

# Индустрия казуальных игр в 2009 году: развитие, тренды, прогнозы



Александр Лысковский,  
Alawar Entertainment

# О чем будем говорить?



- Что случилось за год
- Casual 2.0
- Тренды
- Кризис: ценовые войны, умение экономить, новые условия
- Выход на новый уровень
- Успехи восточноевропейских разработчиков и издателей
- Новые данные по аудитории казуальных игр в Рунете

# От Киева до Киева



## Октябрь '08

- **Amazon** купил Reflexive
- **Playfish** получил \$17 млн. на игры для Facebook

## Ноябрь '08:

- **EA** закрыл лейбл EA Casual (с переводом разработок в лейбл Sims and Casual)
- **WildTangent** закрыл студию WildTangent Game Studios

## Декабрь '08:

- **SEGA** открыла портал с казуальными играми PlaySEGA
- **IGG** получил \$10 млн. на развитие казуальной MMO
- Инвестиции в игровую индустрию и виртуальные миры в 2008 году составили \$936,8 млн.

## Февраль '09:

- **Alawar Entertainment** совместно с Melesta создал студию Alawar Melesta
- **Amazon** открыл портал с казуальными играми

- **PopCap** купил Gastronaut Studios (для игр в XBLA)

## Апрель '09:

- **Big Fish Games** открыл европейскую штаб-квартиру в Ирландии

## Май '09:

- **Big Fish Games** купил студию Grubby Games

## Июль '09:

- **GameStop** открыл раздел с казуальными играми от Real Arcade

## Октябрь '09

- **PopCap** получил инвестиции \$22,5 млн. на игры для Facebook

# Casual Games 1.0



- **Особенность:** скачиваемые PC-игры
- **Бизнес-модель:** try-and-buy, buy-and-download
- **Цена:** \$19,99
- **Аудитория:** женщины 45+
- **Охват:** более 250 000 000 человек в мире
- **Основные дистрибуторы:** Real Networks, Oberon Media, Metaboli, Big Fish Games, AOL, Reflexive, TryMedia, Wild Tangent
- **Основные разработчики и издатели:** PopCap, Reflexive, Big Fish Games, Alawar, iWin, PlayFirst, NevoSoft, Realore и т.д.
- **Основной рынок сбыта:** Северная Америка
- **Модель развития:** увеличение партнеров по дистрибуции на освоенных рынках, развитие собственных площадок, получение эксклюзивных прав на игры

# Casual Games 2.0



- **Особенность:** Скачиваемые для PC и других платформ, онлайн
- **Бизнес-модель:** try-and-buy + freemium, микротранзакции, игровые клубы, AYCE (All you can eat)
- **Цена:** в зависимости от модели – от \$25 за покупку в игре до \$19,99
- **Аудитория:** 13+
- **Охват:** 500 000 000 человек
- **Основные дистрибуторы:** те же + AppStore, PSN, XBLA, Facebook, MySpace, ВКонтакте
- **Основные разработчики и издатели:** те же + Zynga, Playdom, Playfish
- **Основные рынки сбыта:** Северная Америка + Азия и Европа
- **Модель развития:** та же + новые платформы, новые рынки

# Casual Games 3.0



# В тренде



## **Казуальные издатели осваивают новые платформы:**

Oberon – 17 iPhone, 1 social,

Real Arcade – 15 iPhone

Big Fish Games – 7 iPhone, 1 browser-based

PlayFirst – 6 iPhone

Alawar – 6 iPhone, 1 client-based, 2 PSN, 1 NDS,  
1 Android, 1 Nokia OVI

Intenium – 5 iPhone, 1 browser-based, 1 NDS

G5 – 5 iPhone, 1 PSP

PopCap – 3 iPhone, 1 social, 3 PSN, 1 XBLA

Reflexive – 2 iPhone

Playrix – 1 iPhone, 2 NDS, 2 Mac

# Скачиваемые игры



## Основные события за год:

- **Ценовые войны** – снизились цены на скачиваемые PC-игры (\$6,99 – новый стандарт индустрии)
- **Новые платформы – новые цены:** \$0,99 за казуальные игры для iPhone
- **Новые союзы:** дистрибуторы размещают игры на площадках друг друга
- **Валютная нестабильность:** снизились темпы роста в долларовом эквиваленте (в Рунете потери – \$8 млн.)
- **Новые рынки:** игровой контент появился на национальных языках за национальную валюту



