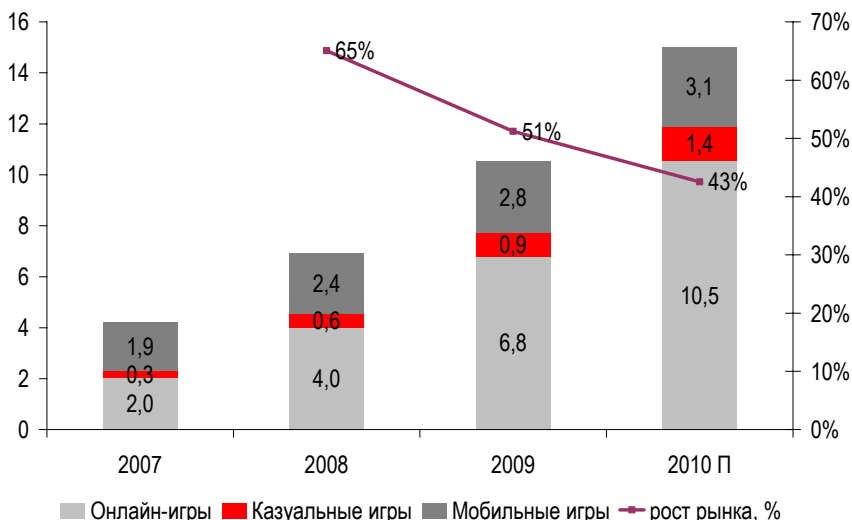


Рынок игр — 2009

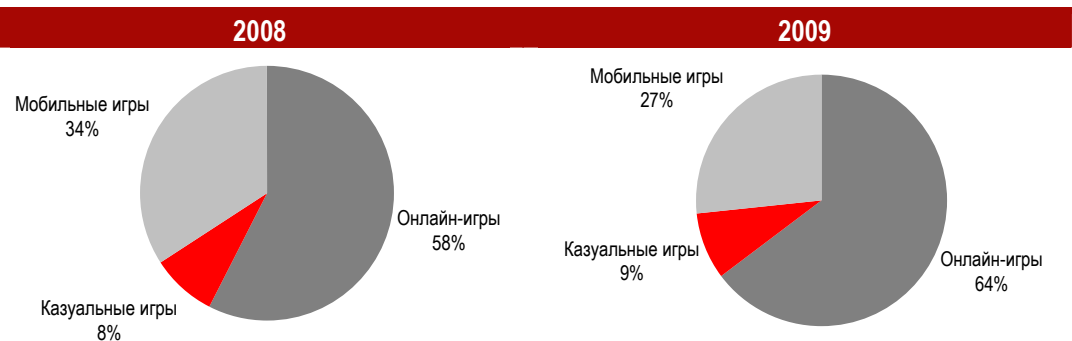
Объем российского рынка игр, распространяемых по сетям связи, в 2009 году вырастет на 50% и составит **10,5 млрд рублей, или \$325 млн** (рынок-2008 - 7 млрд руб, или \$280 млн). Несмотря на кризис, темпы роста рынка, исчисляемого в рублях, снизились незначительно.

Рынок игр 2007-2010, млрд руб.



Структура рынка цифровых игр

Структура рынка цифровых игр несколько изменилась вследствие различных темпов роста в отдельных сегментах. Выросли доли онлайн и казуальных игр, снизилась доля мобильных игр.



