

ИГРАТЬ НЕЛЬЗЯ РАБОТАТЬ

В СЕНТЯБРЕ ПОРТАЛ SUPERJOB.RU ПРОВЕЛ ОПРОС, КОТОРЫЙ ПОКАЗАЛ: НА ОНЛАЙНОВЫЕ И ФЛЕШ-ИГРЫ В РАБОЧЕЕ ВРЕМЯ ОТВЛЕКАЕТСЯ 9% ОФИСНЫХ СЛУЖАЩИХ. ЕЩЕ 6% ТРАТЯТ РАБОЧИЕ ЧАСЫ НА ОБЩЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ. САМЫЕ ПРЕДПРИИМЧИВЫЕ КОМПАНИИ НА ЭТОЙ ПРИВЫЧКЕ ЗАРАБАТЫВАЮТ МИЛЛИОНЫ ДОЛЛАРОВ.

СВЕТЛАНА РАГИМОВА

ГРУППОВОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ Согласно отчету компании J'son & Partners Consulting, в 2008 году объем мирового рынка онлайн-игр составил порядка \$5,5 млрд. Даже учитывая сложную макроэкономическую ситуацию, аналитики предсказывают этому рынку рост до \$10 млрд к 2012 году. В России масштабы игровой эпидемии чуть скромнее, но тоже весьма впечатляют. По данным все той же J'son & Partners, объем рынка MMO-игр в 2008 году составил порядка \$200 млн, увеличившись за год почти вдвое. Прогноз роста на 2009 год — «всего лишь» 35%. Интересно другое: аналитики предполагают, что к 2012 году общий объем российского рынка не только вырастет до 17,4 млрд рублей, но изменится сама структура доходов. Если в прошлом году доля казуальных игр вроде нашумевшего «Счастливого фермера» или браузерных проектов составляла 11% от объема рынка, то через три года она вырастет до 22%. А доля клиентских игр снизится.

Поэтому главным трендом сезона является рост игровых приложений для социальных сетей. В ноябре гигант Electronic Arts за \$400 млн приобрел компанию Playfish — ведущего производителя игр для социальных сетей. Примерно в то же время другой разработчик, Playdom, получил от четырех венчурных фондов инвестиции в размере \$43 млн. И даже немецкая компания Wooga, имеющая в своем активе всего одну игру для социальной сети Facebook, получила очередной транш инвестиций в размере €5 млн. Этому рынку в США понадобилось всего пару лет для того, чтобы достичь миллиардных оборотов. По мнению экспертов, аналогичных громких покупок на российском рынке следует ожидать уже через год-два. О запуске собственных проектов в области электронных онлайн-развлечений заявили как новые, так и старые участники российского игрового рынка.

МЫЛЬНЫЕ ПЛАНЫ В социальной сети Facebook сейчас зарегистрировано более 300 млн человек. В свое время она обошла конкурентов во многом за счет того, что одной из первых открыла свой интерфейс для сторонних разработчиков (API). Это было два года назад. Теперь Facebook не просто место общения — многие ищут здесь работу и даже играют. Некоторые из них взяли на вооружение принцип «скажи, во что ты играешь, и я скажу, кто ты»: посмотрев на любимые приложения человека, можно сделать вывод, добавлять его в свой список контактов или лучше повременить.

Алекс Москалюк, один из разработчиков программного обеспечения для Facebook, рассказывает: после запуска платформы для сторонних разработчиков в 2007 году сегментом приложений занимались сторонние независимые команды. Серия покупок, слияний и появление на рынке крупного капитала произошли позже. «Между тем для любой платформы важен низкий порог входа, чтобы для разработки и запуска приложений требовались минимальные ресурсы и в идеале базовое приложение могло быть написано студентом за выходные», — уверен господин Москалюк. Тогда, в 2007 году, по интернету ходило множество success stories про друзей, которые на коленах

СЕКТОРЫ РЫНКА ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ			
	ОБЪЕМ РЫНКА В 2009 ГОДУ (\$ МЛН)	ТЕМПЫ РОСТА (%: %) 2009 К 2008	ТЕМПЫ РОСТА (РУБ. %) 2009 К 2008
ОНЛАЙН-ИГРЫ (ММО)	210	31	71
КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ	28	22	59
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ	87	-8	19

ИСТОЧНИК: IKS-CONSULTING.