# Ценовые войны



## Февраль 2009

Amazon.com открывает витрину с казуальными играми по \$9,99

## 21 апреля 2009

Real выпускает The Count Of Monte Cristo (Lazy Turtle Games) по \$19,99

Big Fish Games начинает распродажу The Count Of Monte Cristo по \$0,99

## Май 2009

Big Fish Games – \$6,99

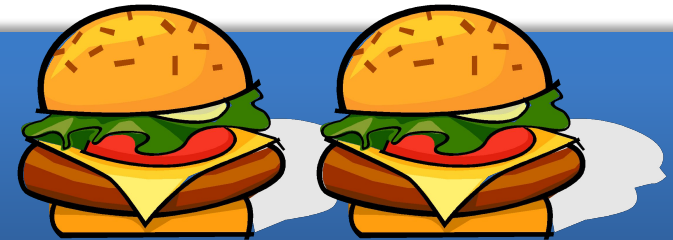
Game House Club – \$5,99

## Июль 2009

Возвращение минимальных выплат за копию

Поставщики игр требуют гарантий по минимальным выплатам с копии

casual Game =



# Game Live Cycle Management



Game Live Cycle Management – управление ценой игры в течение продаж.

## **Основная идея:**

- В течение первых 3 месяцев продаж цена на игру не должна снижаться ниже установленной издателем планки
- Положение закрепляется в контракте на дистрибуцию

**Поддержали:** Alawar Entertainment, iWin, PopCap, NevoSoft, Playrix

# Присоединяйтесь!

# Как продать больше?



У большинства крупных дистрибуторов теперь есть свой game-club с особыми ценами. Это – основной инструмент борьбы за покупателей.



## Другие пути:

- RealGames наращивает синдикацию с партнерами. За год их количество увеличивается до 600, т.е. на 224%
- Alawar открывает и развивает региональные рынки: Польша, Финляндия
- Intenium за год начал дистрибуцию игр PopCap, MamboJumbo, Sandlot, GoGii Games
- Yahoo Games распространяет 400 игр своей коллекции по рекламной модели
- iWin продает 17 игр через Steam за \$19,99
- All-you-can-eat модели (Fun Pass на Game House, Shockwave unlimited)

# Цены и каналы



## Цена игры



# Цены и страны



Германия (Intenium): \$21,9 (GameClub – \$8,5)

Финляндия (Alawar): \$20

США (RealGames): \$19,99 (GamePass – \$9,99)

США (Big Fish Games, Amazon): \$6,99

Польша (Alawar): \$6,6

Россия (Alawar): \$6

# Рынок разработки в Восточной Европе



- Повысились требования к качеству игр
- Увеличился бюджет игр (в среднем до \$50 000)
- Снизились отчисления разработчикам (с \$8 до \$2,4)
- Кадровая проблема (художники, геймдизайнеры)
- Стало сложнее выходить на рынок
- Нет новых издателей

