



Издание социальных игр с Mail.Ru

“ Продюсерские Центры ”

Разработали социальную игру... Что дальше?



Вариант №1

Первая мысль «возникающая на старте»...

Запускаться самостоятельно!

Особенности:

- Собственная экспертиза
- Сервера и прочее «железо»
- Бюджет на рекламу
- Какой трафик мы купили?
- Только один шанс

Разработали социальную игру... Что дальше?



Вариант №2

После нескольких «не очень успешных запусков»...

Запускаться с «хорошим» издателем!

Особенности:

- Экспертиза издателя
 - до запуска
 - во время
 - и после
- Трафик - не ваша забота
- Доп. монетизация и сети
- Возможен второй шанс

Who's Who или Какие бывают издатели?

Трафик-менеджеры

- отсутствует экспертиза
- «включают» трафик и оставляют «плавать»
- если «не пошло», будете «трафикхолдером»

Издатели с инвестициями

- как правило, отсутствует экспертиза
- покупают почти любой трафик
- ограниченное «время жизни»

Разработчики с пулом продуктов

- приоритет на свои продукты
- ограниченные перспективы роста

Издатели с экспертизой

- возможен «долгий» старт



Продюсерский Центр Mail.Ru

- 1 - Разработчик или издатель
- 2 - Обладает экспертизой и ресурсами
- 3 - Успешные собственные продукты
- 4 - ГОТОВЫ к «новым» разработчиками

Первый ПЦ — компания Playflock



Планируем всего 3 ПЦ в России в 2011 году

Контроль продуктов и показателей каждого ПЦ

Основные критерии выбора продуктов

- 1 - Пересечение с текущими продуктами
- 2 - Production Value
- 3 - ARPU от MAU, больше 2 рублей *
- 4 - Retention, больше 20% *

* Для новых продуктов возможны корректировки и съём показателей после ОБТ продукта

Этапы издания продукта



A) GDD+Build (изучаем, вносим правки)

B) ЗБТ (убираем очевидные проблемы и ошибки в UI, корректируем виралку)

C) ОБТ (первая волна)

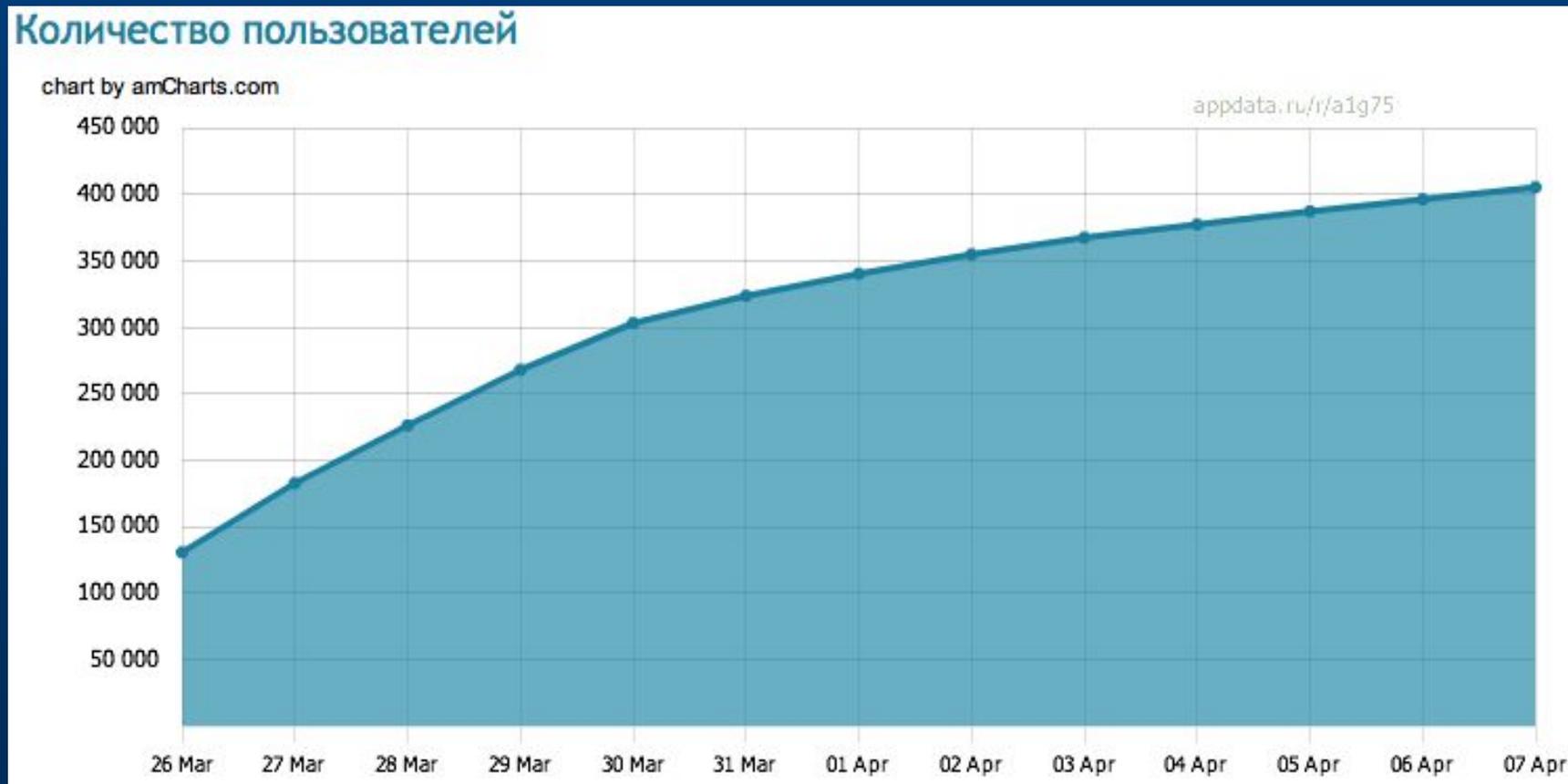
D) Анализ показателей и коррекция *

E) ОБТ (вторая волна) *

F) Коммерческий запуск

* Этапы **D** и **E** могут повторяться несколько раз, до достижения необходимых показателей

Пример запуска продукта с Mail.Ru



Издатель Mail.Ru, Разработчик ВIT.Games «Дайверы»
ОБТ (первая волна, 2 недели) 400.000+ уст.

Пример первых запусков ПЦ Playflock



ПЦ Playflock
«Золотая Ферма»
ОБТ +10.000 уст./сут.



ПЦ Playflock
«Гангстеры»
ОБТ +10.000 уст./сут.

Условия сотрудничества

Единые условия у всех ПЦ и Mail.Ru!

Издание с Mail.Ru

или

Издание с ПЦ Playflock

или

Издание с ПЦ 2

или

Издание с ПЦ 3

50/50

@mail.ru[®]

Спасибо за внимание!

Фадин Александр

руководитель направления
социальных игр

fadin@corp.mail.ru