



El AppStore Hoy

Ezequiel Baum

Quién soy

- Managing Director y Socio Fundador de Hungry Game (Juegos para iPhone/iPad)
- General Manager de GlobalFun Argentina (Juegos para celulares)
- Jefe de Investigación de Mercado en Fox Latin America Channels
- Analista de Finanzas y Mercados en Agencias de Publicidad
- Lic. en Economía - UBA

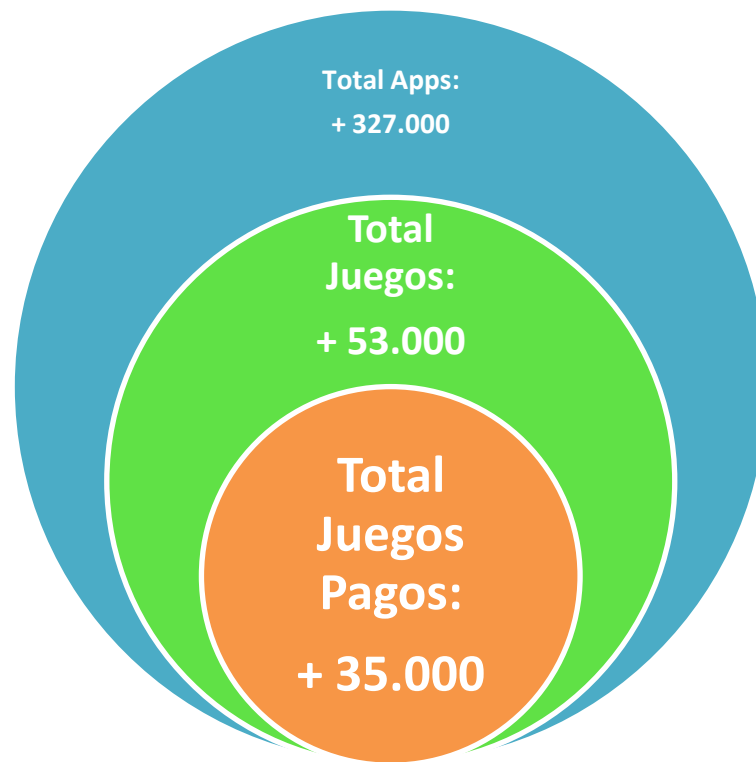
EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



El AppStore estalló



NOVIEMBRE 2009



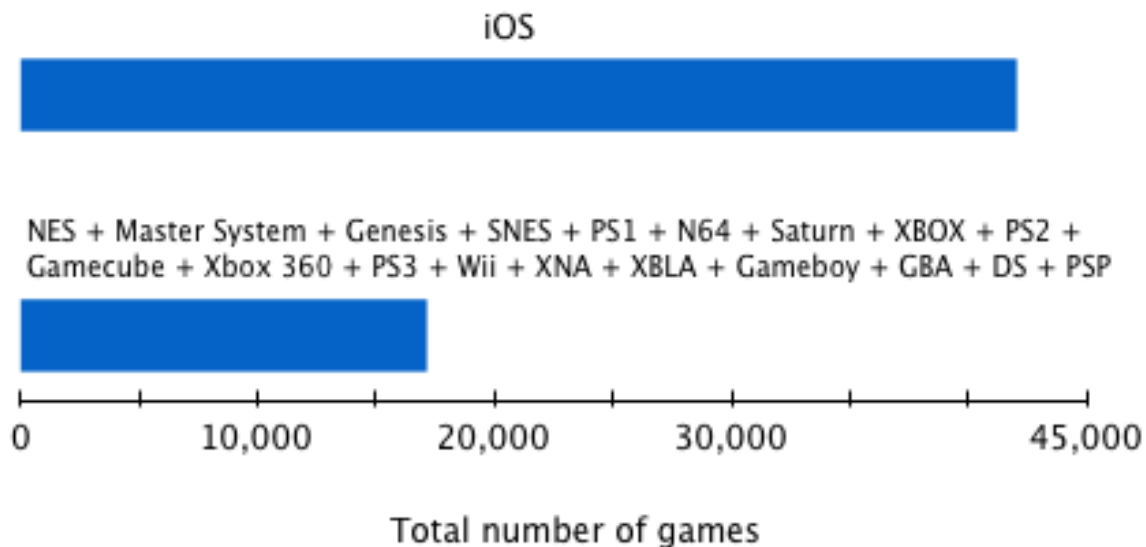
NOVIEMBRE 2010

Fuente: iTunes USA, www.appshopper.com, MobClix.com

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Triplifica los juegos de consolas