# Жанры



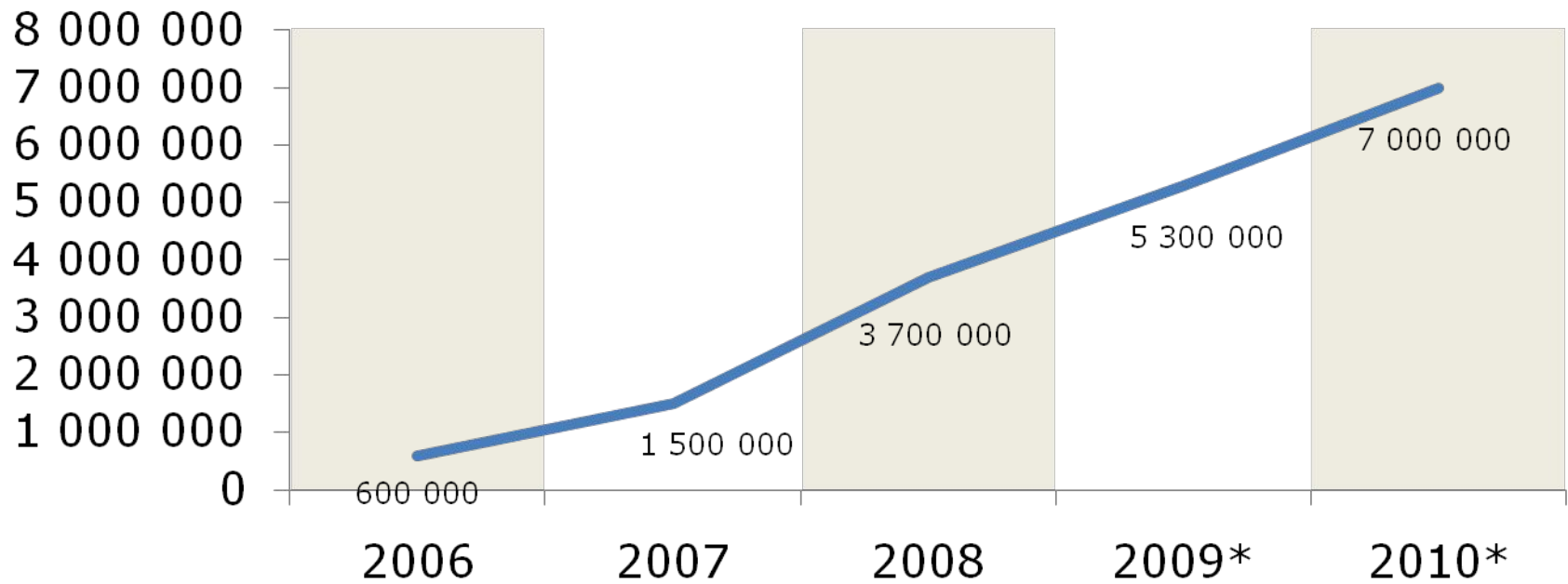
## Что сделали раньше?

- Тетрис
- Первый казуальный квест
- Первый 3D-арканоид
- Первая музыкальная казуальная игра для PC

## Что сейчас?

- Нет новых жанров
- Используются старые проверенные бренды
- Игровые серии вытесняют штучный продукт

