

Red Hall

DAY

Friday
June 26

12:30 – 14:00 Registration & Welcome coffee sponsored by Playkot  playkot

14:00
14:30

Pavel Ryaykkonen,
COO and Co-founder

Nevosoft

**Mobile & Social Game Market:
Trends & Strategies**

RUS & ENG

14:30
15:00

Stefano Sandri, Marketing Manager

Wooga

**Packaging Agent Alice:
A Framework for Indie Developers
to Build Buzz**

RUS & ENG

15:00
15:30

Georg Broxtermann,
Business Development Director
and Co-founder

Flaregames GmbH

**Royal Revolt 2 — How We
Entered the Korean Market and What
We've Learned for Our Asian Strategy**

RUS & ENG

15:30
16:00

Pavel Golubev, CEO

Appodeal

**Monetization: How to Increase
Your Earnings From Ad Networks x 3 Times**

RUS & ENG

16:00 – 16:30 Coffee Break sponsored by Playkot  playkot

16:30
17:00

Mieszko Zielinski,
Lead AI Programmer

Epic Games

UE4 Large World AI Navigation

RUS & ENG

17:00
17:30

Anastasia Perina,
Business Development Executive

RJ Games

**Strategies of Launching
Social Network Games
on Facebook**

RUS & ENG

17:30
18:00

Nelson Rodriguez,
Senior Industry Marketing Manager, Games

Akamai Technologies

**The Role of Technology
Infrastructure in Game
Development**

RUS & ENG

18:00
18:30

Akin Babayigit,
Head of Partnerships, EMEA

Facebook Audience Network

**Facebook Insights:
Monetization Mistakes Game
Developers Make Across Canvas & Mobile**

RUS & ENG

18:30 – 19:00 Sparkling Intermission with Champagne by Facebook Audience Network

19:00
19:30

Stephen Lee,
Executive Director, Head of Publishing

6waves

**Secrets to Success:
Achieving Top Grossing Ranks in Asia**

RUS & ENG

19:30
20:00

Karolina Attspodina,
Head of Sales, Eastern Europe

Adjust & Lamoda

**Secrets From Ecommerce
Taken to Gaming Best Practices
for Mobile Retargeting Campaigns**

RUS & ENG

20:00
21:00

Game Insight, Creative Mobile,
G5, Nekki, Playrix

**PANEL DISCUSSION:
The Uncomfortable Talks
About Mobile Games Business**

RUS & ENG

21:00–03:00 The Official Party on a Pirate Boat!

Shuttles will take Premium participants from the venue at 9:00 and 9:30 pm.

Session Description

Описание лекций

Pavel Ryaykkonen, COO and Co-founder, Nevosoft

Mobile & Social Game Market: Trends & Strategies

Pavel will cover the latest trends across social and mobile game markets and will share his views on the future of gaming.



Рынок мобильных и социальных игр: тренды и стратегии

Павел расскажет о последних трендах на рынке мобильных и социальных игр, а также поделится своим видением будущего развития игровой индустрии.



Stefano Sandri, Marketing Manager, Wooga

Packaging Agent Alice: A Framework for Indie Developers to Build Buzz

In this presentation Stefano will have some tips and tricks on how to package and tease a game during its launch phase and beyond.



Agent Alice: фреймворк по раскрутке игр для инди-разработчиков

В своей презентации Stefano поделится некоторыми советами и рекомендациями о том, как создать успешный тизер игры и грамотно сделать посев перед релизом.



Georg Broxtermann, Business Development Director and Co-founder, Flaregames GmbH

Royal Revolt 2 - How We Entered the Korean Market and What We've Learned for Our Asian Strategy

Georg Broxtermann from Flare Games, a German developer, will share their experience of successful entering the Korean Market.



Royal Revolt 2 — как мы вышли на корейский рынок и чему научились

Flare Games, немецкий разработчик игр, поделится своим опытом успешного выхода на корейский рынок.



Pavel Golubev, CEO, Appodeal

Monetization: How to Increase Your Earnings From Ad Networks x 3 Times

Uncommon and efficient ways to improve your earnings from in-app advertisements. Why ad networks are built in favor of advertisers and how to mitigate it? RTB exchange insides. What is second price auction. Why pacing lowers your earnings and how to fix it? How to expose your inventory to brands and access more CPM campaigns.



Монетизация: как увеличить доход от рекламных сетей в 3 раза

Нестандартные, но эффективные способы увеличить доход от рекламы в приложении с живыми примерами. Почему рекламные сети работают для рекламодателей, а не разработчиков, и как на это повлиять? Как устроены RTB-биржи изнутри? Что такое аукцион второй цены? Почему pacing плохо влияет на доходность, и как это исправить? Как откручивать больше дорогой рекламы брендов, а не скучные CPI кампании?



Mieszko Zielinski, Lead AI Programmer, Epic Games

UE4 Large World AI Navigation

Approaching GDC2015 UE4 was in many regards, including AI navigation system, not really suitable for open-world projects. The goal was to implement missing features to support 256km² map's ambient life AI agents. The talk will show how it's been achieved and how said features are now UE4's large world navigation support, available to all UE4 users. The talk will also touch on future work and plans for AI navigation system.



