

Мобильные игры в 2006

году

Антон Вольных, Reaxion Corp.

08.04.2006

2005 год в

цифрах:

- **\$600M** оборот в 2005 году
- **28%** доля рынка Jamdat Mobile
- **3.5%** (+8.2%) активных пользователей

2006 год в

цифрах:

- \$684M цена Jamdat Mobile
- 30% доля рынка EA Mobile
- 3.3% (-0.7%) активных пользователей

Тенденции в

2006:

- Стагнация по показателям активности пользователей
- Рост стоимости разработки
- Рост конкуренции
- Рост рисков
- Bad shopping experience
- No repeat purchases
- Понижение margins

Стагнаци

Я



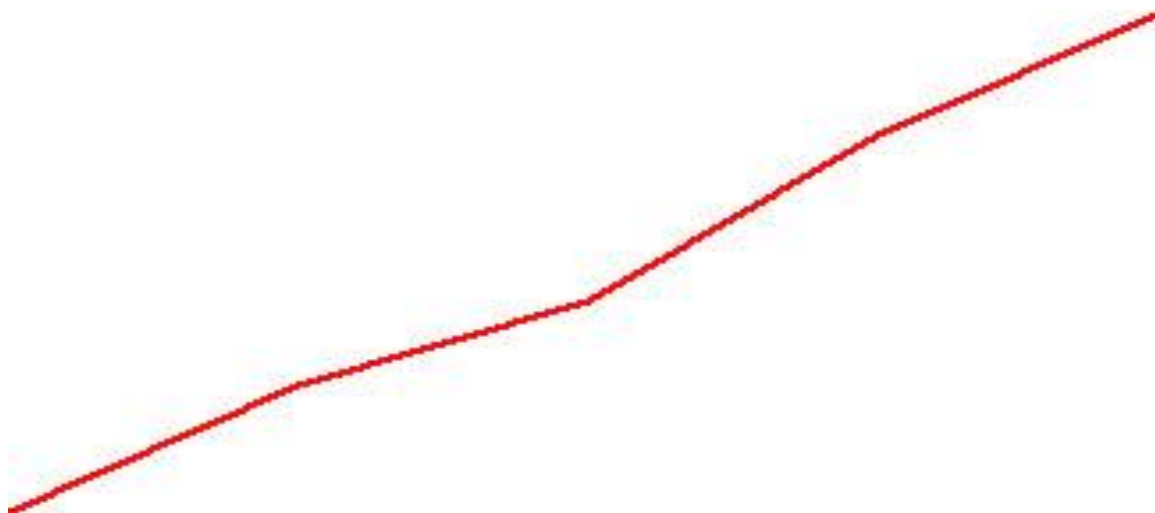
Telephia: показатели активности пользователей

Стоимость разработки



Рост

конкуренции

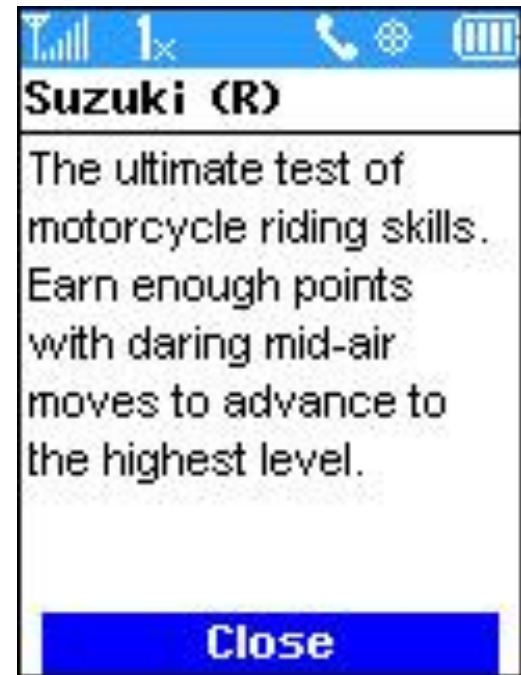


M:Metrics: среднее количество игр по операторам

Рост

- **РИСКОВ** Playable demo submission only
- Carriers now gatekeeping, small acceptance rate
- Слишком большая цена ошибки
- Сокращение app lifetime
- Традиционные бизнес-модели не работают

Bad shopping experience



Понижение

margins

“Carriers will not grow this business by squeezing publishers. This is not the ringtones business, we actually make stuff.”

Mitch Lasky, SVP, EA Mobile

Другие тенденции в

- 2006:**
- 3D: much ado about nada
- Casual games
- Connected games
- Консолидация!

Консолидац

ия!



Консолидац

ия!



infospace®



Консолидац ия!