# Дистрибуция в Рунете



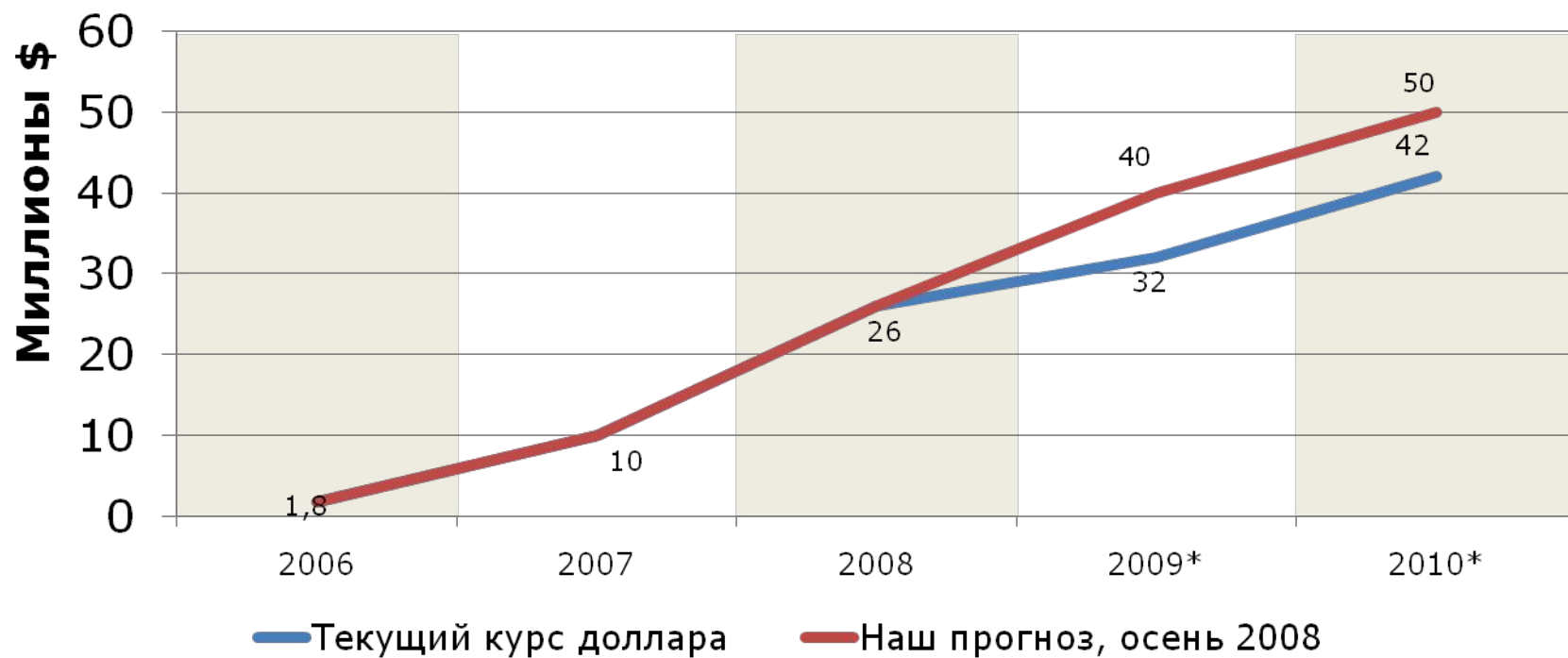
— Количество проданных копий казуальных игр



# Объем рынка продаж в Рунете



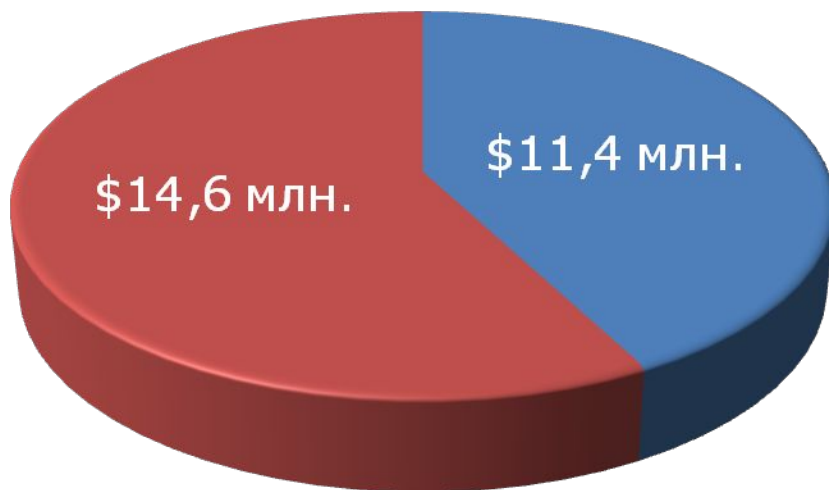
Падение курса рубля и гривны скорректировало рост рынка



# Платежи в Рунете



Объем рынка казуальных игр в 2008 году  $\approx$  \$26 млн.



