

world publisher of online social games

Мартышкин и Админ





Развитие рынка социальных игр в России!

- История
- Цифры
- Факты



Ноябрь 2008 года

 ВКонтакте обходит Одноклассников по суточной аудитории





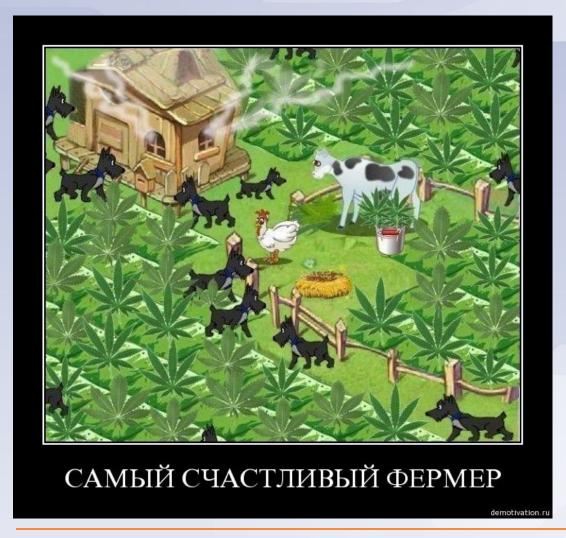


5-ое апреля 2009 года

- ВКонтакте запустил АПИ 2.0
- Я зарегистрировался ВКонтакте



16-ое апреля 2009 года



Запуск проекта «Счастливый фермер»



Май 2009 года

 Первые приложения «миллионеры» по количеству установок



5 июня 2009 года

 «Добровольный» переход всех приложений на использование внутренней валюты ВКонтакте – Голоса.



Сентябрь 2009





Социальные сети России

- BKohtakte <u>www.vkontakte.ru</u>
 - ДАУ 9.5кк, МАУ 16кк
- Мой мир www.mail.ru
 - ДАУ 5кк, МАУ 13кк
- Одноклассники <u>www.odnoklassniki.ru</u>
 - ДАУ 5кк, МАУ 13кк
- Мир Тесен <u>www.mirtesen.ru</u>
 - □ ДАУ 1...1.5кк











Секрет успешной соц.игры

- Простой геймплей (кажуальность)
- Асинхронный геймплей
- Социальное взаимодействие
- Соперничество (топы)
- Мощный сервер большие нагрузки



Риски

- Регулярно меняющиеся «правила игры»
- Попрет или нет?
- Конкуренты
- Будут ли платить?
- Качество сервиса



Трудности входа (пример ВК)

- Сейчас 1200 приложений
- Ознакомьтесь с правилами размещения приложений
- Продвижение
- Изменение правил



Монетизация - с миллиона по рублю

- Free-to-play + микротранзакции
- Реклама (в т.ч. product-placement)
- Подписка



Давайте зарабатывать вместе!

- У вас есть готовый продукт?
 - □ АйДжет издаст ваш продукт!
- Вы начинающая команда на полпути к первой игре?
 - □ АйДжет инвестирует в команду!
- Вы можете сделать игру на заказ?
 - □ АйДжет разместит заказ!



АйДжет предлагает:

- Анализ и коррекцию монетизационной модели приложения
- Продвижение в России
- Продвижение вне России (с 1кв 2010)
- Локализация
- Хостинг
- Служба поддержки



Вопросы?

Исаков Дмитрий isakov-da@i-jet.net

