

Контент-провайдеры доигрались

мобильные игры

Рынок мобильных игр, которому аналитики еще несколько лет назад прочили экспоненциальный рост, откровенно «сдувается» на Западе и замедляет темпы развития в России. Второе дыхание продавцам игр обещает открыть быстрая передача данных в сотовых сетях и принципиально новые виды трубок.

Аналитика не стала стратегией
Сбившиеся прогнозы не интересны тому, кто заработал на них деньги. Несбыточные — не интересны тем, кто только хочет заработать. А вот покопаться в архиве несбывшихся интересно и тем и другим. Один из таких прогнозов еще пять лет назад, в середине 2001 года, выпустила известная и авторитетная исследовательская фирма Strategy Analytics. Прогноз ее касался мирового рынка мобильных игр. \$5,5 млрд — таким видели его объем аналитики через пять лет, то есть в теперешнем 2006 году.

В своем отчете 2001 Strategy Analytics объявила два важных допущения, при которых рассматриваемый рынок должен был достичь обозначенной отметки. Во-первых, для быстрого скачивания и комфортной игры абонентов операторы должны были развернуть высокоскоростные сети. Во-вторых, производители мобильных телефонов должны были выпустить новые типы устройств, приспособленные для игр.

Сказать, что стратеги из сотовых компаний и инженеры компаний—производителей трубок не предприняли ничего для выполнения смелых аналитических прогнозов в жизнь, нельзя. В начале XXI века в скучку лицензий и строительство сетей третьего поколения (3G) в Европе было вложено свыше €100 млрд, десятки миллиардов долларов были потрачены на развертывание сетей поколения 2,5G (с технологиями GPRS и EDGE), не меньше денег инвестировали и в разработку новых телефонов. Почему же тренд развития мирового рынка сотовой связи и, как следствие, рынка мобильных игр оказался эволюционным, а не революционным? Дело в том, что к бурному развитию оказались не готовы ни операторы, ни производители телефонов, ни сами абоненты. Хотя связью 2,5G Европа покрыта почти полностью, количество стран с работающими в коммерческом режиме сетями более прогрессивно-

го 3G-стандарта лишь недавно превысило десяток. 3G-телефоны стали в изобилии поступать на европейский рынок лишь в начале 2005 года. Но и сегодня цены на передовые трубки третьего поколения Nokia, Motorola и Sony Ericsson продолжают парить в верхнем сегменте. Хотя в Европе и принято раздавать мобильники бесплатно в обмен на подписание долгосрочного контракта с оператором, немалые готовы закабалять себя на год-два даже ради удовольствия поддержать в руках аппарат нового поколения.

Провальная пятилетка
Пятилетний рубеж развития до сих пор считавшегося «горячим» рынка мобильных игр окунул его в струю холодного душа. Оценки аналитиков стали явно сдержаннее, а расхождения во взглядах — существеннее. Так, не менее авторитетная, чем Strategy Analytics, организация Yankee Group теперь пессимистично заявляет, что мировые продажи мобильных игр увеличатся до \$2 млрд, да и то лишь к концу 2009 года. Более оптимистично настроены аналитики Screen Digest, которые уже зафиксировали рост объема мирового рынка мобильных игр с \$996 млн в 2004 году до \$1,99 млрд в 2005 году. Близкие оценки (\$1 млрд в 2004 году и \$2 млрд в 2005-м) приводят эксперты агентства Ovum.

Наиболее пессимистичны аналитики американской компании M:Metrics. По наблюдениям ее исследователей, на одном из региональных рынков мобильных игр, а именно в США, даже наметилась стагнация. На сегодняшний день количество американских абонентов, загружающих хотя бы одну игру в месяц, составляет примерно 5–6 млн человек. И это меньше, чем полгода назад — в сентябре 2005 года. Причина провала, согласно аналитике M:Metrics, — повышение средней цены на мобильную игру (до \$2,9). Хотя исследователи не без удовольствия отмечают и выросший ассортимент



Игры для сотовых телефонов имеют все шансы стать хитами российского рынка мобильного контента. ФОТО РОМАНА ЯРОВИЦЫНА

игр: если осенью 2005 года американцам было доступно в совокупности только 296 мобильных игр, то по состоянию на апрель 2006 года их количество превысило 350.