- Доля сотовых операторов (45% всего оборота)
- Доля других участников индустрии

## Что необходимо?

- Иметь возможность принимать плату за контент-услуги с комиссией, не превышающей 10%
- Иметь возможность реализовать периодическое списание средств со счета абонента, например, при подписке на каталог игр
- Иметь возможность принимать оплату за услуги в размере до 1500 руб.

# Платежи в Рунете



Кредиты подорожали, мобильные операторы ищут новые возможности изыскания средств на развитие бизнеса. Задержки выплат выросли в 2 раза.

- Сотовые операторы задерживают выплаты SMS-агрегаторам
- SMS-агрегаторы задерживают выплаты держателям партнерских программ
- Держатели откладывают выплаты партнерам и разработчикам

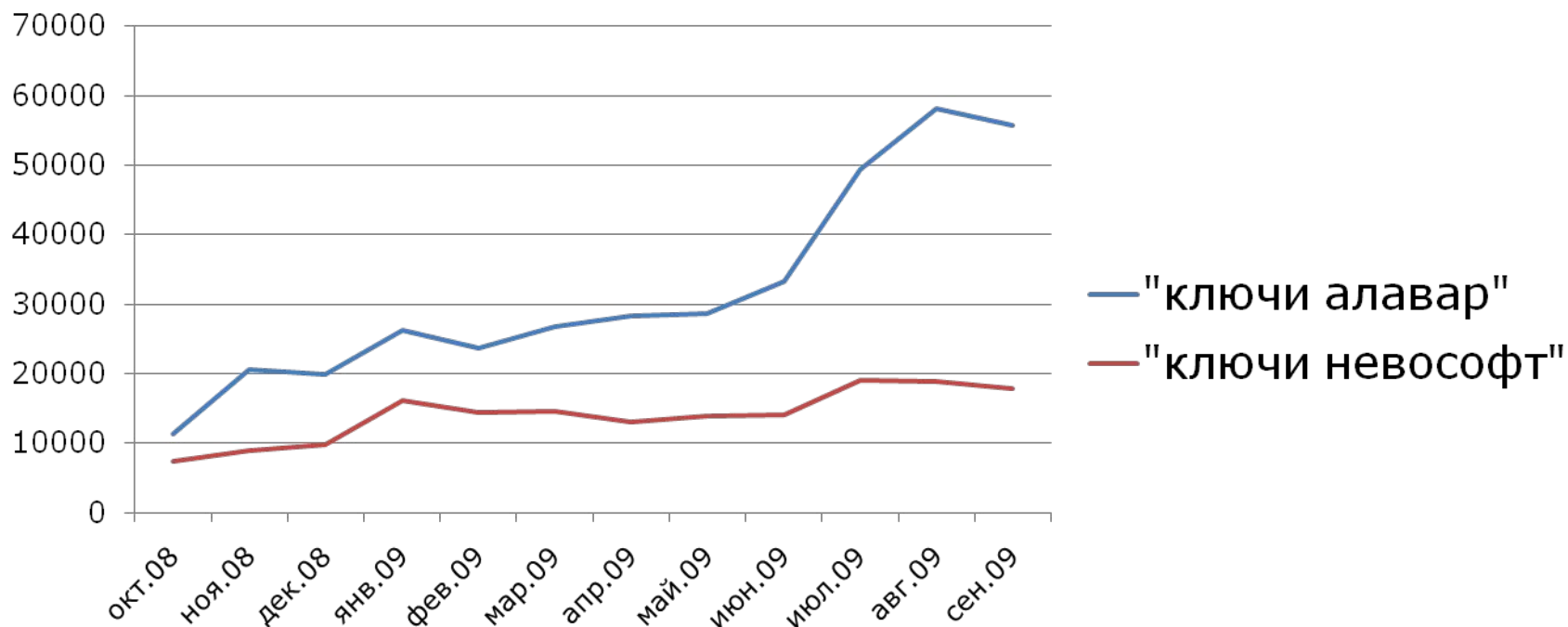
## Выход:

Авансирование участников партнерских программ (NevoSoft, Alawar)

# Рост пиратства в Рунете

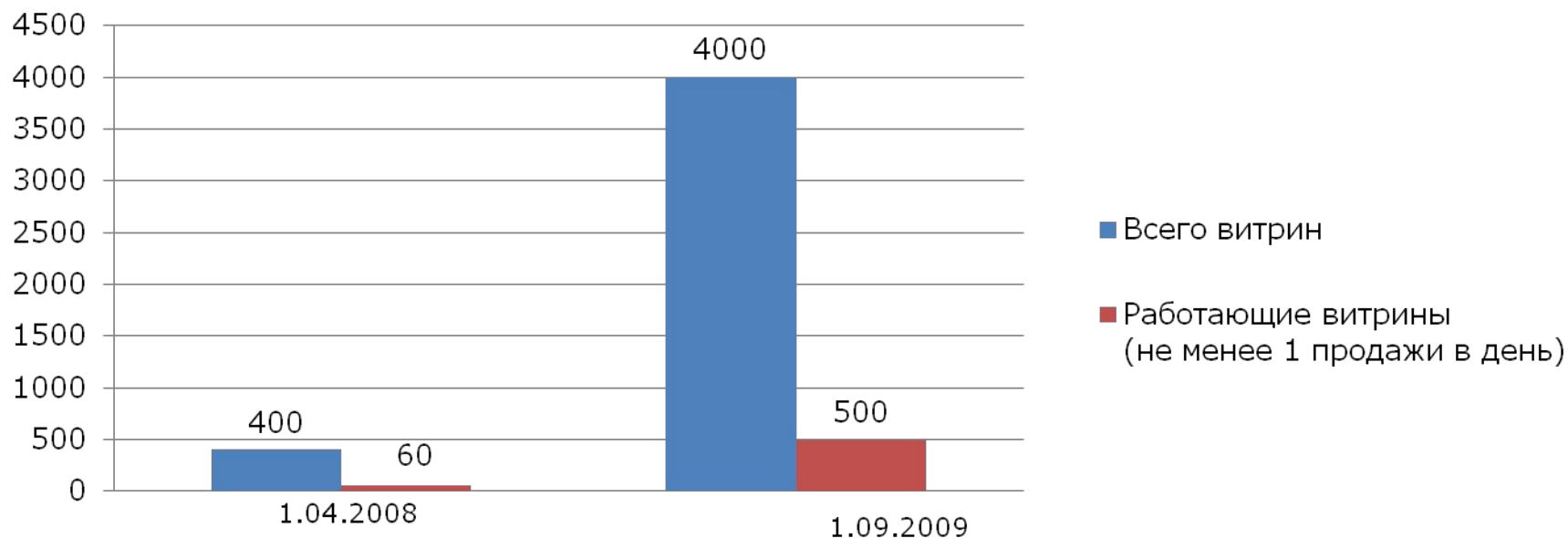


Yandex: количество запросов «ключи алавар» за 1 год выросло в 5 раз.



Количество запросов «игры алавар» за 1 год выросло в 4 раза.

# Партнерские программы в Рунете



## Причины роста:

- Автоматическая регистрация в Партнерской программе Alawar
- Развитие партнерской программы NevoSoft (Gameboss)
- Появление новых партнерских сетей от Realore (ИгроMoney) и Turbogames

# Новые пути



1. Диверсификация каналов продаж
2. Снижение доли североамериканского рынка
3. Дистрибуция на новых рынках (Центральная и Восточная Европа, Индия, Япония, Китай, ЮВА, MENA, страны бывшего СССР)
4. Поиск новых платформ (iPhone, Sony PlayStation 3, PSP Minis, Nintendo DS, Microsoft Xbox 360, Google Android)
5. Web-based application (\$1 млрд. в 2009\*)

