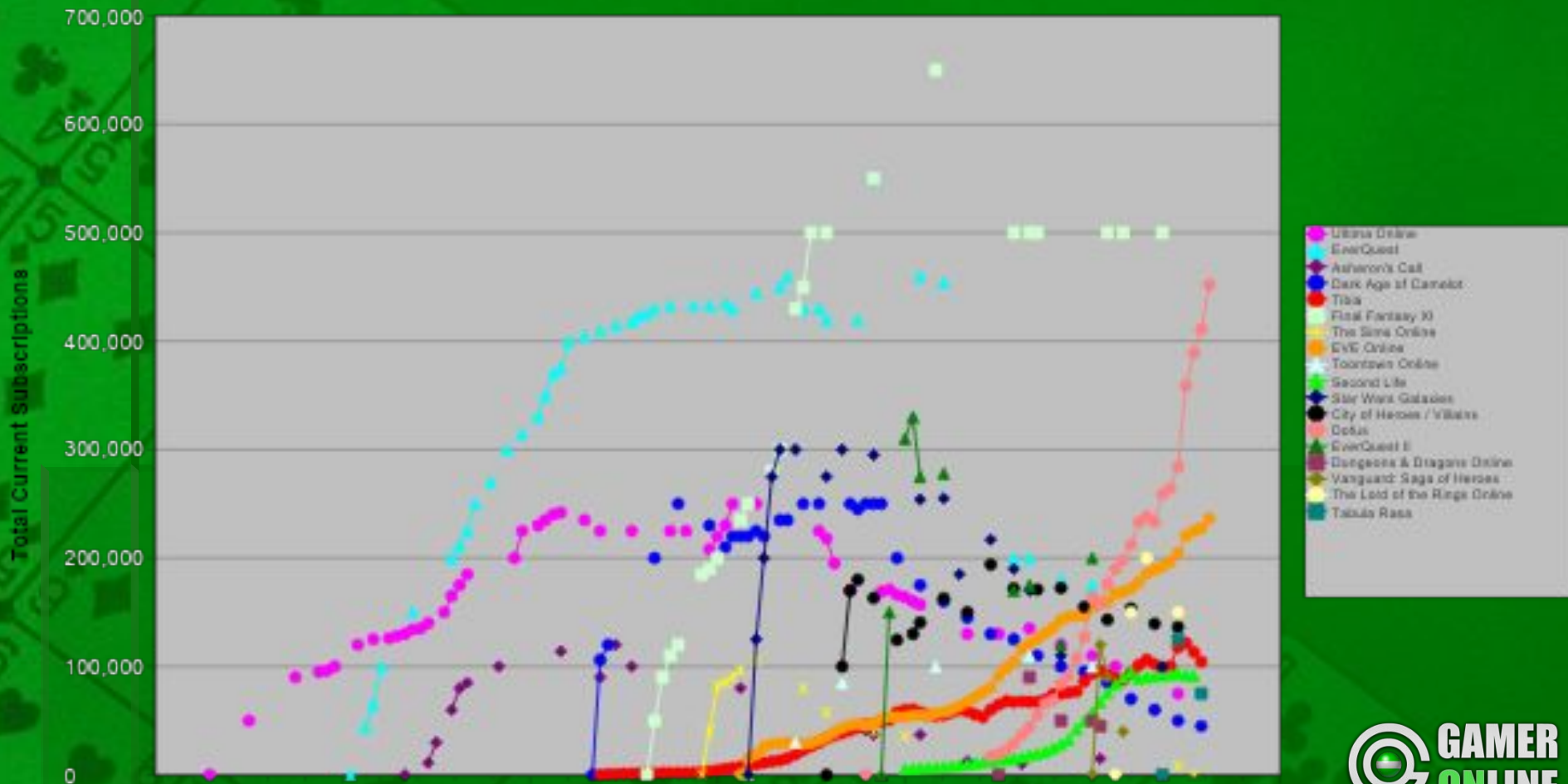
# Объемы мирового рынка MMOG (крупнейшие)