ке в гараже написали программу для Facebook и стали зарабатывать десятки тысяч долларов в месяц. Некоторые из таких команд впоследствии превратились в крупные компании.

По прогнозам Марка Андриссена, члена совета директоров компании, выручка социальной сети в этом году составит \$500 млн, а в течение пяти ближайших лет приблизится к \$1 млрд в год. Основной доход компании приносит реклама и продажи виртуальных товаров. В планах Facebook — запуск собственной платежной системы, которая позволит зарабатывать на всех платных сервисах, предоставляющихся через эту платформу.

Российский сегмент игр для социальных сетей пока не слишком велик — Mail.ru оценивает его объем в \$25 млн в 2009 году. Но отечественные социальные сети стремятся достичь такого же успеха (и заработка), как у западных аналогов. Так, в прошлом году была запущена платформа Игры@Mail.ru с большим ассортиментом казуальных игр. Чуть позже в социальной сети компании «МойМир» стали активно распространяться проекты холдинга Astrum Online. В компании заметили, что игры приносят существенный доход. Желающих развлечь себя в виртуальных мирах в кризис появилось даже больше, чем в былые периоды интенсивного подъема российской экономики. Следующим шагом Mail.ru стал запуск собственной платежной системы, которая позволяет монетизировать аудиторию еще успешнее. А в начале ноября компания перестала брать комиссию со сторонних разработчиков игр, которые распространяли их через сервисы Mail.ru. Этот шаг можно считать началом обострения конкуренции платформ — например, социальная сеть «ВКонтакте» комиссию не отменила. Между тем для создателей игр отчисления владельцам платформы являются существенной статьей расходов. Ранее Mail.ru удерживал 50% от дохода разработчиков, аналогичные условия работы предлагал сейчас «ВКонтакте».

Однако у компании более серьезные планы в отношении игр, чем можно было бы ожидать. В ноябре ФАС одоб-

рила сделку по продаже 100% разработчика онлайн-игр Astrum Online южноафриканскому холдингу Napster, который владеет и 42,9% Mail.ru. А 1 декабря Mail.ru объявила, что покупает 100% Astrum. Акции игровой компании будут частично оплачены акциями покупателя, частично — деньгами. Объединенная компания станет работать под брендом Mail.ru, Дмитрий Гришин останется генеральным директором, а Игорь Мацанюк и Владимир Никольский из Astrum станут вице-президентами новой компании. Других подробностей сделки на момент написания этой статьи известно не было.

А ДЕНЬГИ ГДЕ? Холдинг Astrum Online Entertainment был создан два года назад фондом DST, принадлежащим Юрию Мильнеру, Григорию Фингеру и Алишеру Усманову, который выкупил доли в пяти крупнейших компаниях, производящих онлайн-игры: Nival Online, IT Territory, Nikita Online, TimeZero и DJ Games. Сегодня, по оценке iKS-Consulting, холдинг занимает 60% рынка MMO-игр.

Эксперты полагают, что Mail.ru в результате слияния с Astrum Online получит доступ ко всему жизненному циклу игр, начиная от платформы и разработки и заканчивая распространением и внесением денег конечными пользователями. По слухам, часть сотрудников Astrum уже переехали в офисы Mail.ru.