Фанаты, азиаты и русские
У распространителей мобильных игр есть три козыря — географический, азартный и, возможно, русский. Географический — это надежда на Азию. Так, исследовательская компания Park Associates обнаружила, что рынки мобильных игр азиатских стран выросли далеко вперед европейского и американского. Причина такой популярности заключается в широком распро-

странении 3G-сетей и более «игровом» дизайне мобильных телефонов. Согласно данным исследования Park Associates, 28% покупателей однопользовательских мобильных игр в азиатских странах играют в них как минимум раз в неделю, в Европе таких энтузиастов 13%, а в США и вовсе только 8%. В многопользовательские игры в странах АТР играют 7% абонентов, тогда как в США и Европе — всего 2%.

Гэмблинг, перекочевавший в русский язык из английского термин, означающий «азартные игры», — это второй козырь. Исследовательско-выставочная компания Informa Telecoms & Media подсчитала, что в мобильных тотализато-

рах по всему миру в 2005 году был просажен \$1,2 млрд (сравните с оценками рынка мобильных игр в целом, которые приводит Ovum и Screen Digest). Informa прогнозирует, что к 2010 году рынок мобильного гэмблинга достигнет объема \$7,6 млрд. Самые азартные абоненты проживают в Европе — они к 2010 году будут тратить \$3,2 млрд в год. На втором месте азиаты (\$2,7 млрд к 2010 году). В отстающих — Северная Америка с \$1 млрд затрат на мобильные азартные развлечения к 2010 году.

Не исключено, что третий козырь мобильной игровой индустрии — это российский рынок. Как объявили в конце 2005 года аналитики исследовательской компании J'Son & Partners, с начала 2004 года продажи мобильных игр в России выросли более чем в 15 раз. Аналитик J'Son & Partners Полина Масленникова сравнивает долю мобильных игр в общем объеме реализованного сотового контента за 2004 и 2005 годы. Если два года назад продажа «игрушек» приносила лишь 6% денежного объема оказанных в России контент-услуг, то уже в первой половине 2005 года ее доля выросла вдвое. «Мобильные игры являются самым быстрорастущим сегментом российского рынка контент-услуг», — утверждает аналитик iKS-Consulting Оксана Панкратова.

По ее оценке, если за весь 2004 год мобильные игры принесли только \$6 млн, то уже за первые девять месяцев 2005 года — \$15,8 млн. «Движущей силой сегмента мобильных игр являются Java-игры. Средняя стоимость игры составляет порядка \$2. По нашей оценке, в период с января по сентябрь 2005 года российские пользователи заказали более 7 млн лицензированных Java-игр», — добавляет госпожа Панкратова.

Рост доли мобильных игр в общем объеме рынка мобильного контента продолжается. «За последние полгода компания «Связной-Загрузка» («дочка» второго по величине российского торговца телефона-

ми «Связной», которая занимается продажей контента) реализовала на 15% больше игровых приложений по отношению ко всему ассортименту проданного мобильного контента», — говорит руководитель отдела по связям с общественностью «Связного» Елена Ноготкова. «Внутри игрового направления популярность завоевывают многопользовательские приложения. Ввиду того что «продвинутые» телефоны оказываются в руках у все большего количества «непродвинутых» пользователей, есть спрос на ремейки очень простых PC-игр, причем рассчитанных на «негеймерскую» аудиторию (casual gamers), — пасьянсы, реверси, аналоги тетриса, другие логические игры. Также очень перспективно направление брэндированных игр, то есть игр, созданных по мотивам кино и мультфильмов, где уже конкретный брэнд продает игру», — поясняет она.

Российский рынок сотовой связи, до сих пор демонстрирующий наиболее быстрый в Европе рост, — благодатная почва для продавцов мобильных игр. Однако и его рост не вечен. Аналитики iKS-Consulting прогнозируют, что в 2006 году объем продаж мобильных игр в России вырастет еще в два раза по сравнению с прошлым годом (когда объем продаж мобильных игр увеличился на 275%) — и это по сравнению с общим ростом рынка мобильного контента на 30–35%.

Российский рынок мобильных игр помимо своих локальных проблем переживает те же болезни, что и общемировой сектор, — медлительность сетей и недоступность «продвинутых» телефонов. Как знать, завези производители в Россию трубки, вызывающие такой же азимотаж, как игровые приставки Nintendo, Sony и Microsoft, Strategy Analytics пришлось бы сделать новый прогноз. Уже в отношении отдельно взятой страны.