MMOG Активные Подписчики 200,000+



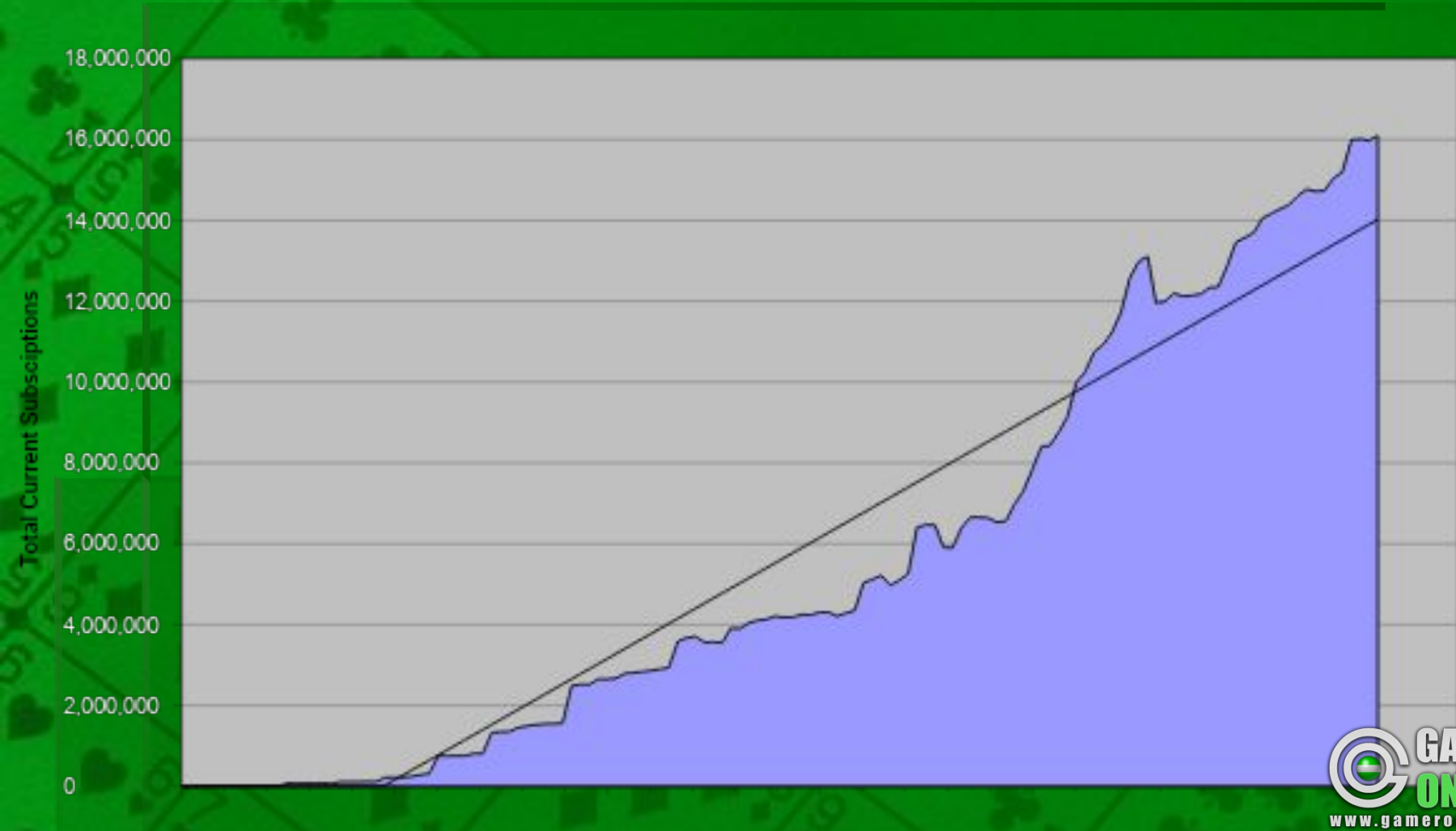
# Объемы мирового рынка ММОГ (от 70Т до 700Т)

ММОГ Активные подписчики 70,000 - 700,000



# Динамика мирового рынка ММОГ

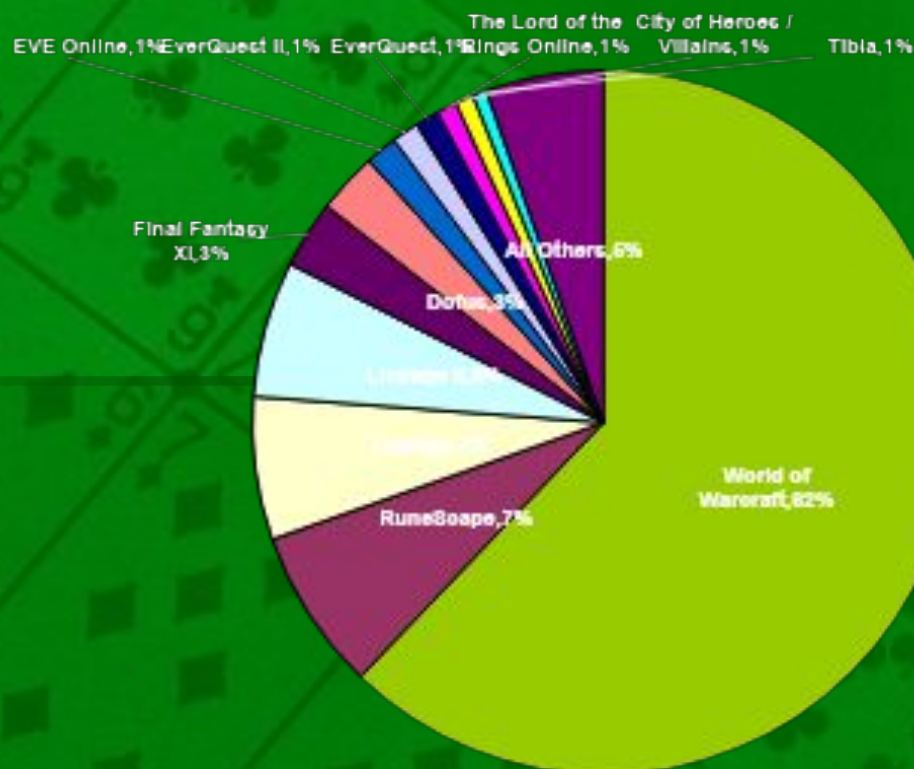
Рост мирового рынка ММОГ





# 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](mailto:nsitnikov@rbc.ru)

Алексей Щерба

[ascherba@rbc.ru](mailto:ascherba@rbc.ru)

ООО «Медиа Мир»

Группа компаний РБК