UE4: навигация AI в большом мире

Перед GDC 2015 многие фишки UE4 были в фокусе внимания разработчиков. Одной из них была система навигации AI, не совсем подходящая для проектов с открытым миром. Целью была реализация недостающих фишек для поддержки фоновой жизни AI-агентов на карте 256x256 километров. В докладе будет рассказано, как этого достигли. Также покажут, как упомянутые выше фишки поддерживают навигацию в большом мире для UE4 и теперь доступны для всех пользователей UE4. Кроме того, докладчик коснется будущих планов по системе навигации AI.



Anastasia Perina, Business Development Executive, RJ Games

Strategies of Launching Social Network Games on Facebook

This presentation will focus on the current state of the social network game market and on the opportunities for games growth on the Russian social networks. Anastasia will also talk about the evolution of genres and strategies of launching apps on Facebook. ●●●

Стратегии вывода социальных проектов на зарубежные рынки

В докладе не будет слов про маркетинг и бюджеты: мы обсудим состояние рынка социальных сетей, возможности для роста игр на российских социальных сетях, эволюцию жанровой составляющей, а также стратегии вывода игровых проектов на рынок социальной сети Facebook. ●●●

Nelson Rodriguez, Senior Industry Marketing Manager, Games, Akamai Technologies

The Role of Technology Infrastructure in Game Development

Today's gaming fan swears by high-definition (HD) online multiplayer, digitally-distributed titles and connected devices — and wants to try, buy, play and consume content anytime, anywhere ... including inside games themselves. To successfully engage enthusiasts, it's crucial to deliver fast, flawless user experiences optimized for every device — including ultra-reliable and secure media streaming and software downloads. ●●●

Роль инфраструктуры в разработке игр

Современные геймеры уже не могут без онлайн-игр HD-мультиплееров, игр, скачанных из Интернета, разных девайсов. Они привыкли потреблять цифровой контент постоянно и без остановки, в любое время, в любом месте. Чтобы удовлетворить такой спрос, необходимо позаботиться о быстрой и бесперебойной работе своих игр на разных устройствах, а также о сверх-надёжном и защищенном стриминге и загрузках. ●●●

Akin Babayigit, Head of Partnerships, EMEA, Facebook Audience Network

Facebook Insights: Monetization Mistakes Game Developers Make Across Canvas & Mobile

The session will cover how to best use Facebook's tools to monetize your applications. We will talk about the best practices of games monetization, the new announcements around Facebook Audience Network, Liverail, as well as some other announcements from our f8 conference (messenger as a platform, facebook analytics for apps etc.) ●●●

Facebook: основные ошибки в монетизации десктопных и мобильных игр

На презентации будет рассказано, как лучше всего использовать инструменты Facebook, чтобы монетизировать приложения. Отдельное внимание будет уделено лучшим примерам по монетизации игр. Также расскажут о последних анонсах Facebook Audience Network, Liverail, а также новости с конференции f8 (мессенджер как платформа, аналитика Facebook и т.д.) ●●●

Stephen Lee, Executive Director, Head of Publishing, 6waves

Secrets to Success: Achieving Top Grossing Ranks in Asia

Asia leads the world in mobile gaming revenues, yet has proven difficult for overseas companies to crack. Where are the best opportunities for gaming companies in Asia, and what are the keys to achieving success? ●●●

Секреты успеха: как попасть в кассовый топ в Азии

Азия — мировой лидер по доходам в секторе мобильных игр. Не секрет, что зарубежным компаниям крайне сложно выйти на азиатский рынок. В своем докладе Stephen Lee поделится, какие потенциальные возможности существуют и как добиться успеха. ●●●

Karolina Attspodina, Head of Sales, Eastern Europe, Adjust & Lamoda

Secrets From Ecommerce Taken to Gaming Best Practices for Mobile Retargeting Campaigns

Re-engagement strategies are key to success in ever-tightening competitive landscapes. In this talk we'll go through the key concrete steps through the set-up of retargeting campaigns toward mobile, starting with planning out your core user segments down to implementing deep-link and fallback maneuvers for optimal conversion rates. Experts from adjust will be joined by ecommerce leaders in retargeting, Lamoda, to bring insights from their space and the techniques developed in ecommerce that an ambitious marketer can be first at applying to gaming. ●●●

Секреты Ecommerce для игровой индустрии: примеры успешных кампаний по ретаргетингу

Re-engagement пользователей - это ключевая стратегия успеха в нашей конкурентной индустрии. Мы расскажем о важных моментах настройки ретаргетинг кампаний в мобайл, начиная от планирования сегментации пользователей и до настройки deep-link, секреты достижения оптимальной конверсии. Доклад экспертов из adjust будет дополнен лидером ecommerce, Lamoda. Они поделятся своими знаниями и техникой мобайл маркетинга который в первую очередь может быть применен и на играх. ●●●

Game Insight, Creative Mobile, G5, Nekki, Playrix

PANEL DISCUSSION: The Uncomfortable Talks About Mobile Games Business

This panel aims to explore some of the major pitfalls of mobile game publishing and looking at alternative ways to user acquisition (if there are any). We will discuss options for smaller developers and publishers and see if app stores are shifting from an over-dependence on legacy titles and 'rockstar' players to create opportunities for savvy teams. ●●●

КРУГЛЫЙ СТОЛ: О мобильно-игровом бизнесе начистоту

На этом круглом столе мы обсудим основные проблемы, с которым сталкивается любой разработчик или издатель при запуске игры, а также альтернативные пути получения трафика (если таковые вообще существуют). Мы поговорим о том, какие возможности существуют для небольших издателей и посмотрим, наметились ли какие-то изменения в секторах, чтобы перевесить чашу весов в пользу менее известных тайтлов. ●●●

