gaming all around
progrestar
PRESENTS

Тема доклада

“Правила игры меняются. Этические нормы остаются”

Компания Progrestar – пират No.1 в России? Пиратством были заработаны самые большие игровые бюджеты? В России нет разработчиков, а только пираты?

О российском рынке социальных приложений

с точки зрения закона и этики

Прибыльная модель 2008-09

- Рынок социальных приложений в России зарождается, в отличие от Запада

Model	Publishing	Developing
Бюджеты	100% виральность, затраты на локализацию, срок менее месяца	До $10 тыс. на разработку, срок от 2 месяцев
Риски	Минимизация рисков (сбалансированный портфель apps)	Все ставки на 1 игру
Доходность	Сверх высокая	Непредсказуемая

Результат: планка качества разработок и уровень входа в Россию повышается

Progrestar в 2008-09 гг.

Developing

July 2009
1 320 000 users

May 2008
1 785 000 users

May 2008
2 670 000 users

June 2009
850 000 users

Publishing №1

Publishing №2

June 2009
4 607 332 users

August 2009
2 871 405 users

December 2009
728 665 users

December 2008
1 500 000 users

progrestar

Progrestar в 2008-09 гг.

Результаты

- **Занятие лидирующей позиции**
- **Получение неоценимого опыта**
- **Сбор и анализ статистических данных по пользователям**
- **Время на подбор команды для собственной разработки**
- **Привлечение трафика**
- **Приобретение необходимых деловых контактов**

Progrestar в 2008-09 гг.

June 2009
4 607 332 users

August 2009
2 871 405 users

December 2009
728 665 users

December 2008
1 500 000 users

progrestar

Прибыльная модель 2010 г.

- Рынок развивается динамично
- Высокая конкуренция (более 2000 команд)

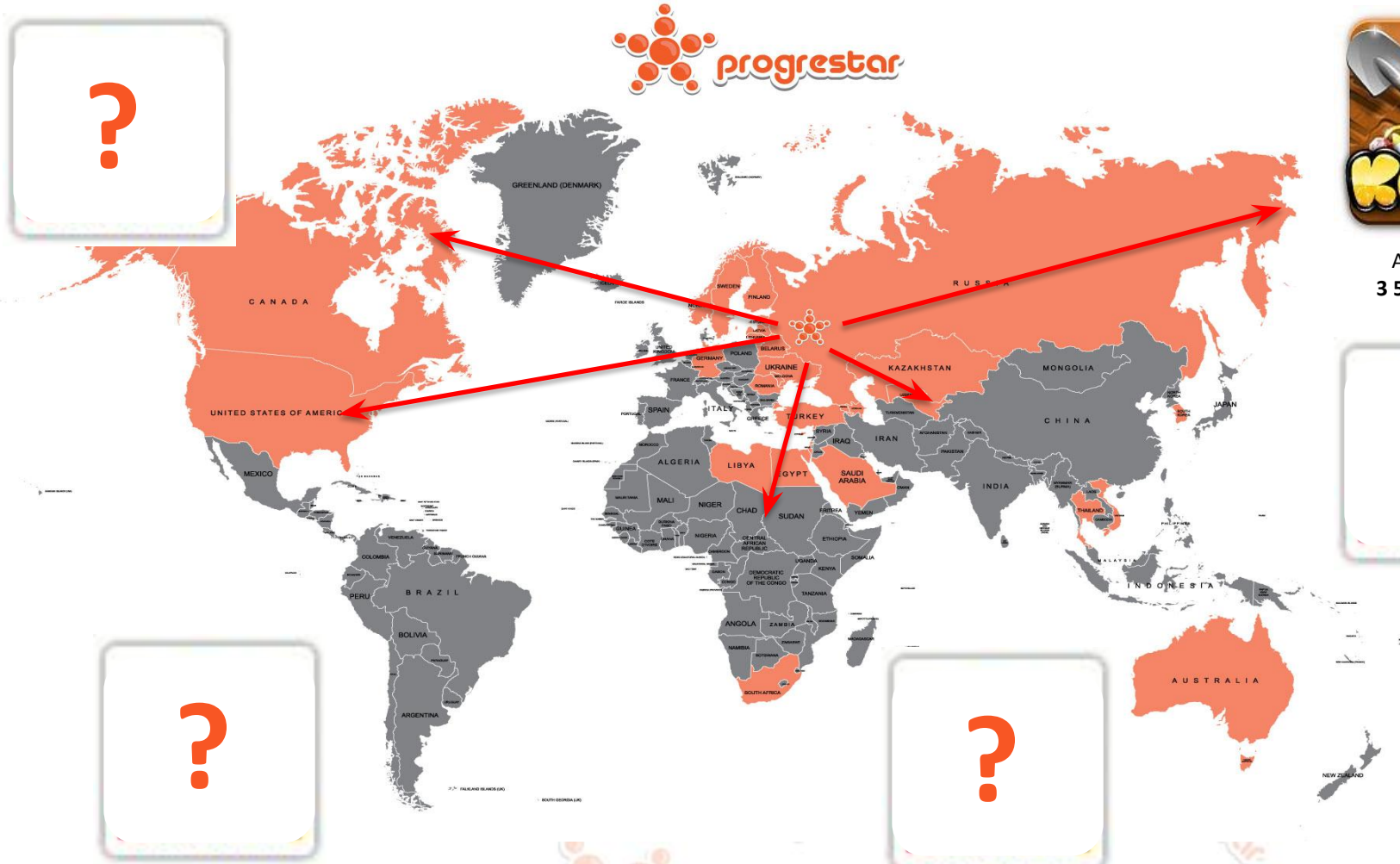
Model	Publishing	Developing
Бюджеты	Затраты на рекламу	Затраты на разработку и рекламу
Риски	Количество качественных разработок значительно ниже желающих из издавать	
Доходность	Разрабатывать качественный проект доходнее, нежели его искать	

