

ACGi 2010

ALL-RUSSIAN CONFERENCE
ON GAME INDUSTRY

ПРОГРАММА | PROGRAMM GUIDE



ПРОГРАММА ACGI 2010



27 Октября 2010	
9:00-18:00	Регистрация
9:00-18:00	Работа пресс комнаты
9:00-10:00	Кофе-брейк
10:00-10:20	Открытие конференции
10:20-11:00	<p>Перспективы издания игр в российских социальных сетях Всеволод Леонов, Mail.Ru, Вице-президент по международному развитию бизнеса</p> <p>Будет проведен краткий обзор рынка социальных игр, участников и ролей на рынке, перспектив издания социальных игр в российских социальных сетях.</p>

<p>11:00-11:40</p>	<p>Перспективы и проблематика браузерных MMORPG Аарон Хсу, GIPА. Председатель, XPEC Entertainment Inc., Президент</p> <p>Наблюдая продолжающийся рост интернет пользователей и электронных устройств, поддерживающих браузер, мы уверены, что будущее за разработкой и продвижением браузерных игр. Вопросы, связанные с совершенствованием разработки браузерных игр, пока не получили должного внимания и поэтому мы хотим взять на себя лидерство по изменению общей концепции.</p>
<p>11:40-12:20</p>	<p>Создание российского блокбастера Сергей Орловский, Nival Network. Президент</p>
<p>12:20-13:00</p>	<p>Как увеличить свои доходы: роль издателя на зарубежных рынках Оксана Логинова, i-Jet Media. Глава отдела дистрибуции</p> <p>Сделать хорошую игру - непросто. Сделать хит - тем более. По крайней мере, на российском рынке за последний год такого не случилось. Разработчикам остается только один способ: экспансия и постоянное географическое расширение присутствия компании. Как выйти на европейские сети, и какие игры им предложить? Какой будет цена экспансии? Кто будет конкурентом? Мы готовы поделиться своим опытом работы и рассказать секреты.</p>
<p>13:00-13:40</p>	<p>Социальные игры вчера, сегодня, завтра Алиса Чумаченко, Game Insight, Основатель и президент</p>

<p>13:40-14:20</p>	<p>Не клади все яйца в одну корзину, или возможности альтернативной монетизации Романова Мария Игоревна, Xsolla, руководитель по развитию</p> <ul style="list-style-type: none"> - Перипетии монетизации и закон Парето; - Офферы как альтернатива и весомое дополнение; - В чем отличие от стандартной монетизации; - Как это работает: таргетинг, мониторинг, подтверждение; - Реалии российского рынка: фрод пользователей и фрод рекламодателей.
<p>14:20-15:00</p>	<p>Международный маркетинг и издательство онлайн игр Марианн Хартель, N&N Games Consulting GmbH. Генеральный директор</p> <p>В своей речи Марианн поделится знаниями в области самого быстрорастущего сектора индустрии, расскажет про возможности международного издания онлайн игр, а также связанные с этим сложности.</p> <p>В докладе будут также раскрыты все препятствия, которые могут встретить начинающие команды с момента поступления финансирования на запуск компании. Также будут описаны различные «циклы развития», полезные маркетинг, бизнес и правовые решения. Марианн приведет множество примеров и даст советы о том, как построить доходную компанию, специализирующуюся на онлайн играх.</p>
<p>15:00-16:00</p>	<p>Обед</p>

16:00-16:30

Проблема доставки on-line игрового контента. Кейс-стади Funcom

Максим Акинин, Level 3 Communications. Директор по продажам

Онлайн игроки не следуют правилам жизни – по крайней мере таким, какими мы эти правила знаем. В течение часа они могут начать штурм своих смертельных врагов, завести роман с богиней или отправиться в преисподнею... Не нужно ни есть ни спать; времени хватает только на то, чтобы сделать следующий ход в игре... В виртуальных мирах, которые изменяются очень быстро, незначительные изменения в скорости или качестве могут либо обогатить либо «убить» ощущения вашей игровой аудитории, и обогатить или «убить» ваш бизнес...