Green Hall

DAY

Friday

June 26

12:30 – 14:00 Registration & Welcome coffee sponsored by Playkot 

14:30 Natalia Efimtseva, Developer Relations Program Manager
15:00
Google
Android TV: Best Practices for Game Developers RUS

15:00 Evgeny Danilov, Game Designer
15:30
Playrix
Playing on Words — Working on Texts RUS

15:30 Andrey Dyakov, Lead Engineer
16:00
Sperasoft
Three! Two! One! Fight! Designing a fighting game with Unreal Engine 4 RUS

16:00 – 16:30 Coffee Break sponsored by Playkot 

16:30 Tatyana Mihalevskaya, Director of the Project Department
17:00
GS Group
GS Group Game Console: How To! RUS

17:00 Romuald Zdebsky, Game Lead of Central & Eastern Europe
17:30
Microsoft
How to Reach a Billion of New Players with Windows 10 RUS

17:30 Philipp Zuend, Executive Producer
18:00
IF Games GmbH
Made in Switzerland: Turning Our Indie Game 'Perils of Man' into a Success Story ENG

18:00 Mohamed Ben Hiba, Director, Supply Partners EMEA
18:30
SMAATO
Super Auction, Super Revenue: Publisher Controls That Go Beyond the Waterfall ENG

18:30 – 19:00 Sparkling Intermission with Champagne by Facebook Audience Network

19:00 Pavel Solopaev, Project Lead
19:30
Jetdogs
Psychology of Interaction of Game Objects and How They Form Logical Connections RUS

19:30 Natalia Galkina, CEO
20:00
Univers-Consulting LLC
Neurotechnologies in Game Development RUS

20:00 Roman Golovko, Business Development Manager
20:30
Paymentwall & Datcroft Games
Anatomy of Conversion: Having Your Gamers Pay RUS

20:30 Grigoriy Leschenko, Senior Project Manager
21:00
Skolkovo Foundation
Welcome to Skolkovo. How to Join the Innovation Community and Get Funding for Your Project. RUS

21:00 – 03:00 The Official Party on a Pirate Boat!

Shuttles will take Premium participants from the venue at 9:00 and 9:30 pm.

Session Description

Описание лекций

Natalia Efimtseva, Developer Relations Program Manager, Google

Android TV: Best Practices for Game Developers

Android is a single platform across phones, tablets, and televisions — allowing Android developers to extend their reach across all screens to the biggest screen in the house. This session will cover ATV overview, best practices and experience from our Top Google Play Partners that have already created or adopted their apps for Android TV and of course live demos of different ATV apps and scenarios (including extended gameplay capabilities). ●●●

Android TV: рекомендации по адаптации игр

Android — это не только единая платформа для смартфонов и планшетов, но и платформа для других устройств, например, телевизоров. Android TV (ATV) позволяет превратить телевизор в игровую консоль. И практически любая игра, которая уже есть в Google Play, с минимальными усилиями со стороны разработчиков может превратиться в адаптированное под Android TV приложение. Данная сессия как раз будет посвящена опыту адаптации игр под Android TV, а также расширенным сценариям игрового взаимодействия, которые становятся возможными на Android TV. ●●●

Evgeny Danilov, Game Designer, Playtrix

Playing on Words — Working on Texts

Aspects of working on mobile-games' texts and scripts: functionality vs atmosphere, "talking head" vs unique character, broad theme vs well-elaborated plot. ●●●

Играем со словами — работаем с текстом

Особенности работы с текстами и сценариями в мобильных играх: функциональность vs. атмосфера, «говорящая голова» vs. уникальный характер, тема без детализации vs. сюжет с глубокой проработкой. ●●●

Andrey Dyakov, Lead Engineer, Sperasoft

Three! Two! One! Fight! Designing A Fighting Game with Unreal Engine 4

In this presentation we will talk about how to prototype simple fighting game in Unreal Engine. Following topics will be covered: game mode programming, AI scripting, basic networking, mobile export and many other. I will also talk about programming in C++ and blueprints scripting. ●●●

Three! Two! One! Fight! Создание файтинга с Unreal Engine 4

В этом докладе будет рассказано о преимуществах разработки прототипа файтинг игры на движке Unreal Engine 4. Мы рассмотрим следующие темы: механика файтинг игр, UE4 Gameplay Framework как основа игровой логики, описание поведения AI. Также в докладе будут рассмотрены нюансы разработки на C++ и Blueprints. ●●●

Tatyana Mihalevskaya, Director of Project Department, GS Group

GS Group Game Console: How To!

What should developer do to publish his game with Game Console? Why it can be interested for anyone? Where is money? ●●●

Игровая консоль от GS Group: инструкция по применению

Что разработчик должен делать, чтобы выпустить свою игру на игровой консоли? Почему это может быть интересно для всех? Где деньги? ●●●

Romuald Zdebsky, Games Lead for Central & Eastern Europe, Microsoft

How to Reach a Billion of New Players with Windows 10

Windows 10 is launching this summer extending Windows 10 Store to 1 bln players WW within 2-3 years. This session will give you all the details on how to reach this new audience with your games. ●●●

Как охватить миллиард новых игроков с Windows 10

Windows 10 запускается этим летом, давая доступ к Windows 10 Store миллиарду игроков со всего мира в течение 2-3 лет. В докладе вы узнаете все самое важное о том, как охватить эту новую аудиторию вашими играми. ●●●

