

Il mercato del Gaming Online.

Di Paolo Baruffa.

Approfondimento riguardante il corso di commercio elettronico.

- Introduzione.
- Mmorpg, Giochi Flash e Giochi d'Azzardo.
- Mmorpg: i più giocati, i più odiati e le differenze.
- World Of Warcraft.
- Bilanci Vari.
- Un Mercato Offline.
- Un Mercato Illegale.
- Conclusioni.
- Sitografia ed informazioni.

Introduzione.

- Si può identificare come gioco online qualsiasi gioco che necessiti di un calcolatore connesso alla rete per poter essere eseguito.
- Ciò che rende questa tipologia di giochi un mercato fiorente è il massiccio numero di giocatori occasionali e non che usufruiscono di questi servizi e che sono portatori di un guadagno da parte delle ditte sviluppatrici di videogiochi pressochè enorme.

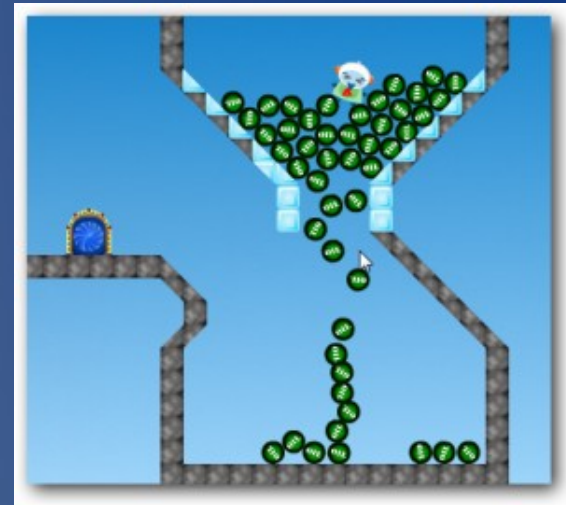
Mmorpg, Giochi Flash e Giochi d'Azzardo 1.

- Le tipologie di giochi online più diffuse sono:
- Mmorpg: giochi di ruolo online
- Giochi Flash: I classici giochini che tutti noi almeno una volta abbiamo avuto l'occasione di provare.
- Giochi d' Azzardo: giochi come il poker online i quali sono spesso pubblicizzati da calciatori ed altri personaggi famosi.



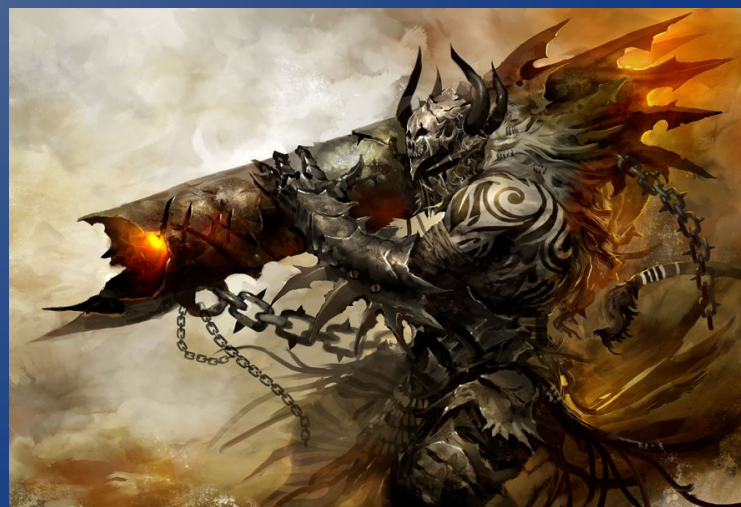
Mmorpg, Giochi Flash e Giochi d'Azzardo 2.

- Mentre le prime due tipologie offrono difficilmente un tipo di guadagno monetario al giocatore, anzi molto spesso si è costretti a pagare un abbonamento e, laddove il gioco sia gratuito si è costretti a subire una marea di banner pubblicitari mentre si gioca, nel gioco d'azzardo ciò che ha permesso una sua notevole espansione è stata la personificazione del gioco reale dove si possono vincere soldi veri.



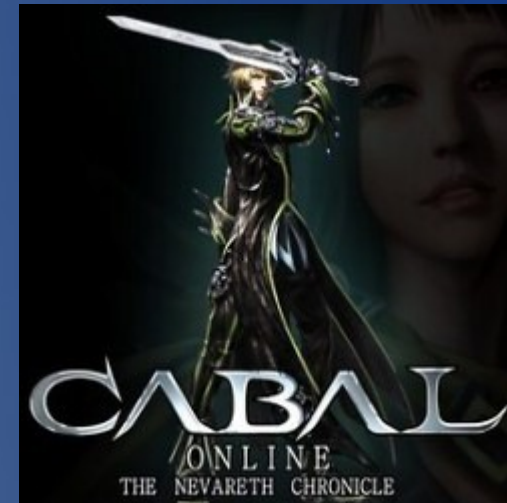
Mmorpg i più giocati, i più odiati e le differenze 1.