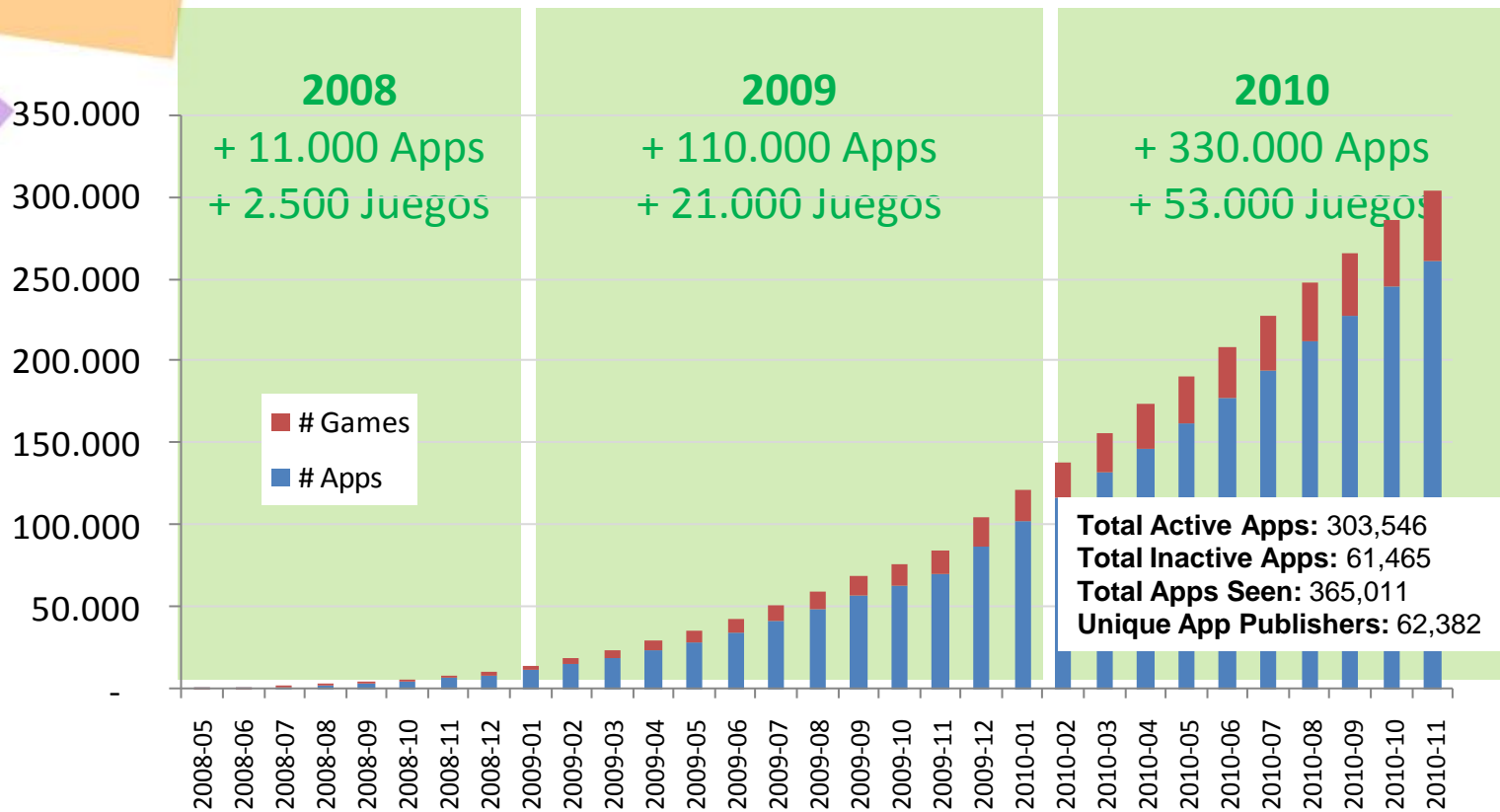
Con los números ajustados, son ~32.000 en iOS (en 2 años) versus ~17.000 en consolas (en 25 años) y se estiman unos ~40.000 en Flash (desde 1995)

Fuente: <http://www.tuaw.com/2010/11/17/the-staggering-size-of-ioss-game-collection/> y <http://toucharcade.com/2010/11/17/ios-stats/>

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Cómo pasó esto?