Philipp Zuend, Executive Producer, IF Games GmbH

Made in Switzerland: Turning Our Indie Game 'Perils of Man' into a Success Story

IF Games talks about the specific challenges it faced while bringing their first mobile title 'Perils of Man' to market during it's three year development phase. The co-founders Philipp Zünd and Michael Huber discuss in depth how they set out to gain complete control over promotion, sale, revenue and management of their mobile game. ●●●

Сделано в Швейцарии: История успеха инди-игры Perils of Man

IF Games расскажут о том, с какими трудностями они столкнулись во время запуска своей первой игры Perils of Man после трех лет разработки. Со-основатели компании поделятся опытом по работе над продвижением, монетизацией и управлением проекта в целом. ●●●

Mohamed Ben Hiba, Director, Supply Partners EMEA, SMAATO

Super Auction, Super Revenue: Publisher Controls That Go Beyond the Waterfall

App Developers and Mobile Website Publishers, particularly those in the games vertical, share the common challenges of user retention, user experience and mobile monetization. The Smaato Publisher Platform (SPX) solves the challenge of mobile monetization. SPX is an ad server, SSP and RTB Ad Exchange on one unified platform that maximizes ad revenue through real-time competition. Publishers go beyond the waterfall by placing all direct and indirect demand sources in competition with each other in real-time to evaluate the best available source for every ad impression. The result is a 'super auction' that maximizes yield on a per-impression basis. ●●●

Супер-аукцион и высокий доход: как издатель может контролировать проект

Разработчики приложений и издатели мобильных сайтов, особенно те, которые занимаются играми, испытывают схожие проблемы с удержанием и монетизацией. Smaato Publisher Platform (далее SPX) помогает решить проблемы, связанные с мобильной монетизацией. SPX - это рекламный сервер, SSP и рекламная RTB-биржа, которые работают в рамках одной платформы, увеличивающей доходы с рекламы. С помощью сервиса издатели смогут работать с выпущенными проектами, заставляя рекламные платформы в реальном времени конкурировать друг с другом за рекламный инвентарь, и выбирать наиболее интересные предложения. ●●●

Pavel Solopaev, Project Lead, Jetdogs

Psychology of Interaction of Game Objects and How They Form Logical Connections

How to form logical connections in players' minds and teach them to think freely within your game mechanics. As well as what to do to make it work. Colour, shape and interactions of objects are on guard of logical connections. ●●●

Психология взаимодействия игровых объектов и как они образуют логические связи

Как сформировать логические связи у игроков и научить их свободно мыслить в рамках вашей игровой механики. А так же что делать, чтобы у вас всё получилось. Цвет, форма и взаимодействия объектов на страже логических связей. ●●●

Natalia Galkina, CEO, Univers-Consulting LLC

Neurotechnologies in Game Development

It is very important to create a commercially successful game in order to avoid the loss of player's interest, reduction of interest while playing and to make an effective monetization, regardless of the behavior strategy. Since the verbal evaluations are often not representative, it is proposed to use methods that register changes in player's physiological reactions. These methods help to estimate the emotional condition directly while playing and to identify the moments of the game when a certain reaction appeared and the cause of it. ●●●

Использование нейротехнологий при разработке игр

Для коммерческой успешности компьютерной игры важно избежать потери заинтересованности игрока, снижения интереса в процессе игры и вне зависимости от поведенческой стратегии сделать эффективной ее монетизацию. Так как вербальные оценки часто не являются репрезентативными, предлагается использовать методы, связанные с регистрацией изменения физиологических реакций игрока, позволяющие оценить его эмоциональное состояние непосредственно в процессе игры и выявить не только моменты игры, их вызвавшие, но и причины их возникновения. Эффективность предлагаемых методов будет показана на конкретных примерах нейротестирования компьютерных игр на этапе разработки. ●●●

Roman Golovko, Business Development Manager, Paymentwall

Anatomy of Conversion: Having Your Gamers Pay

Datcroft Games created amazing FRAGORIA — browser MMO RPG based on Slavic fairy tales, that soon was admired worldwide. Monetization became a key topic to discuss: how to engage gamers globally including exotic markets and fit monetization options it in games' unique style? How to make players even more engaged and monetize even non-paying traffic? There are tools and approaches by Paymentwall Inc. that worked to receive payments globally, increase average payment and optimize traffic; we would be happy to share successful experience of cooperation with you. ●●●

Анатомия конверсии: как увеличить количество платящих игроков

Datcroft Games создали игру FRAGORIA — браузерную MMO RPG, основанную на славянских сказках, которые очень быстро получили признание по всему миру. Монетизация стала ключевой темой для обсуждения: как занять геймеров по всему миру, включая экзотические рынки, и как встроить монетизацию в уникальный стиль игр? Как сделать игроков более активными и монетизировать даже бесплатный трафик? Существуют инструменты и подходы от Paymentwall, которые получали платежи глобально, увеличивали средний платеж и оптимизировали трафик. На презентации они поделятся своим успешным опытом сотрудничества. ●●●

Grigoriy Leschenko, Senior Project Manager, Skolkovo Foundation

Welcome to Skolkovo. How to Join the Innovation Community and Get Funding for Your Project.

Skolkovo Foundation recently expanded its strategic scope with a new area dedicated to new technologies and middleware for creating games. This session describes the benefits provided by Skolkovo Foundation, and explains the application process for obtaining the financial grants. ●●●

Добро пожаловать в Сколково. Как войти в сообщество инноваторов и получить финансирование для своего проекта.