- Gli mmorpg sono fra i videogiochi che più popolano la rete. Sono il più delle volte un investimento sicuro e quindi ne vengono spesso sviluppati di nuovi.
- Di solito tendono a suddividersi in 3 grossi gruppi: Quelli dove si paga un abbonamento, quelli dove si acquista il gioco e quelli completamente gratuiti ma con l'aggiunta di banner pubblicitari nella schermata di gioco.



Mmorpg i più giocati, i più odiati e le differenze 2.

- Fra la prima tipologia di gioco online i più famosi giochi sono World of Warcraft e Final Fantasy 11 da poco sostituito dal successivo capitolo Final Fantasy 14 ed Ultima Online
- Nella seconda tipologia spiccano i due Guild Wars
- Nella terza ci sono i “peggiori giochi” ovvero i vari lineage, cabal online etc.



World Of Warcraft 1.

- World of Warcraft è il gioco online più giocato al mondo. Uscito nel novembre 2004 ha un numero di giocatori che supera i 10 milioni. Questo Mmorpg trae i suoi guadagni oltre che dalla vendita dei videogiochi, dal pagamento di un canone mensile per ogni giocatore.
- La sua fortuna è stata quella di essere stato un gioco tratto da una già fortunata saga e di aver avuto dei giochi che lo precedettero di un elevatissimo livello di contenuti, grafica ed apprezzamento da parte del pubblico.



World of Warcraft 2.

- Ma come ha potuto World of Warcraft essere stato in grado di raggiungere dei risultati così inimmaginabili? Fra i vari fattori che hanno portato a ciò troviamo
- Una grafica molto congeniata che non stanca mai gli occhi del giocatore.
- Una longevità enorme.
- Scelta delle modalità di gioco (PvP, PvE).
- Una buona gestione del leveling up dei personaggi.
- Idee di marketing e pubblicitarie senza precedenti.
- Sfruttamento della demenza degli esseri umani



World of Warcraft 3.

- Ma andiamo ora a vedere come la Activision-Blizzard trae guadagno da questo Mmorpg.
- Dai 100000 di utenti si ha un guadagno di 12 euro ad abbonamento mensilmente.
- Inoltre Activision-Blizzard aumenta questi suoi guadagni commercializzando oggetti speciali e cavalcature leggendarie.



- La cavalcatura che vedete nell'immagine soprastante ha fruttato alla Activision-Blizzard un fatturato netto di 3,5 milioni di dollari essendo stata venduta a 25\$ a giocatore.

Bilanci Vari 1.

- Ma che guadagno netto riescono ad avere le ditte che sviluppano e commercializzano il gioco online?
- Activision-Blizzard nell'ultimo trimestre del 2010 (grazie anche all'uscita della nuova espansione Cataclism) ha avuto un fatturato di 340 milioni di dollari (+10% rispetto al 2009).
- Il poker online è invece una vera miniera d'oro in quanto nel 2008 ha fatturato ben 2,3 miliardi di dollari e nel 2010 ha raggiunto un fatturato di 4,7 miliardi di dollari.



Bilanci Vari 2.

- Il ricavo del gioco d'azzardo online ha ottenuto dei ricavi maggiori in quanto offre ai concorrenti una vincita in denaro vera. In più, i vincitori dei tornei settimanali o mensili, potranno andare a sfidarsi nei tornei reali e vincere un montepremi che può arrivare anche a 200000 euro.
- Gli Italiani spendono all'anno per giocare a poker online ben 600000 euro.



- Il fatturato totale dell'intero Online Gaming è stato nel 2009 di 1160 miliardi di dollari mentre nel 2010 è stato di 1780 miliardi di dollari.

Un mercato Offline 1.

- A fare aumentare i guadagni delle ditte sono inoltre la commercializzazione di beni che non hanno praticamente nulla a che fare con i giochi online: Sono i cosiddetti gadgets.
- Spesso e volentieri si ritrovano infatti fan accaniti con le magliette, le tazze, le penne, i diari, i quaderni, le action figures e perchè no anche con le bambole a grandezza naturale dei loro personaggi preferiti.



Epic T-shirt of Ganking

Soulbound

Chest

Cloth

1337 Armor

+17 Duelling

+15 Aggro

+12 Ninja looting

+10 Farming

+22 FTW!