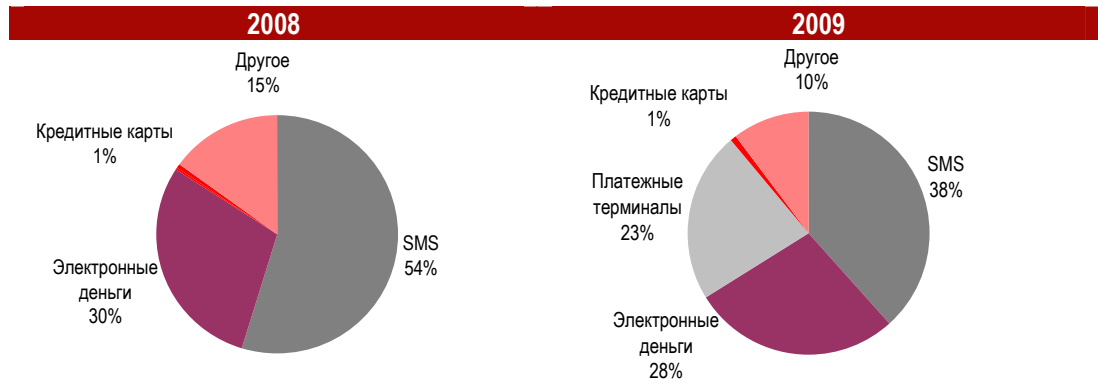
Рейтинг сегментов рынка по темпам роста

Высокие темпы роста продолжают демонстрировать сегменты онлайн и казуальных игр. Рынок мобильных игр в 2009 году вырастет в рублевом, но снизится в долларовом исчислении.

Сегменты рынка цифровых игр	Объем рынка, 2009 \$ млн	Темпы роста (\$), %		Темпы роста (руб.), % 2009 к 2008
		2009 к 2008	2008 к 2007	
Онлайн-игры (ММО)	210	31%	100%	71%
Казуальные игры	28	22%	130%	59%
Мобильные игры	87	-8%	27%	19%
Итого:	325	16%	65%	51%

Способы оплаты

Несмотря на сокращение доли SMS-платежей, они по-прежнему остаются наиболее популярным способом оплаты. Ими оплачиваются 100% мобильных игр, 95% казуальных и 5% онлайн-игр. В 2009 году получил распространение новый способ оплаты - через платежные терминалы. Особую популярность он приобрел в среде онлайн-игроков – его выбирают 35% пользователей. Однако большая часть MMO¹-геймеров (43%) по-прежнему отдает предпочтение электронным деньгам.



Тенденции рынка игр - 2009

- Несмотря на экономический кризис, **рост рынка игр продолжается**. Причинами этого являются:
 - рост интернет-аудитории (число подписчиков услуги широкополосного доступа в 2009 году увеличилось на 30%)
 - опережающий рост аудитории MMO-игр, ведущий к повышению средней выручки с одного игрока (ARPU). Так, активная аудитория только онлайн-проектов холдинга «Astrum Online Entertainment» (занимает около 60% онлайн-рынка), превысила в 2009 году 8 млн.
 - активное предложение участниками рынка новых хитовых игровых проектов: казуальных игр (продолжение линеек «Веселая ферма», «Масяня» и др.), российских («Аллоды Онлайн» и др.) и локализованных зарубежных («ПараПа», «Last Chaos» и др.) онлайн-проектов.
 - совместные проекты с социальными сетями («В контакте», MySpace, «Мамба» и др.), способствующие привлечению массовой аудитории
 - снижение покупательской способности российских граждан в связи с кризисом, приведшее к перераспределению сфер интересов от дорогостоящих развлечений (путешествия, рестораны и т.п.) к более экономичным (игры и др.)
- В 2009 году рынок игр, распространяемых посредством цифровой дистрибуции, по своему объему вплотную приблизится к рынку игр на физических носителях
- В сегменте онлайн-игр **растет доля клиентских игр**. Доля браузерных игр снизится с 40% в 2008 году до 30% в 2009. Лидирующие позиции занимают условно-бесплатные (с бесплатным доступом в игру) клиентские MMO.
- Крупнейшие российские компании (Astrum, Alawar) продолжают расширять свое присутствие на **мировом рынке**, развивая дистрибуцию в Китае, Германии, Польше, Финляндии, Турции и других странах.

За дополнительной информацией обращаться:

Крылова Елена

Тел.: +7 (495) 505-1050

E-mail: ek@iks-consulting.ru

© iKS-Consulting

Компания iKS-Consulting оставляет за собой право пересматривать полученные данные по мере объявления компаниями официальной информации о результатах своей деятельности. При использовании данных, опубликованных в iKS-рейтинге, ссылка на источник обязательна.

¹ MMO (Massively multiplayer online) - многопользовательские онлайн-игры