Фонд «Сколково» недавно расширил список приоритетных направлений, добавив в него новые технологии и инструменты для создания игр. Эта презентация расскажет о преимуществах и льготах, предоставляемых Фондом «Сколково», а также о процессе подачи заявки на получение финансирования. ●●●

Workshop Hall

DAY

Friday
June 26

15:00 16:00	Alexey Savchenko, Evangelist Epic Games/Unreal Engine	Unreal Engine 4: Everything About Mobile	RUS
16:30 17:30	Oksana Afonina, Key Gaming Account Manager, Russia and CIS Facebook	Workshop on Facebook Marketing Campaign Optimization	RUS Places are limited
17:30 18:30	Oleg Dorozhok, Head of Mobile Marketing Yandex	Effective Launch for Mobile Application	RUS
18:30 19:30	Dmitri Martynov, Google Play Business Development Google	Grow Your Business with Google Play and Google AdWords	RUS

Alexey Savchenko, Evangelist, Epic Games/Unreal Engine

Unreal Engine 4: Everything About Mobile

Session dedicated to best development practices for Unreal Engine 4 when it comes to mobile platforms development. It concentrates on the aspects of establishing and managing development pipeline, will briefly touch on how and where to use UE4 strongest sides for your game and company advantages and will bring up a couple of actual UE4 mobile games showcases to discuss. ●●●

Unreal Engine 4: все о мобильной разработке

Доклад посвящен лучшим разработкам мобильных игр на Unreal Engine 4. В процессе доклада рассмотрим разные методы построения производственного процесса на движке и вкратце осветим последние технические изменения. Также разберем несколько существующих мобильных разработок в качестве наглядного примера. ●●●

Oksana Afonina, Key Gaming Account Manager, Russia and CIS, Facebook

Workshop on Facebook Marketing Campaign Optimization

Gaming marketing is one of the most fast growing and competitive niches on Facebook. How can small developer scale efficient international marketing? What mistakes can be avoided and how to set up advertising campaigns? Based on real examples, insights into advertising algorithm and gaming best practices, we will discuss step by step way to optimal advertising on Facebook. This workshop will be most useful for marketers who just started to promote canvas and mobile games on Facebook. ●●●

Мастер-класс по оптимизации рекламных кампаний на Facebook

Продвижение игр является одной из самых быстрорастущих и конкурентных рекламных ниш на Facebook. Как небольшому разработчику настроить эффективный международный маркетинг? Каких ошибок можно избежать и на что обратить внимание при настройке рекламных кампаний? На основе настоящих примеров, особенностей рекламных алгоритмов и лучших практик в продвижении игр мы рассмотрим шаги построения оптимального рекламного Facebook аккаунта. Мероприятие будет наиболее полезно для начинающих маркетологов, которые продвигают канвасные и мобильные игры на Facebook. ●●●

Oleg Dorozhok, Head of Mobile Marketing, Yandex

Effective Launch for Mobile Application

During the workshop you will learn what landings give you the highest conversion, where to buy traffic and how to choose tracking and analytics tools, how to burst the app into the tops and other hacks. By the end of the meeting together we'll make a checklist for successful launch of your app. The most active participants will receive free coupons for traffic acquisition. ●●●

Эффективный запуск мобильного приложения

Во время мастер-класса вы узнаете, какой лэндинг даст вам наибольшую конверсию, откуда брать трафик и какую аналитику использовать, как вывести приложение в топ и чего не стоит делать ни под каким предлогом. К концу мастер-класса мы вместе сформируем чек-лист успешной подготовки к запуску вашего приложения. А самые активные участники получат бесплатные купоны на покупку трафика. ●●●

Dmitri Martynov, Google Play Business Development, Google

Grow Your Business with Google Play and Google AdWords

Developers are finding great success on Google Play. In this session, we'll review developer success stories and the drivers of revenue, and we'll share tips for developers to get the most out of Google Play. ●●●

Рост бизнеса с Google Play и Google Adwords

Разработчики могут достигнуть больших успехов на Google Play. На этом мастер-классе будут рассмотрены истории успеха, а также рассмотрены способы увеличения прибыли. Слушатели получат советы о том, как получить максимум от Google Play. ●●●

A large, stylized number '2' is the central focus. The top curve of the '2' is white, while the rest of the number is filled with a vibrant blue. The background is split diagonally from the top-left to the bottom-right, with orange on the top-right and blue on the bottom-left. The number '2' is positioned such that it overlaps both background colors.

DAY

Saturday
June 27

Red Hall

12:30–14:00 Registration & Welcome coffee sponsored by Playkot  playkot

14:00 Ross Sheil,
14:30 Mobile Lead for Twitter EMEA
Twitter
#BeyondTheInstall
RUS & ENG

14:30 Alexey Kraynov,
15:00 General Director, Russia & CIS
Riot Games
**IRL Social Play:
Leveraging Players' in Real Life Connections
for Community Engagement & Growth**
RUS & ENG

15:00 Mikhail Boldov, Product manager
15:30 VK.com
Future of Mobile Gaming on VK
RUS & ENG

15:30 John Gargiulo,
16:00 SVP, Business Development + Marketing
BlueStacks
**User Acquisition via TV —
A Hit in the East Moves West**
RUS & ENG

