Рынок ММО игр

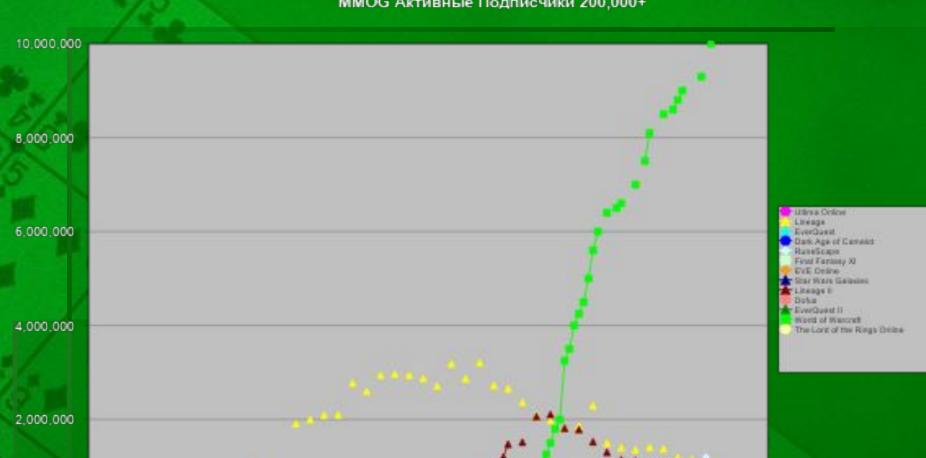
ММО игры (MMOG) – массовые многопользовательские онлайн игры

ООО «Медиа Мир» Группа компаний РБК



Объемы мирового рынка ММОG (крупнейшие)

MMOG Активные Подписчики 200,000+





Объемы мирового рынка ммоG (от 70т до 700т) ммоG Активные подписчики 70,000 - 700,000

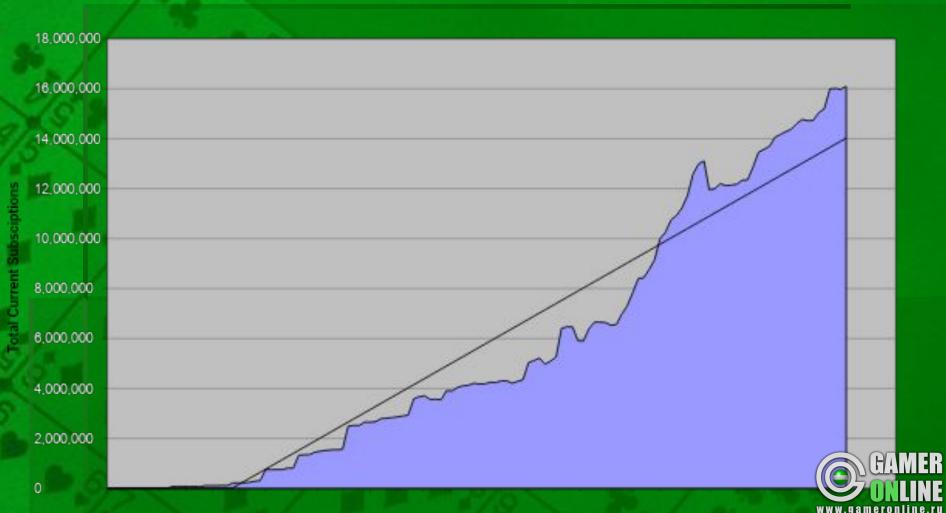






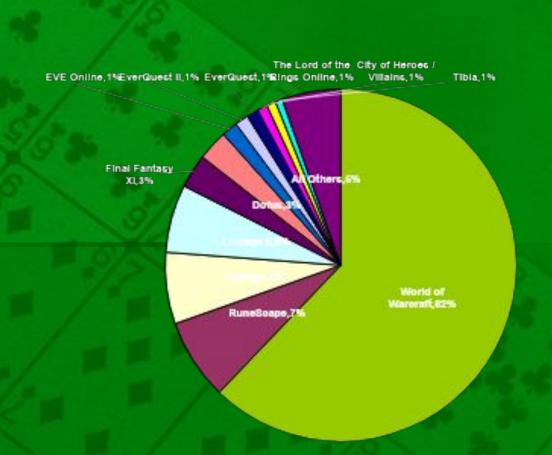
Динамика мирового рынка ММОG

Рост мирового рынка ММОС



Доли рынка крупнейших ММО игр

Доли мирового рынка ММОС (апрель 2008 г)





Распределение игроков **WOW** по регионам



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 онлайновые тайтлы играло 48 млн. китайцев, а в этом году их число предположительно увеличится на 20% до 59 млн. человек.



Становление российского рынка MMOG

- 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.

2008 - ?

2007 - \$70-\$80 млн.

2006 - \$35-\$50 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 ММОG

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 MMOG российской разработки (непрофильные инвесторы)
- Проекты холдинга Astrum Online Entertainment (около 20 релизов)
- Локализованные клиентские зарубежные MMOG
- 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.

2009 \$220-\$250 млн.

2008 \$126-\$144 млн.

"Количество качественных игр растет быстрее, чем объем рынка. \$70-\$80 млн.

2006

Секреты успеха новой ММОС

- 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