Requires level 60 (and no life)

Class: Gamer

Equip: Increases your chance to evade work by 25% and reduces your chances of getting laid by 99%

Un mercato Illegale 1.

- Così come si cerca di “non pagare” i classici videogames, sia con gli online-games c'è il modo di eludere il pagamento del canone mensile che riguarda il gioco.
- Nel caso di World of Warcraft possiamo ritrovare una miriade di server privati. L' unica differenza che li contraddistingue dagli originali è una manutenzione scadente.
- Il tutto è possibile grazie ai private servers ovvero server gestiti da terze persone che nulla hanno a che vedere con i server originali del gioco.



Un mercato Illegale 2.

- Fra questi siti privati, i due più famosi sono Molten-Wow ed Eternal-Wow. Molten, che è attivo solo da un anno e mezzo è riuscito a classificarsi come miglior server privato grazie alla sua manutenzione pressapoco identica all'originale (I personaggi sono quasi tutti scriptati e i bug sono minimi e a volte voluti) e grazie a dei realm che offrono un'esperienza maggiore rispetto al server originale (10x 20x)
- Molten inoltre prevede una tipologia di account premium che, tramite una donazione permette agli utenti di avere dei privilegi di gioco quali possibilità di saltare code, oggetti speciali, eccetera.
- Ovviamente essendo server non completamente legali e gestiti perlopiù da hacker non si è in grado di dare una stima sul guadagno che questi privati traggono dal gioco. Non siamo di sicuro ad un fatturato pari ad Activision-Blizzard.

Un mercato Illegale 3.

- Un ulteriore tipo di mercato illegale che si è sviluppato attorno al mondo dei giochi online è quello della vendita di beni e di account da parte dei giocatori. Questo è in gran parte dovuto al fatto che c'è molta gente che non si fa problemi a spendere molti soldi per giocare o che non ha molto tempo a disposizione ma vuole lo stesso raggiungere elevati livelli di gioco.



Un mercato Illegale 4.

- I giocatori che tendono ad imbrogliare sono denominati scammers...
- Ed ecco qui le più comuni tecniche di scamming:
- Gold Farming: Accumulare oro per poi rivenderlo (tecnica spesso adottata dagli scammers cinesi)
- Upgrade: Alcuni siti vendono programmi che “promettono” di aumentare le statistiche del proprio personaggio
- For Sale: alcune persone vendono il proprio account al mercato nero. Un night elf rogue è stato venduto per 7000 euro all'epoca dell'espansione the burning crusade.



Un mercato Illegale 5.

- Power UP: alcuni scammers si propongono di livellare il personaggio di un cliente per denaro.
- Try INSTEAD: brevi guide messe in vendita da siti internet che aiutano i giocatori a livellare in maniera più veloce.
- Un problema più grosso riguardante queste tipologie di cheat è dovuto al fatto che molte volte vengono rubati i dettagli account degli utenti.
- Il password stealing è un fenomeno molto grave in quanto gli account rubati ai giocatori vengono quasi sempre venduti al mercato nero.
- Activision Blizzard ha però preso grossi provvedimenti per evitare la commercializzazione di account utente al mercato nero.

Un mercato Illegale 6.

- Sono stati presi accordi con ebay in modo che non possano venire commercializzati beni “virtuali”. Nel 2004 fece scalpore un ragazzo che riuscì a pagarsi tutti gli studi al mit vendendo oggetti di ragnarock online.
- Paypal ed altri servizi di carte di credito invece non sono ancora in grado di evitare che ci siano questi tipi di reato.



- Activision-Blizzard inoltre non appena viene a conoscenza di una commercializzazione di un account provvede con il ban immediato.

Conclusioni.

- Grazie ai dati visti finora possiamo dire che in questi ultimi anni siamo stati testimoni di una rivoluzione del commercio elettronico dove la maggior parte dei guadagni arriva non dal mercato di beni così come si era pensato con la nascita dei più svariati ecommerce ma vengono commercializzati moltissimi beni virtuali che danno un fatturato dell'ecommerce del 60%

Sitografia ed Informazioni.

- <http://en.wikipedia.org/>
- <http://kotaku.com/>
- <http://www.cyberludus.com/>
- <http://www.insidethegame.it/>
- <http://www.pokeronline-italia.it/>
- <http://www.01net.it/>
- <http://www.777click.com/>
- <http://www.ilsole24ore.com/>
- <http://battlecraft.it/>
- <http://investor.activision.com/>
- <http://us.blizzard.com/>
- Per la realizzazione di questo documento è stato utilizzato libreoffice 3
- <http://www.libreoffice.org/>

Domande?!