16:00–16:30 Coffee Break sponsored by Playkot  playkot

16:30 Nevosoft, OverGamez, OK.ru,
17:30 Vk.com, Playkot, CCSOFT, RJ Games
**PANEL DISCUSSION:
Social Networks from
Game Developers' Point of View**
RUS & ENG

17:30 Volker Dressel, CEO
18:00 Quaid Media
**TV — The Next Phase
in User Acquisition for Mobile Games**
RUS & ENG

18:00 Kenny Ye,
18:30 Director of International
Business Development
UCWeb
**5 Secrets of Successful
Expansion to International Markets**
RUS & ENG

18:30 Julia Musienko,
19:00 Lead Game Designer (Supercity project)
Playkot
**Segmentation of Users
by Comfortable Payment**
RUS & ENG

19:00
19:30 **Indie Game Cup Awards Ceremony** 

Session Description

Описание лекций

Ross Sheil, Mobile Lead for Twitter EMEA, Twitter

#BeyondTheInstall

Ross will talk about mobile marketing in real-time, trends and patterns that are seen on Twitter's Mobile Platform and how to leverage this real-time environment as an app developer

- An Introduction To Twitter For Mobile Games
- Analysis Of Twitter's Mobile App Storyline
- How Can Twitter Be Best Utilised For Mobile Game Promotion?
- Case Studies

**#НеТолькоУстановки**

Росс поведает о маркетинге в реальном времени, трендах и методах поведения, которые работают в мобильной платформе Твиттера, а также о том, как извлекать из этого выгоду, когда ты — разработчик.

- Твиттер для мобильных игр — введение
- Анализ поведения мобильных приложений в Твиттере
- Как Твиттер может быть использован для продвижения мобильных игр?
- Лучшие практики и примеры



Alexey Kravnov, General Director, Russia & CIS, Riot Games

IRL Social Play: Leveraging Players' in Real Life Connections for Community Engagement & Growth

Social play is the base for online gaming. Can IRL Social Play provide better gaming experience and make greater impact on the community engagement and growth? We will share the vision, challenges, and results of IRL Social Play initiative and Student Guilds Program of Riot Games in Russia & CIS. ●●●

Рост вовлечения и развитие сообщества через продвижение игры с друзьями из реальной жизни

Игра с друзьями — база игрового опыта в онлайн.

Может ли игра с друзьями, которых знаешь в реальной жизни (IRL Social Play), предоставить игрокам более качественный опыт и оказать влияние на уровень вовлечения и роста игрового сообщества?

Мы поделимся своим видением, проблемами и текущими результатами инициативы IRL Social Play и программы Студенческих Гильдий Riot Games в России и СНГ. ●●●

Mikhail Boldov, Product Manager, VK.com

Future of Mobile Gaming on VK

It's time to boost each and every game with the power of biggest Russian social network VK.com. ●●●

Будущее мобильных игр на VK

Пришло время каждой игре добиться успеха с помощью крупнейшей русскоязычной социальной сети VK.com. На презентации — рассказ о том, как это теперь можно сделать. ●●●

John Gargiulo, SVP, Business Development + Marketing, BlueStacks

User Acquisition via TV — A Hit in the East Moves West

In this talk we'll look at what's made TV UA so successful in Japan, Korea and now the US and beyond. Machine Zone has spent 80M USD/4BN Rubles on TV for Game of War in the past six months. What do they know that others don't? We'll talk about how to create, execute and track TV simply for a fraction of what the big guys are spending. ●●●

Привлечение пользователей с помощью ТВ — перенимаем опыт Азии

В докладе будет рассмотрено что же сделало приобретение пользователей с помощью ТВ столь популярным в Японии, Южной Корее, США и за их пределами. Machine Zone потратила 4 млрд рублей на телевизионную рекламу Game of War за последние шесть месяцев. Что они выяснили? Мы также поговорим о том, как создавать и трекать телевизионную рекламу, тратя гораздо меньше лидеров рынка. ●●●

Nevosoft, OverGamez, OK.ru, Vk.com, Playkot, CCSOFT, RJ Games

PANEL DISCUSSION: Social Networks from Game Developers' Point of View

At this panel developers and social networks representatives will gather together to discuss the following questions:

- which genres are most popular in different networks
- revenue volume
- which social networks are more open and more available for developers
- why Russian social networks get a bigger share than Facebook



КРУГЛЫЙ СТОЛ: Социальные сети с точки зрения разработчиков игр

На круглом столе соберутся разработчики и представители соцсетей, чтобы обменяться мнениями по следующим вопросам:

- какие жанры наиболее популярны в разных сетях;
- объем выручки;
- тонкости работы с разными соцсетями (кто более доступен, насколько легко получить фишерение, есть ли в нем смысл вообще);
- почему доля русскоязычных сетей выше, чем у Facebook.



Volker Dressel, CEO, Quaid Media

TV — The Next Phase in User Acquisition for Mobile Games

With \$15 million being spent on mobile game advertising on TV during the 2015 Super Bowl — with zero spent the previous year — something has fundamentally changed in the world of mobile user acquisition. In this session, Quaid Media CEO Volker Dressel will draw upon case studies, research and data to examine what has driven this change, as well as exploring why TV is fast becoming the new frontier for app marketing, and how developers can harness the power of TV to market their apps and acquire new users.



Реклама на ТВ — следующий шаг в приобретении пользователей для мобильных игр

Учитывая, что во время финала Супер Кубка (Superbowl) 2015 было потрачено \$15 миллионов долларов на рекламу мобильных игр на ТВ, а в предыдущем году — ноль, можно сказать, что ситуация на рынке рекламы по привлечению мобильных игроков изменилась фундаментально. На этой презентации CEO Quaid Media, Volker Dressel, покажет кейсы, исследования и цифры, чтобы исследовать причину произошедшего.