Мы расскажем как мы обеспечиваем высокую производительность on-line игр, надёжное и быстрое «скачивание» обновлений и рекламных роликов, и как снизить стоимость доступа к всемирной игровой аудитории. Level 3 – это эксперты, которые работают в индустрии он-лайн игр с самого начала, и одна из самых быстрых и связанных глобальных сетей IP в мире.

Также мы поделимся опытом работы Level 3 с компанией Funcom.

16:30-17:00	<p>Спонсорская сессия от компании Crytek Докладчики: Бенжамин Петерс, Скот Фитджеральд</p> <p>Компания Crytek продемонстрирует последние утилиты движка CryENGINE 3 в контексте игры Crysis 2. Crytek предлагает уникальное решение для игровых компаний по одновременной разработке ультрасовременных качественных видеоигр для нескольких платформ - CryENGINE.</p> <p>Основная особенность данной технологии – быстрая итеративность процесса, работа в режиме реального времени. Не требуется прекалькуляция для того чтобы показать финальное качество в оболочке Sandbox, причем разработка в режиме редактирования полностью интерактивная и на игровых приставках.</p> <p>Данная презентация продемонстрирует последние утилиты CryENGINE 3. На примере проекта Crysis 2 будет показано как параллельно можешь вестись разработка и проигрываться результат.</p>
17:00-18:00	ACGI COCTAIL PARTY

28 Октября 2010

9:00-18:00

Регистрация

9:00-10:00

Кофе-брейк

10:00-18:00

Бизнес матчинг

10:00-11:00

Мастер-класс. Как сделать хит из игры: три кейса из практики i-Jet Media

Роман Купчиков, i-Jet Media. Руководитель группы по работе с партнерами

Кто не хочет сделать хит? В условиях развития рынка социальных игр, создание хита становится все более сложной задачей, тем более что для каждого понятие "хит" имеет свой сокровенный смысл. Тем не менее, при грамотном подходе к разработке, изданию и маркетингу из игры можно сделать хит. При этом жанр игры не имеет определяющего значения.

В ходе выступления будут представлены основные подходы к созданию хитов на современном рынке социальных игр, рассмотрены кейсы из практики i-Jet Media и влияние грамотного маркетинга игр на их аудиторные и финансовые показатели.

11:00-11:40

Социальные приложения, как альтернатива играм

Дмитрий Филатов, управляющий партнер. Sonetica

<p>11:40-12:20</p>	<p>Российские социальные сети не предел. Успешное завоевание мировой социальной сети Facebook Андрей Фадеев, Progrestar Inc. Основатель, генеральный директор</p> <p>Два года назад в российских социальных сетях для разработчиков открылись API. На российских площадках разработчики достигли значительных результатов. Изучили основные характеристики пользователей, отработали социальные методики и механизмы монетизации. А что же дальше? Основатель и владелец компании Progrestar Андрей Фадеев расскажет куда дальше двигаться российскому разработчику и каких результатов можно достичь в бушующих волнах мировой социальной сети Facebook.</p>
<p>12:20-13:00</p>	<p>Интеграция в социальные приложения. Умная реклама 2.0 Паша Романовский, совладелец компании Socialist (by Gameland), член совета директоров Gameland Андрей Фадеев, Progrestar Inc. Основатель, генеральный директор</p> <p>Как рекламодателю и разработчику не потеряться в этом огромном интернет-пространстве.</p>
<p>13:00-13:40</p>	<p>Адаптация корейских онлайн игр для российского рынка Геворк Саркисян, Innova. Генеральный директор</p> <p>В своем докладе Геворк раскроет причины, по которым Иннова часто делает выбор в пользу именно корейских игр, расскажет о философии корейского геймдева, а также поднимет вопрос о том, что дал российский рынок корейскому геймдеву. На примере знаменитой игры Lineage 2 и других проектов Геворк расскажет об особенностях выбора бизнес-модели, перевода и ввода уникального контента в игру.</p>