Анна Артамонова, вице-президент по коммуникационным продуктам и маркетингу, говорит, что большинство разработок в социальных сетях компании — игры. Приложения других типов практически не представлены. Поэтому у этого направления есть большой потенциал. «По нашим оценкам, в 2010 году рынок вырастет в несколько раз. Сейчас основные крупные игроки — Astrum Online, i-Jet, CrearaGames, но дорога для новых перспективных разработчиков по-прежнему открыта, и социальная сеть МойМир@Mail.ru старается активно помогать лучшим из них инвестициями, рекламой, оказывать технологическую и консультационную поддержку», — рассказывает госпожа

Артамонова. По ее мнению, вероятнее всего, в обозримом будущем основная масса приложений будет разрабатываться мелкими командами, но главные деньги при этом будут приходиться на нескольких гигантов. «Но пока порог входа на рынок достаточно низкий, поэтому давать окончательные оценки не стоит как минимум до середины 2010 года», — отмечает госпожа Артамонова. Основным способом заработка для разработчика в этой социальной сети сегодня являются дополнительные платные сервисы, которые расширяют базовый функционал, например добавляют новые внутриигровые возможности. «Мы считаем эту модель одной из самых перспективных вообще в российском интернет-бизнесе», — заключает Анна Артамонова. — Оплата таких функций производится через SMS или электронные платежные системы (Деньги@Mail.ru), они пользуются довольно высокой популярностью».

Эта же схема монетизации используется в игре «Счастливого фермера», разработанной компанией I-Jet. Компании всего два года, сейчас в ней работает около 30 человек, и она позиционирует себя как международная, хотя ее офисы находятся в Нижнем Тагиле, Екатеринбург и Челябинске. Плюс официальное представительство в Силиконовой долине. По некоторым данным, игра «Счастливого фермера» приносит создателям до \$1 млн в месяц. Она является многопользовательской: друзья из сети «ВКонтакте» могут взаимодействовать друг с другом, например воровать виртуальных свиней или топтать грядки. Внутри игры есть собственная валюта, которую можно покупать с помощью SMS или долго и мучительно накапливать, занимаясь виртуальным сельским хозяйством. Игрушка, по оценкам других разработчиков, занимает сейчас половину рынка игр для социальных сетей. Кроме «Счастливого фермера» у компании есть еще два проекта — Maffia New и Friend for Love, которые в России распространяются под названиями «Мафия» и «День любви». По заявлениям компании, общая аудитория игр I-Jet составляет порядка 2 млн пользователей из 30 стран мира.

Конкуренты идут по следу — Astrum адаптировала свою MMORPG «Легенда: Наследие драконов» для сети «ВКонтакте», а теперь разрабатывает порядка 20 игр для социальных сетей. Маленькие команды особых прорывов в России пока не совершили. Вероятно, все талантливые разработчики сидят в западных сетях, где аудитория на несколько порядков больше, чем в России.

РОДОМ ИЗ «ОДНОКЛАССНИКОВ» Экс-директор «Одноклассников» Никита Шерман, оценив перспективы виртуальной торговли на примере этой социальной сети, решил создать собственную компанию Grimm, которая будет специализироваться исключительно на производстве и распространении игр для соцсетей. Он надеется, что владельцы российских компаний, контролирующая аудиторию, будут благоразумными и последуют западному примеру. По его словам, как в России, так и во всем остальном мире наиболее перспективной и единственно правильной моделью является развитие социальными сетями открытых платформ, позволяющих сторонним разработчикам интегрировать свои приложения. →

К 2012 ГОДУ ОБЪЕМ РОССИЙСКОГО РЫНКА ОНЛАЙНОВЫХ ИГР ВЫРАСТЕТ ДО 17,4 МЛРД РУБЛЕЙ. 22% ЭТОЙ СУММЫ БУДЕТ ПРИХОДИТЬСЯ НА КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

РОССИЙСКИЙ СЕКТОР ИГР ДЛЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ ПОКА НЕ СЛИШКОМ ВЕЛИК — MAIL.RU ОЦЕНИВАЕТ ЕГО ОБЪЕМ В \$25 МЛН В 2009 ГОДУ