СЕРГЕЙ КОЛЯДА, главный редактор ИАА «Сотовик», специально для «Ъ»

NO COMMENT



«Sack cops who smear name of force: PM»

«Премьер-министр: полицейские, позорящие правоохранительные органы, будут уволены»

Премьер-министр Малайзии Ахмад Бадави заявил, что намерен очистить полицию страны от недобросовестных сотрудников. Люди, которые позорят честь правоохранительных органов, будут изгнаны из рядов полиции Малайзии. По словам премьер-министра, «руководство королевской полиции Малайзии обязано заботиться о том, чтобы таких сотрудников в числе личного состава правоохранительных органов не было».

На открытии национальной программы Rakap Cop премьер-министр заявил, что правительство примет меры по восстановлению имиджа полиции и внушению населению уважения к ней: «Правительство не намерено оказывать поглажек сотрудникам правоохранительных органов, совершившим должностные преступления и опозорившим доброе имя полиции, и будет принимать жесткие меры, вплоть до их исключения».

Rakap Cop — это общественная программа, ориентированная на получение информации от населения. Она позволяет жителям сообщать полиции о преступлениях с помощью коротких сообщений (SMS). Программа должна позволить полиции принимать оперативные меры в случае противоправных действий, в том числе со стороны других сотрудников полиции.

Шеф полиции Куала-Лумпур Датук Сери Абдулла заявил, что королевская полиция обладает и собственными механизмами борьбы с должностными преступлениями и что бывали случаи, когда сотрудников выгоняли из рядов полиции. Он выразил надежду, что программа очистки полиции от нежелательных элементов, позорящих ее имя, возымеет успех.

По мнению господина Абдуллы, программа Rakap Cop найдет отклик у населения, поскольку является самым эффективным способом снижения уровня преступности: с помощью SMS народ будет протестовать угрозам вместе с полицией. «Если народ и полиция будут работать сообща, в обществе не останется места для преступников», — заявил он.

Программа, подчеркнул Датук Сери Абдулла, не будет ограничиваться участием мужчин. Женщины, владеющие основами самообороны, также могут быть информаторами. Премьер-министр выразил надежду, что люди ответственно отнесутся к программе Rakap Cop и будут использовать SMS для борьбы с преступностью, а не для рассылки сообщений хулиганского или злонамеренного характера: «Это не только поступок, достойный презрения и порицания, — такие сообщения будут забивать эфир, и полицейские не смогут оперативно реагировать на настоящие преступления».

Согласно заявлению полиции, со времени запуска программы Rakap Cop в первом городе Малайзии в августе 2004 года правоохранительные органы смогли сократить время реагирования на вызов с 12 минут до 10. За первые четыре дня действия программы в Куала-Лумпуре ее членами стала 41 тыс. человек.

Перевел
КОНСТАНТИН БЕНЮМОВ

Технологии и инновации

Motorola шокирует потребителей

В конце апреля компания Motorola запатентовала новую технологию бесшумного оповещения. В этот раз инженеры собираются привлечь внимание пользователей к звонкам с помощью электрического шока. Разработчики используют небольшие электроды, подключенные к телу человека и связанные с мобильным телефоном. Когда аппарат получает звонок, напрямую подается небольшой электрический импульс, сообщающий о необходимости принять вызов. Представители Motorola предполагают, что их технология сможет стать достойной альтернативой стандартной «вибрации», которая вовсе не так бесшумна, как может показаться на первый взгляд, особенно когда аппарат лежит на столе. В новой системе нет никаких механических частей, так что и никакого шума быть не должно. У абонента появится возможность самостоятельно регулировать частоту и мощность получаемых сигналов.

ДЕНИС ВАПАКСИН, ixbt.com, 3dnews.ru

Microsoft отказала пользователям своих ОС в поддержке

В апреле софтверный концерн Microsoft объявил, что полностью прекратит техподдержку своих операционных систем Windows 98, Windows 98 Second Edition и Windows ME с 11 июля этого года. Бесплатная поддержка Windows 98 была остановлена еще летом 2003 года. Платную техподдержку Windows 98 и Windows 98 SE изначально планировалось предоставлять до января 2004 года, однако затем сроки были продлены до июня нынешнего года. Свое решение в Microsoft объяснили тем, что многие пользователи этой программной платформы в развивающихся странах не знали о лицензионной политике корпорации и прекращении поддержки. В Microsoft отмечают, что названные операционные системы устарели и уже не удовлетворяют современным требованиям безопасности. Пользователям этих ОС настоятельно рекомендуется в кратчайшие сроки перейти на более новые программные платформы, например Windows XP.