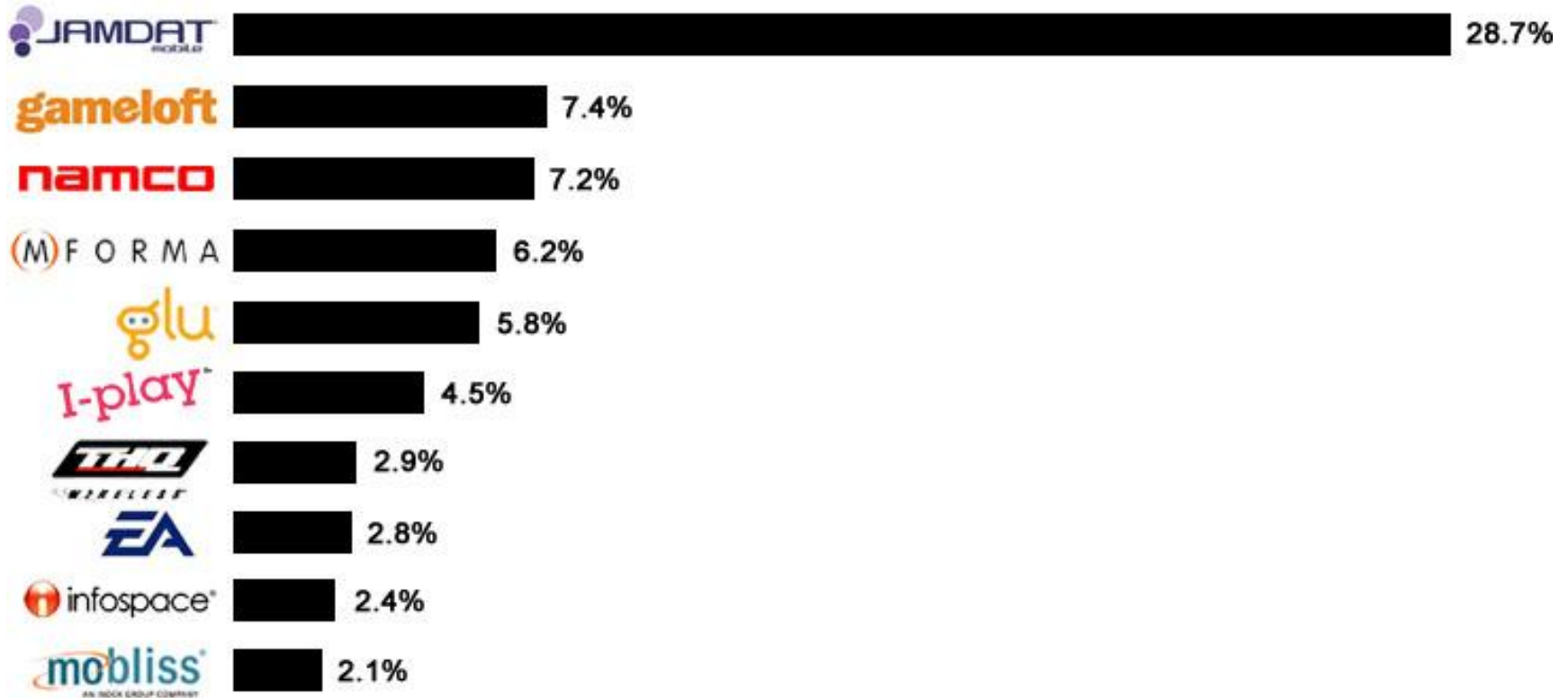


Консолидац ия!



Top 10

publishers



2006: каналы

- **продаж**
• Операторы
- JAMSTER и т.д.
- Short Codes

2006:

- операторы**
- Verizon Wireless
 - Sprint together with Nextel
 - Cingular
 - T-Mobile
 - ALLTEL, Amp'd, Cellular South, Cricket, Helio, Metro PCS, Midwest Wireless, nTelos, US Cellular, Virgin, Western Wireless.

Verizon

Wireless

- Кол-во абонентов ~51M
- Кол-во игр – 435 (m:metrics)

Sprin

- **†** Кол-во абонентов ~40М
- Кол-во игр – 225

Cingul

- **ar** Кол-во абонентов ~54М
- Кол-во игр – 378 (m:metrics)

Вывод

ы
Что будет?

- Доминирование EA Mobile
- Появятся новые имена
- Исчезнут некоторые старые имена
- Станет сложнее выпускать продукты на Tier 1 операторах

Вывод

ы Что будет? (чего бы мне хотелось)

- EA Mobile определит дальнейшее развитие рынка
- Операторы начнут думать о shopping experience
- Средний уровень качества сильно возрастет

Вывод

ы
Что делать?

- **Повышать уровень качества**
- **Быть креативными**
- **Развивать сеть дистрибьюции**
- **Искать новые бизнес-модели**
- **Искать альтернативные виды маркетинга**

Question

s?

e-mail:

antonv@reaxion.com

dtf name: **volnykh**