Fuente: <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=appcount>

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Principales hitos en 2010

Q1.2010

- Más de 3 mil MM de Apps descargadas del App Store (77 países)
- Google saca el Nexus One (flop) y Motorola el Droid
- Se lanzan FAAD y FGOTD
- Ngmoco compra Freeverse (venía de anunciar 5 millones de descargas totales)
- Bejeweled 2 y Doodle Jump superan los 3 MM de descargas
- Backflip anuncia que gana U\$ 500 K por mes con ads.

Q2.2010

- Sale el iPad (2 MM en 60 días).
- Ngmoco lidera el Top Grossing con WeRule (Freemium)
- Sale el OS 4.0
- Apple se pelea con Adobe
- MyTown reporta más de 2 MM de usuarios
- 100 MM de iDevices (56 % iPhone, 41% iPod Touch, 3% iPad) en 88 países
- Lanzamiento de iPhone 4 (1.7 MM en 3 días)
- Angry Birds supera los 4 MM de descargas

Q3.2010

- Se lanza iAd
- OpenFeint se suma a Android
- Doodle Jump y Angry Birds pasan la marca de 5 MM de descargas
- Más de 255 K Apps en el App Store (100 K en Android Market)
- 1.500 MM de descargas de Juegos sólo para iPod Touch
- Unreal Engine anunciado para iOS
- 120 MM de iDevices (230 mil por día)
- Sale Game Center
- Lanzamiento de iPod Touch 4

Q4.2010

- Ngmoco se suma a Android Market
- Ngmoco es comprada por DeNA (U\$ 400 MM)
- Samsung vende 5 MM de Galaxy S (Android)
- Cut the Rope de Chillingo hace 3 MM de descargas en 30 días
- 1.5 MM de usuarios en Game Center
- Angry Birds para Android hace 30 MM de descargas free y marca 12 MM en el App Store
- EA compra Chillingo (U\$ 29 MM)
- Se lanza Windows Phone 7

Fuente: Apple.com y PocketGamer.biz

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Principales novedades en 2010

- iPad = nuevo nicho
- iOS4 = nuevas prestaciones
- iAd = nueva revenue source unificada
- iPhone 4/iPod Touch 4 = nuevas prestaciones
- Game Center = nueva plataforma de social gaming
- Android = nuevo mercado

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



El Modelo Paid

- Todo por un dólar (18 de 100 en Top Grossing)
- Compitiendo con los Big Guns “On Sale”
- La era del eterno Beta (el mercado testea)
- Los Updates gratuitos
- FAAD y FGOTD
- Piratería

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



One Hit Wonders 2010?



EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



El Modelo Ad Supported

- No es para cualquier Developer
- Quién juega estos juegos?
- Diseñado para repetición compulsiva: FIXES!
- Memes: cómo viralizar?
- Integración con iAd vs. AdMob vs. otras adnetworks
- Usando stock de ads para cross-promotion

