

# Мобильные игры в 2006

#### году

Антон Вольных, Reaxion Corp.

08.04.2006



# 2005 год в

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



# 2006 год в

- •\$684Max: Jamdat Mobile
- •30% доля рынка EA Mobile
- •3.3% (-0.7%) активных пользователей

### Тенденции в

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



# Стагнаци

Я

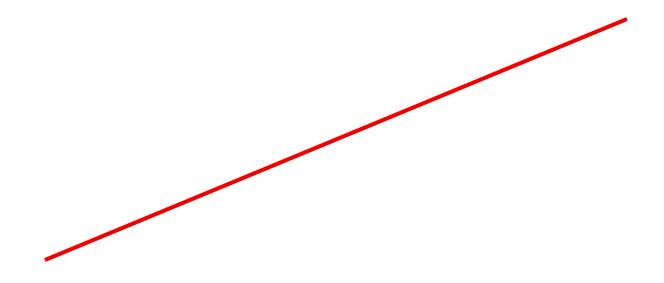


Telephia: показатели активности пользователей



# Стоимость

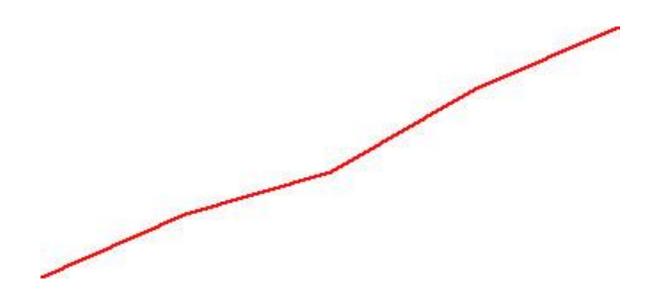
# разработки





#### Рост

### конкуренции



M:Metrics: среднее количесво игр по операторам



#### Рост

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

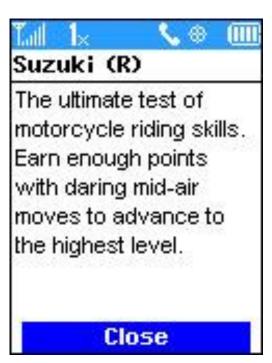


# **Bad shopping**

# 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

- •30.6: much ado about nada
- ·Casual games
- Connected games
- •Консолидация!

# Консолидац















# Консолидац







# Консолидац





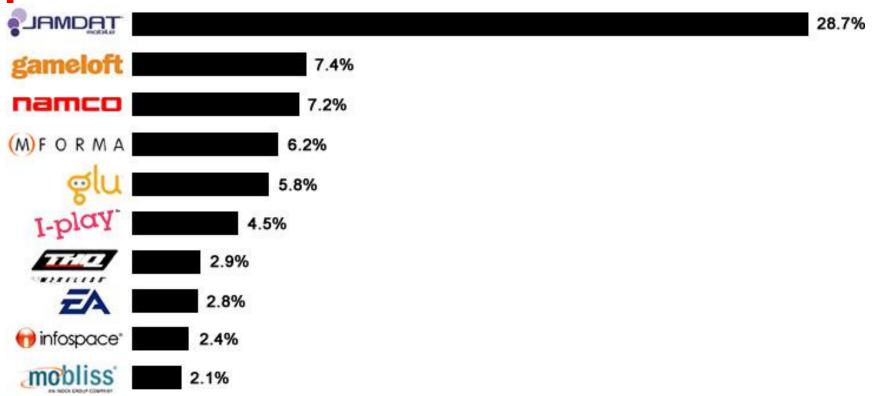
# Консолидац





# **Top 10**

# publishers



#### 2006: каналы

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

#### 2006:

- · 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**

•кол-во абонентов ~51M

•Кол-во игр – 435 (m:metrics)

# **Sprin**

- •кол-во абонентов ~40М
- •Кол-во игр 225

# Cingul

- •Кол-во абонентов ~54М
- •Кол-во игр 378 (m:metrics)

# Вывод

Что будет?

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

# Вывод

Что будет? (чего бы мне хотелось)

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

# Вывод

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