<p>13:40-15:00</p>	<p>ACGI Startup Point Питчинг проектов</p> <p>Оргкомитет ACGI 2010 и компания Startup Point совместно проводят мероприятие по питчингу проектов - ACGI Startup Point.</p> <p>Презентации проектов пройдут в традиционном формате Elevator Pitch - короткие выступления.</p> <p>По окончании каждой презентации проекта будет высказано мнение экспертов.</p>
<p>15:00-16:00</p>	<p>Обед</p>
<p>16:00-17:50</p>	<p>Российско-Тайваньский форум по игровой индустрии</p> <p>Текущее состояние и перспективы развития рынка рынка онлайн и социальных игр в России и Тайване.</p> <p>Модератор стола – Константин Попов, президент РАРИТ.</p> <p>Выступающие от России: Акшин Джангиров, Creaga. Основатель Алиса Чумаченко, Game Insight, Основатель и президент Андрей Фадеев, Progrestar Inc. Основатель, генеральный директор Всеволод Леонов, Mail.ru, Вице-президент по международному развитию бизнеса Максим Матвейко, Nival Network. Вице-президент по развитию бизнеса</p>

	<p>Выступающие от Тайваня: Аарон Хсу, GIPA. Председатель, XPEC Entertainment Inc., Президент</p> <p>Торжественное подписание договора Россия-Тайвань между ассоциациями РАРИТ и GIPA</p>
17:50-18:00	Подведение итогов конференции
20:00	ACGI NIGHT PARTY

SCHEDULE ACGI 2010



27 October 2010

9:00-18:00

Registration

9:00-18:00

Press room

9:00-10:00

Coffee break

10:00-10:20

Official opening ceremony

<p>10:20-11:00</p>	<p>Prospects of social games publishing in Russian social networks. Vsevolod Leonov, Mail.Ru, Vice President of International Business Development</p> <p>In this session will be presented overview of Russian social games market, main market player and their roles, prospects of social games publishing in Russian social networks.</p>
<p>11:00-11:40</p>	<p>Browser MMORPG: Challenges and Its Future. Aaron Hsu, GIPA, Chairmen, XPEC Entertainment Inc., Chairman</p> <p>With the continuing growth of internet users and web browsing enabled devices, we believe that the future of lies in the development and promotion of browser games. It hasn't received the attention it deserves, but we are committed to lead in changing that general perception.</p>
<p>11:40-12:20</p>	<p>Making Russian Blockbuster Sergey Orlovsky, Nival Network. President</p>
<p>12:20-13:00</p>	<p>Increase Your Income: the Publisher's role on foreign markets. Oksana Loginova, i-Jet Media. Head of distribution department</p> <p>It's not easy to make a good game, let alone a mega-profit-generating hit. Not in last year's Russian market at least. For developers, expansion in terms of business and geographical presence of your company is a must. How do you get access to European networks and which games should you offer? What is the cost of expansion? Who will be your competitors? We are ready to share our experience and secrets.</p>

<p>13:00-13:40</p>	<p>Social games: yesterday, today, tomorrow Alisa Chumachenko, Game Insight, Founder and president</p>
<p>13:40-14:20</p>	<p>Don't put all your eggs in one basket: the future of alternative monetization Maria Romanova, Xsolla, Head of Business Development.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Monetization and the Pareto principle; - Offers as an alternative and inevitable revenue burst; - Differences from standard monetization; - How offers work: targeting, monitoring, confirming; - Russian market realities: gamers' fraud and advertisers' fraud
<p>14:20-15:00</p>	<p>International Marketing and publishing of online games Marian Härtel, H&H Games Consulting GmbH. CEO</p> <p>The Speech will cover the challenges and chances of international publishing of online games, a growing sector of the industry and a large chance for young development team to bring their products to market to a global audience. The speech will cover all the obstacles, starting from funding of a startup company, a different development cycle, marketing as well as legal and business decisions. I will feature examples and numerous hints and advises on how to set up a profitable online games company.</p>
<p>15:00-16:00</p>	<p>Lunch</p>