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



El caso Backflip Studios

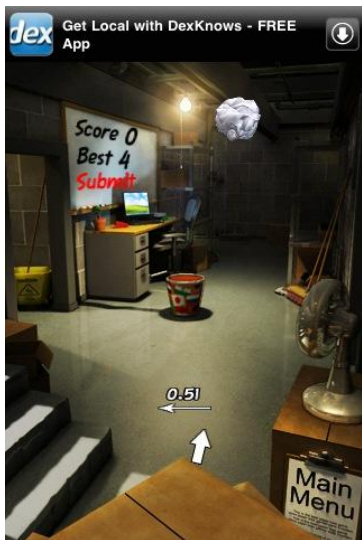
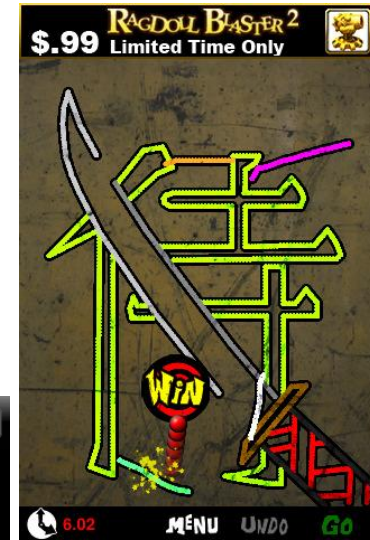
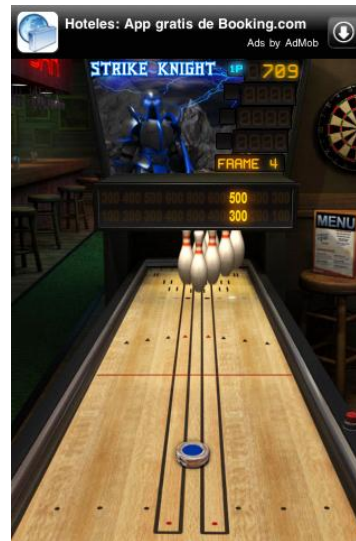
- U\$ 500 K x mes de Advertising
- Paper Toss, NinJump & Harbor Havoc 3D Free hacen entre 600 y 800 K impresiones por mes
- Tienen entre 1,7 y 2.25 MM de usuarios activos por día y 15 MM mensuales
- Usan el 60% del stock (el resto para cross selling con Paid)
- 47.5 MM descargas en iOS y 5.5 en Android

Fuente: PocketGamer.biz

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Catálogo de Backflip Studios



EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



El Modelo Freemium

- 1 de cada 3 juegos del Top Grossing es Freemium
- Exportan la experiencia de Facebook, pero no son necesariamente Zynga, Playdom o EA
- Farmville clones: Virtual Currency
- Mafia Wars clones: Virtual Currency
- Casual Games: Extras (Niveles, Personajes)
- Hardcore Games: Boost (Grinding) /Customization

Fuente: <http://gigaom.com/2010/11/10/one-third-of-top-grossing-iphone-apps-are-free>

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Levantándola en pala (virtual)



Smurfs' Village (#2 Top Grossing)



Kingdoms at War (#10 Top Grossing)



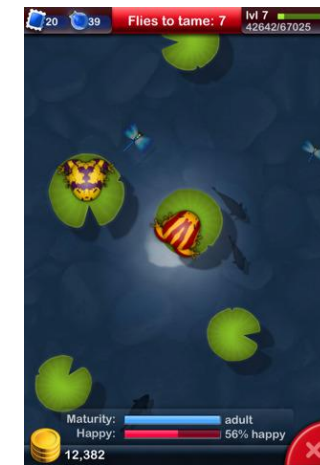
Gun Bros (#41 Top Grossing)



Tap Zoo (#6 Top Grossing)



Trade Nations (#23 Top Grossing)



Pocket Frogs (#51 Top Grossing)

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Fuente: iTunes USA – Noviembre 2010

10 y 11 de Diciembre – Hotel Panamericano – Buenos Aires

En qué andan los BIG ONES?



- Siempre presente en el TOP10 con IPs de board games (Scrabble, Monopoly, etc.) , deportes (FIFA, Tiger Woods, NBA, Madden) y hits de otras plataformas (Tetris, SIMs, Rock Band, Command & Conquer, Simpsons, Mirror's Edge)
- Compra Chillingo (publisher independiente) por U\$ 29 MM
- Casi 70 títulos a la venta para iPhone/iPod Touch y 10 para iPad con períodos ON SALE agresivos



- Muy criticada por hacer copycats (Hero of Sparta, Modern Combat, NOVA, Blades of Fury)
- A principios de 2010 había vendido 10 MM de unidades entre todo su catálogo (pero ninguno superó el millón de descargas)
- 135 Juegos para iPhone/iPod Touch y 45 para iPad (Inunda de versiones FREE el App Store)
- Sacó IPs fuertes como Prince of Persia, SpiderMan, Iron Man, NFL, Shrek
- UBISOFT empezó a sacar sus propias licencias con Assassin's Creed II

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Fuente: iTunes USA – Noviembre 2010 y PocketGamer.biz