Kenny Ye, Director of International Business Development, UCWeb

5 Secrets of Successful Expansion to International Markets

- Mental Trap: what exactly distinguishes users in Russia, China, India, Indonesia and other countries in their customer behavior
- Differences in the distribution of shares of mobile platforms in markets of different countries — results of their own research
- Price adaptation and research of the solvency of different audiences in international markets
- Alternate app stores, channels of publication and distribution in markets of Asia
- Payment methods and barriers to purchase your application in other markets
- A lot of practical case studies of successful adaptation and localization for different markets, the main results and conclusions



5 секретов успешного выхода на международные рынки

- Ментальная ловушка: что именно отличает пользователей в России, Китае, Индии, Индонезии и других странах в их пользовательском поведении.
- Отличия в распределении долей мобильных платформ на рынках разных стран — результаты собственной аналитики
- Адаптация стоимости приложений и исследование платежеспособности разных аудиторий на международных рынках
- Альтернативные магазины приложений, каналы публикации и дистрибуции на рынках Азии
- Способы оплаты и барьеры в покупке вашего приложения на других рынках

А также множество практических кейсов успешной адаптации и локализации приложений под особенности различных рынков, главные результаты и выводы



Julia Musienko, Lead Game Designer (Supercity project), Playkot

Segmentation of Users by Comfortable Payment

The story of how we changed our approach to user segmentation and achieved great results. I want to share with other developers some tips, which helped Supercity to get into top-50 of Facebook Top Grossing (we are currently at 37).



Сегментация банка игроков по комфортному платежу

Мой рассказ о том, как мы поменяли подход к сегментированию игроков и увидели отличные результаты. Я хочу поделиться с другими разработчиками тем, что помогло Суперсити попасть в первый первые 50 Топ-гроссинга на ФБ.





Green Hall

DAY

Saturday
June 27

12:30 – 14:00 Registration & Welcome coffee sponsored by Playkot 

14:00
14:30

Katerina Shapira,
Account Success Manager

AppsFlyer

**How to Optimize Your Game Retention
with Data-Based Analytics**

ENG

14:30

Ilja Goossens,
Director of Market Development

TUNE

**How Can the Relationship
Between Paid and Organic Installs Reduce
Your Acquisition Cost?**

ENG

15:00

Moritz Zumbühl,
President

Blindflug

**The Story of First Strike —
How over 500'000 Players Destroyed
the Earth over 3 Million Times**

ENG

15:30

Aleksey Rehlov,
External Producer

Creative Mobile OÜ

**Building In-game Economy:
Mathematical Foundation**

RUS

16:00

16:00 – 16:30 Coffee Break sponsored by Playkot 

16:30
17:00

Evgeny Marchenkov,
VP of Sales and Marketing

DataLead

**Worldwide Mobile Traffic:
How to Buy Facebook Mobile
Traffic Effectively**

RUS

17:00

Bogdan Nesvit, COO

Crystal Clear Soft

**Controlled Chaos Methodology
in Game Development**

RUS

17:30

Timur Kulbaev,
Head of International Sales

HiConversion

**ROI Based Advertising
Optmization: Case Study**

ENG

18:00

James Crabb, EMEA Director of Sales

Bee7

**Insights to Boost Monetization
and Retention**

ENG

18:30

Elena Kutsopal,
MD & Co-Founder

Harren Media

**One Chance to Launch
Your App Successfully!
Would You Need a Burst Campaign?**

RUS

18:00

18:30

18:30

19:00

Session Description

Описание лекций

Katerina Shapira, Account Success Manager, AppsFlyer

How to Optimize Your Game Retention with Data-Based Analytics

In today's hyper competitive mobile app environment, getting a user to continuously open your app is a daunting task. After all, there are dozens of apps on his device and potentially thousands of relevant apps to compete with in the app store. Luckily, retention can be increased by using a variety of strategies which have one common denominator - they are based on data to enable informed marketing decisions. Join us to learn about the latest retention tactics and get exclusive data on the best networks for gaming retention, LTV and more.

**Как повысить уровень удержания игроков с помощью аналитики**

При современной конкуренции за внимание пользователя, заставить его постоянно открывать ваше приложение — задача не из простых. В конце концов, на его устройстве — десятки разных, а в store — так целые тысячи потенциально интересных ему приложений. К счастью, ретеншн можно увеличить разными способами, и у всех у них есть общее — в их основе цифры, позволяющие принимать верные решения. В презентации расскажут об этих способах, а также назовут рекламные сети с наиболее качественным трафиком с точки зрения его удержания, LTV и т.п.

Ilja Goossens, Director of Market Development, TUNE

How Can the Relationship Between Paid and Organic Installs Reduce Your Acquisition Cost?

I'll explain the relationship between paid and organic installs, and how you can optimise the impact of paid acquisition on your organic growth.

There will be also some tips on where to start with ASO. ●●●

Как отношения между платными и органическими установками могут сократить расходы на покупку трафика?