Результат: уровень качества российских разработок достиг международного уровня. Российские разработки – теперь предмет международных издательских соглашений

Progrestar в 2010 г.

В сентябре компания Progrestar принимает решение о полном переводе трафика на собственные проекты и переходе к модели собственной разработки. Компания расторгает договор с компанией-разработчиком социальных игр **"Ресторатор", "Фазенда" и "Галаварс"**, прекращая их размещение и поддержку на платформах российских социальных сетей "Вконтакте" и "Мой Мир".

Progrestar в 2010 г.



August 2010
3 500 000 users

progrestar

Прибыльная модель 2010 г.

- В прошлом году еще работала модель, когда компания-разработчик успевала разрабатывать, поддерживать и публиковать самостоятельно
- Единственный надежный способ вести бизнес сейчас — делать высоко качественные игры каждые два месяца и искать для них издателя с максимальным охватом социальных площадок

Но есть одно «но» - отсутствие честной рыночной конкуренции на рынке социальных приложений

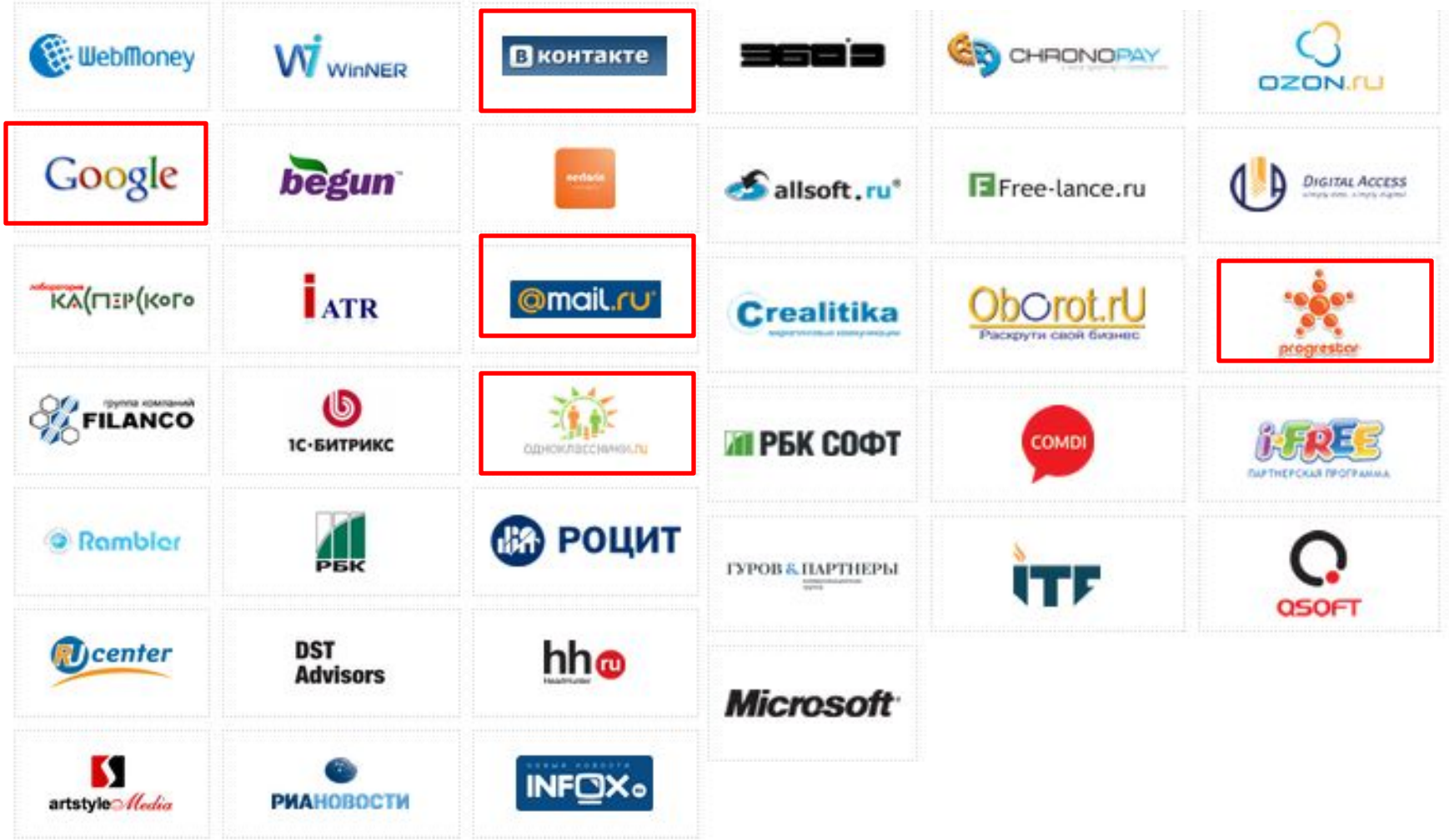
Способы воздействия

- Общественные (слухи, троллинг, споры, сплетни) – не работает
- Организационные (деловое взаимодействие заинтересованных сторон)
- Юридические (судебные разбирательства)

Вывод: Для решения споров и конфликтов – есть эффективное решение. Оценка профессиональной деятельности участников рынка, привлечение внимания платформ и правообладателей, оказание юридической поддержки и разрешение споров и конфликтов – теперь стало возможным!

РАЭК

Члены РАЭК:



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

RADiT
RUSSIAN ASSOCIATION OF DEVELOPERS AND PUBLISHERS OF GAME INDUSTRY AND INTERACTIVE TECHNOLOGIES

About Association

Russian Association of Developers and publishers of Game Industry and Interactive Technologies (RADIT) was established in 2010.