«Компьюлента»

Warner Home Video будет выпускать гибридные видеодиски

В апреле компания Warner Home Video объявила о начале выпуска необычных видеодисков. Одна их сторона будет записана в высоком разрешении в формате HD DVD, а вторая — в традиционном формате DVD. Первый фильм на гибридных носителях выйдет 9 мая — это будет комедия «Ходят слухи» с Дженифер Энистон и Кевинном Костнером в главных ролях. По мнению вице-президента маркетингового подразделения Warner Home Video Стива Никерсона, выпуск гибридных дисков сделает переход с DVD на HD DVD более комфортным для пользователей.

Первый HD DVD-плеер был выпущен компанией Toshiba в начале апреля. Почти одновременно с плеером в продаже появились и первые фильмы на носителях HD DVD от киностудий Universal Studios Home Entertainment и Warner Home Video.

«Компьюлента»: Reuters

прямая речь

Вы в электронные игры играете?

Павел Майков, актер:
— Играю в телефонные игры только в перерывах между съемками, чтобы заполнить образовавшуюся паузу. Никакие модные и популярные игры специально я в свой телефон не загружаю, мне это ни к чему — хватают и тех, которые уже есть в мобильном. Честно говоря, я даже их названий не помню, играю в то, что открывается.

Анатолий Карачинский, президент компании ИBS:
— Нет, и телефон, и компьютер для меня это мини-офис, в котором нет времени для игр. С помощью телефона я узнаю новости, читаю прессу и, конечно, веду переговоры. А разные игры

— это все же для более молодых людей, которые располагают свободным временем и хотят его тратить на развлечения.

Гарри Каспаров, 13-й чемпион мира по шахматам:
— Играю, но моя роль в большинстве случаев сводится к тому, чтобы помочь сыну пройти какой-то сложный момент. В большинстве случаев мы пытаемся одолеть Warcraft. Сейчас ассортимент игр огромен, но выбор почему-то изначально пал на нее, и мы до сих пор остаемся ей верными. На мой взгляд, это стратегически хорошая и богатая по содержанию игра, и если не проводить все свободное время перед монитором, то ничего плохого в этой забаве я не вижу.

Илья Яшин, лидер молодежного движения «Яблоко»:
— На компьютере иногда играю в «Цивилизацию». Но это отнимает много времени, потому что быстро втягиваешься и можешь засесть надолго. Поэтому сейчас играю редко. Недавно, кстати, подарил своей девушке Game boy. Теперь она его из рук не выпускает. Сам бы рад в него поиграть, да отобрать его у нее совсем непросто.

Виктор Ерофеев, писатель:
— Я как-то пытался сыграть в какую-то игру на своем телефоне, но она оказалась настолько замысловатой, что я ее так и не осилил. Хотя играл я, сидя в очереди к врачу, и времени у меня

было достаточно. С тех пор я понял — я игрок в другие игры.

Сергей Васильев, гендиректор группы компаний «Видео Интернешнл»:
— Да, я большой любитель компьютерных игр. Мне безумно нравится сеговская «Тотал Ворд». Если говорить о западных играх, то много лет играл в «Цивилизацию». Сейчас я с нетерпением жду, когда наконец появится новая версия. Говорят, что это будет совершенно фантастическая история. Мы с сыном уже заранее договорились, что будем играть по сети — он из своей комнаты, а я из библиотеки. А на телефоне я не играю: если стою в пробке, то либо работаю, либо слушаю книжки.

Игорь Дубинников, заместитель генерального директора компании «Рукон»:
— Мне нравится одна единственная игра — Blade of Darkness. Это такая очень интересная «ходилка» с удобной навигацией. Начал играть в нее лет пять назад. Проходил всю программу до конца и через какое-то время снова начинал играть с нуля, потому что процесс игры очень увлекательный. Она в себе сочетает и стрелялку, и думалку, да и графика замечательная.

Никита Исаев, председатель совета директоров Prime Group:
— Обычно я играю в самолете в телефонные шахматы, тетрис.

Бывает, что увлечение растягивается на пару часов. Но больше всего из игр мне нравится резаться с друзьями на компьютере в CounterStrike. В этой игре участвует много игроков, бывает, что и 15 человек. Очень серьезное занятие, по нему даже чемпионаты мира бывают, и затягивает ужасно. Времени отнимает много, и жалко, конечно, но удовольствие сумасшедшее, особенно когда удается красиво забросать товарища гранатами.

Николай Курьянович, депутат Госдумы:
— Сейчас абсолютно нет времени во что-либо играть. Но в свое время очень любил укладывать кубики в тетрисе на большой скорости.

Связь с близкими на дальних расстояниях

Лицензия № 29777 Министерства РФ по связи и информатизации