<p>16:00-16:30</p>	<p>On-line gaming content delivery challenge. Funcom case-study Maxim Akinin, Level 3 Communications. Account Director, Russia and CIS</p> <p>Gamers don't follow the rules of life as we know it. In one hour, they can launch an assault on their deadliest enemies, romance a goddess and narrowly escape a fiery inferno. There's no need to eat or sleep; there's just enough time to decide the next move. In virtual worlds that move as fast as these, subtle changes in speed or quality can make or break your die-hard audience's gaming experience, and make or break your business.</p> <p>We will tell you how we deliver the highest level of online gaming performance, the most reliable downloads and trailers, and save costs by reaching worldwide audiences directly.</p>
<p>16:30-17:00</p>	<p>Crytek sponsored session. Speakers: Benjamin Peters, Scott Fitzgerald</p> <p>Demonstrating the latest CryENGINE 3 toolset in the context of Crysis 2.</p> <p>With its all in one game production middleware CryENGINE, Crytek offers a solution for game studios to produce cutting edge quality games on multiple platforms, simultaneously. The focus of this technology is on fast iteration, real-time world creation. No pre-computation of any kind is needed to show the final quality of assets, in the production environment Sandbox, and developers' work is playable on console simultaneously during editing. This presentation will show the latest tools in CryENGINE 3, using Crytek's latest in-house project Crysis 2 to demonstrate how AAA games are made and played in parallel.</p>
<p>17:00-18:00</p>	<p>ACGI COCTAIL PARTY</p>

28 October 2010

9:00-18:00

Registration

9:00-10:00

Coffee break

10:00-18:00

Business matchmaking event

10:00-11:00

Masterclass. Turning a game to a hit: three cases from i-Jet Media practice

Roman Kupchikov, i-Jet Media. Account Manager

Is there anyone who does not desire to make a hit? It is becoming more and more complicated to create a hit under existing conditions. Besides, the word 'hit' can mean different for different people. However, you can make a hit out of a good game applying fully competent approaches to game development, publishing and marketing, and the game genre is of little importance for that.

The presentation will introduce basic approaches to producing hits on the modern social games market, and examine cases from i-Jet Media practice as well as the influence of a competent game marketing on performance of games in terms of audience and finances.

11:00-11:40

Social services as an alternative to social games for investment

Dmitry Filatov, Partner. Sonetica

<p>11:40-12:20</p>	<p>Russian Social networks and beyond. Entering Facebook. Story of one developer Andrey Fadeev , Progrestar Inc. CEO and founder</p> <p>API's was opened for developers on Russian social networks 2 years ago. Since that time several developers reached impressive results and got important experience and knowledge. Learned their users main characteristics, tested social methods and monetization. But what is next? Andrey Fadeev, founder and CEO Progrestar Inc. will share his vision of Russian game development future in the big blue ocean of Facebook.</p>
<p>12:20-13:00</p>	<p>Integration to social apps. Clever advertising 2.0 Pasha Romanovskiy, co-owner of Socialist (by Gameland), Member of Advisory Board Gameland Andrey Fadeev , Progrestar Inc. CEO and founder</p> <p>How developer and advertiser cannot be lost in huge internet space.</p>
<p>13:00-13:40</p>	<p>Localization and adaptation of Korean online games for Russian market. Gevork Sarkisyan, Innova. CEO</p> <p>Gevork is going to disclose the reasons why Innova often prefers Korean games, to tell about the philosophy of Korean GameDev and also he will touch the issue of what the Russian market had already given to Korean GameDev. Gevork will explain the business-model choice peculiarities, translation and induction of unique content into the game by the example of one of the most famous game Lineage 2 and other projects.</p>

<p>13:40-15:00</p>	<p>ACGI Startup Point Projects pitching event</p> <p>On this event independent developers will demonstrate their projects.</p> <p>Elevator Pitch's and expert's opinion.</p>
<p>15:00-16:00</p>	<p>Lunch</p>
<p>16:00-17:50</p>	<p>Russian-Taiwan game industry forum Current State and Prospects of Online and Social Games in Russia/Taiwan.</p> <p>Moderator – Konstantin Popov, president RADIT.</p> <p>Russian panelists Akshin Dzhangirov, Creara. Founder Alisa Chumachenko, Game Insight, Founder and president Andrey Fadeev , Progrestar Inc. CEO and founder Maxim Matveyko, Nival Network. Vice President of Business Development Vsevolod Leonov, Mail.RU, Vice President of International Business Development</p>

	Taiwan panelists Aaron Hsu, GIPA, Chairmen, XPEC Entertainment Inc., Chairman Signing Ceremony of MOI between Russia (RADIT) and Taiwan (GIPA)
17:50-18:00	Conference summary
20:00	ACGI NIGHT PARTY