RADIT is the association of the companies related to the Game Industry and Interactive Technologies field. The head office of the Partnership is located in Moscow, Russia.

The Russian Association of Developers and publishers of Game Industry and Interactive Technologies carries out on non-commercial base innovative, scientific-technical and implementation activities, organizes the program document forming and its adjustment with the leading representatives of the Game Industry in Russia.

The Association main purpose is to coordinate business activities of its members, as well as representation and protection their common property interests.

The Association puts its forces, means and intellectual resources for the development of the computer and information technologies in whole in Russia.

RADIT carries out international activity, including foreign-economic activity, that is necessary for achievement of assigned tasks and operates in order that is not contradicted to the current Russian legislation.

The Association establishes, supports and develops the relations with international and foreign organizations whose business activity relates with RADIT purposes. In international collaboration the Association is guided by the universally recognized principals and norms of the international law.

Membership in Association creates bases and forms of interaction between Association members. It allows them to use each other opportunities for more successful business dealing.

Besides the Association is the organizer of the All-Russian Conference on Game Industry (ACGI).

ЯЗЫК

- English
- Русский

RADIT - THE FIRST RUSSIAN GAME INDUSTRY ASSOCIATION NEWSLETTER

Stay informed on our latest news!

Email: *

Subscribe

Previous issues

RSS

FIND US ON...

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

ВОПРОСЫ

КОНТАКТЫ: АНДРЕЙ ФАДЕЕВ

afadeev@progrestar.com

@progrestar