На презентации будет показаны отношения между платными и органическими установками, а также предложены пути по оптимизации влияния платных установок на органический рост. Кроме того, Илья даст советы по поисковой оптимизации в App Store. ●●●

Moritz Zumbühl, President, Blindflug

The Story of First Strike — How over 500'000 Players Destroyed the Earth over 3 Million Times

The whole first year of nuclear war on tablets and smartphones, some exclusive facts from First Strike Game and the story of its creation and idea behind. Can games change the world? And why aren't there any submarines in the game? ●●●

История First Strike — как более 500 000 игроков уничтожили землю более 3 миллионов раз

Первый год ядерной войны целиком на планшетах и смартфонах, эксклюзивные факты об игре First Strike, а также история ее создания. Могут ли игры изменить мир? И почему в игре нет ни одной подводной лодки? ●●●

Aleksey Rehlov, External Producer, Creative Mobile OÜ

Building In-game Economy: Mathematical Foundation

Nowadays game designers are required to be able to create viable within the game economic systems and resource flows. This presentation will focus on mathematical foundations of game system creation for different game genres. It will also explain the stages of game design with examples. ●●●

Математические основы построения внутриигровой экономики

Современные игры требуют от гейм-дизайнера умение создавать жизнеспособные в рамках игры экономические системы и ресурсные потоки. Данный доклад посвящен математическим основам создания подобных систем для игр различных жанров и раскрывает этапы их проектировки с примерами. ●●●

Bogdan Nesvit, COO, Crystal Clear Soft

Controlled Chaos Methodology in Game Development

1. Conditions for effective traditional recourses distribution
 2. Conditions for effective Controlled Chaos
 3. What is the Controlled Chaos?
 4. Advantages of Controlled Chaos
 5. Factors that allow you to control the Chaos
 6. Gaps and "bottlenecks" of Controlled Chaos
- ● ●

Методология управляемого хаоса для разработки проектов

В рамках доклада будет описана гибридная методология, предназначенная для управления проектами и общим руководством крупной игровой компанией. Основная ее цель - эффективное построение работы компании в условиях СНГ рынка.

Базовые поинты предлагаемой методологии:

- Разработка и управление множеством проектов одновременно;
 - Оптимизация человеческих ресурсов внутри конкретного проекта и по проектам в целом;
 - Гибкость подхода к разработке проектов, зависящая от внешних и внутренних факторов (от политики компании до требований аутсорс-заказчика).
- ● ●

Timur Kulbaev, Head of International Sales, HiConversion

ROI Based Advertising Optimization: Case Study

A successful case study of defining your target audience in social networks with Infoplay. This report covers various ways of app marketing in social networks, specifically myTarget. How many audience segments you need to have and how to successfully manage thousands of them? We will also share a case study of Infoplay's Demon Slayer. ● ● ●

Получение ROI, отталкиваясь от оптимизации рекламы

Как, тратя деньги на рекламу, получить прибыль, а не бесполезные загрузки. ● ● ●

James Crabb, EMEA Director of Sales, Bee7

Insights to Boost Monetization and Retention

The reliance on advertising or in-app purchases to make money on mobile games, can sometimes come at the price of compromising the user experience or driving users away to another game. Often meaning doom for even the best games. Bee7's insight into gamers reveals how fostering user led discovery and rewarding gamer behaviour and interaction is a more compelling approach to maximising retention and multiplying existing monetization strategies. ● ● ●

Секреты увеличения ретеншена и повышения монетизации

Зависимость от рекламы или микроплатежей в плане зарабатывания денег порой имеет свою цену: ухудшение пользовательского опыта или даже переход игроков в другую игру.

Исследование игроков, проведенное Bee7, демонстрирует, что поощрение пользовательского интереса к игре и награждение его действий является более мощным подходом в деле максимизации удержания и усиления существующих монетизационных стратегий.

● ● ●

Elena Kutsopal, MD & Co-Founder, Harren Media

One Chance to Launch Your App Successfully! Would You Need a Burst Campaign?

What is the best launch strategy:

- You have an app, but don't have enough investment to market it?
 - What would be the best marketing plan in this case.
 - How you should launch the app internationally with maximum benefits to your company.
 - Do you need a burst campaign? The top-ranking strategy, how guarantee the expectations.
- ● ●

Теория и практика успешного запуска приложения. Нужно ли использовать стратегию «бёрст»?

- один шанс для успешного запуска. Основные медийные каналы
 - у вас есть приложение, но не хватает ресурсов для инвестирования в маркетинг, какой план будет в этом случае оптимальным
 - какую международную стратегию нужно выбрать, чтобы о вашем приложении говорили
 - кто и для чего использует «бёрсты». Стратегия попадания в топ и ваши ожидания.
- ● ●



Workshop Hall

DAY

Saturday
June 27

16:30
17:30

Ruslan Grigoriev,
Software Test Engineer

Unity Technologies

Unity Android и Java:
Quick Facts + What's New in 5.0

RUS

SESSION DESCRIPTION

ОПИСАНИЕ ЛЕКЦИЙ

Ruslan Grigoriev, Software Test Engineer, Unity Technologies

Unity Android и Java: Quick Facts + What's New in 5.0

Not so many users are aware about java-tech we support in Unity Android, besides Java Plugins. Where as we support number of technologies, which allow you to work with java-side on Android.

This talk will be about these quick facts and about new, added since Unity 5.0. ●●●

Unity Android и Java: коротко о главном + что нового в версии 5.0

Мало кто знает, что Unity Android имеет не только поддержку Java плагинов, но и приличное количество других способов работы с java-side на Android. Об этом, и о том, какие новые java-технологии появились в Unity 5.0, будет рассказано в докладе. ●●●