# РОДОМ ИЗ СССР



## Big Fish Games №1:

- Adventures of Robinson Crusoe (32 дня) – MagicIndie Softworks
- The Treasures Of Mystery Island (14 дней) – Alawar Five-BN
- Strange Cases: The Tarot Card Mystery (13 дней) – Sulus Games
- Treasure Seekers: The Enchanted Canvases (12 дней) – Artogon
- Magic Encyclopedia – Moon Light (10 дней) – V-games
- Haunted Hotel II: Believe the Lies (5 дней) – Specialbit Studio
- Veronica Rivers: Portals to the Unknown (4 дня) – Vogat Interactive
- Vampire Saga: Pandora's Box (4 дня) – GO!games
- **PuppetShow: Mystery of Joyville ( 9 дней) - ERS G-Studio**

2008: 8 игр, 41 день

2009: **9 игр, 103 дня**

14.10.2009



 **Top 10 Downloads**

-  **Puppet Show:  
Mystery of Joyville  
TV**
-  **Vampire Saga:  
Pandora's Box**
-  **Reincarnations:  
Awakening**



# РОДОМ ИЗ СССР



## Real Games №1:

- The Treasures Of Mystery Island (10 дней) – Alawar Five-BN
- Annabel (7 дней) – JetDogs
- Virtual Farm (6 дней) – Alawar Melesta
- Fishdom H2O: Hidden Odyssey (5 дней) – Playrix Entertainment
- 3 Days: Zoo Mystery (4 дня) – Realore
- Alabama Smith: Escape from Pompeii (3 дня) – Alawar Stargaze
- National Geographic Games : Herod's Lost Tomb (3 дня) – Media Art
- My Kingdom for the Princess (2 дня) – NevoSoft
- Call of Atlantis (2 дня) – Playrix Entertainment
- Farm Frenzy – Pizza Party! (2 дня) – Alawar Melesta

2008: 9 игр, 45 дней

2009: 10 игр, 44 дня

# Родом из СССР



## AppStore

- **StoneLoops! of Jurassica** (PlayCreek for iPhone)
  - 51 день в TOP-10 iPhone Paid Apps USA
  - Лучший результат – 2-ое место в iPhone Paid Apps USA
- **Farm Frenzy** (Alawar Friday's Games for iPhone)
  - 26 дней в TOP-10 iPhone Paid Apps United Kingdom
  - Лучший результат – 3 место в iPhone Paid Apps United Kingdom

## Casual Connect Seattle 2009 Awards:

- **TOP MATCH-3:** "Around the World in 80 Days" (Playrix Entertainment)
- **UP-AND-COMING DEVELOPER:** "The Mystery of the Crystal Portal" (Artogon)

# Аудитория казуальных игр в России



## Исследование TOY-Opinion, февраль-март 2009:

- 612 респондентов телефонного опроса
- 4 фокус-группы
- 2 города: Москва и Санкт-Петербург (60% продаж)

**Ядро ЦА в России:** замужняя женщина 20-40 лет с доходом около 20 000 рублей (\$670).

## Потребители хотят:

2. Отдохнуть и отвлечься от проблем
3. Называть казуальные игры «обычными», «простыми» или «мини-играми»
4. Играть дома, а не на работе

## Потребители не хотят:

1. Втягиваться в игры
2. Запоминать названия
3. Чтобы игры становились сложнее

# Игроки в казуальные игры в Рунете



- Пополняют баланс телефона, когда на счету остается 0. Кладут 500 рублей
- Покупают 1-3 игры в месяц
- Выбирают игры, ориентируясь на жанр (69%) и описание на сайте (33%)
- Самый любимый жанр – головоломки, меньше всего любят бегалки
- Не знают, сколько стоит игра (считают, что 150 рублей)
- Готовы покупать старые игры со скидкой 50%
- Хотят, чтобы была специальная кнопка для сворачивания игры в трей



Спасибо за внимание!

Вопросы? Пишите на [pr@alawar.ru](mailto:pr@alawar.ru)