La irrupción de Android Market

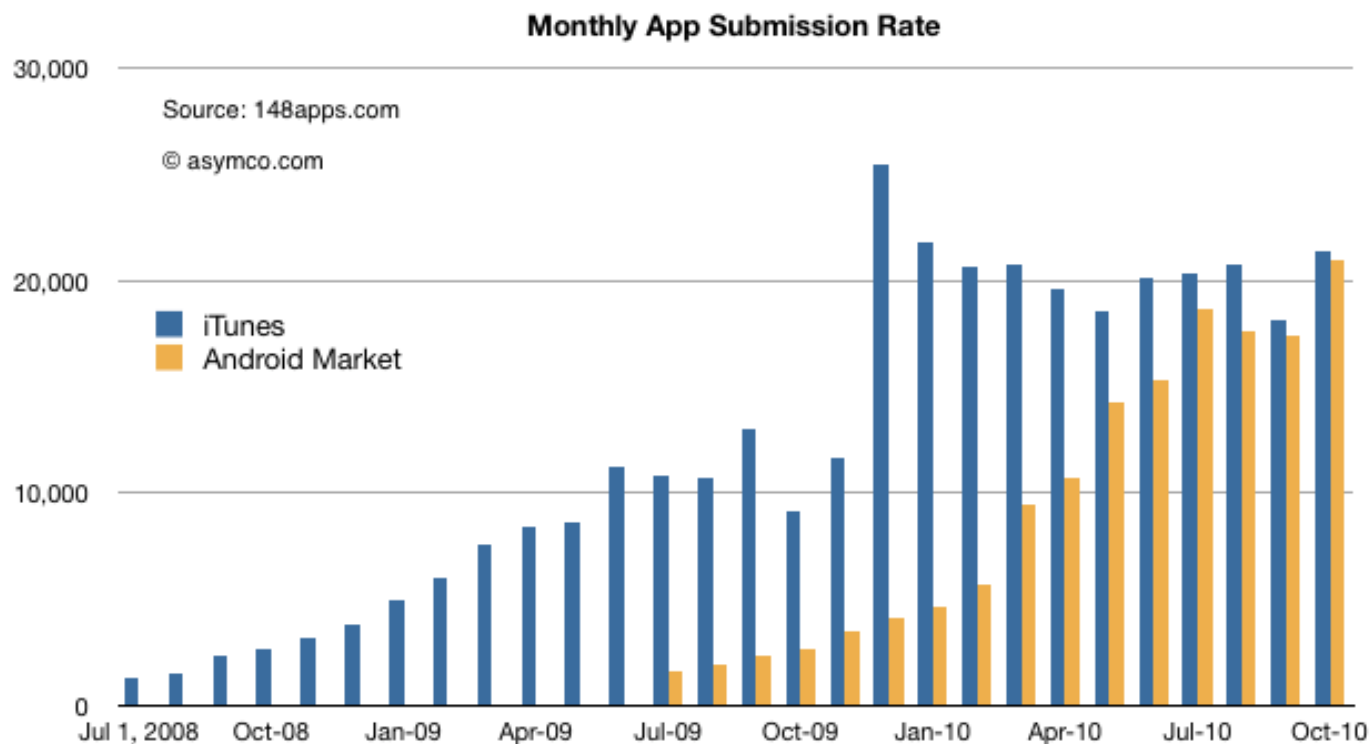
- Google compra Android en 2005
- En Noviembre de 2007 se arma la Open Handset Alliance (Google, HTC, Motorola, Intel, Qualcomm, Sprint Nextel, T-Mobile, y NVIDIA)
- En Octubre de 2008 se hace Open Source y se lanza Android Market (en febrero/marzo de 2009 se habilita la venta en USA y UK)
- 20 K Apps en Diciembre 2009, 160 K Apps en Noviembre 2010 (57% Free comparado con 28% en el App Store)
- En Octubre 2010 las Apps pagas con 70% de revenue share para developers están habilitadas en 29 países (Argentina incluida) y para usuarios en 32 países (Argentina incluida)

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Fuente: <http://www.androlib.com/appstats.aspx> y <http://developer.android.com/index.html>

AppStore vs. Android Market



Fuente: <http://www.pocketgamer.biz/news.asp?c=9329631201&pk=33359771>

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



Pros & Contras de Android Market

PROS

- Escala
- Plataforma abierta
- Menos restricciones de contenido
- Distribución no exclusiva (varios marketplaces)
- Hype de Social Platforms (Open Feint, ngmoco)

CONTRAS

- Sistema de pago/cobro desintegrado (Carriers? PayPal? Amazon?)
- Fragmentación (Hardware y versiones)
- Porting complejo desde C/C++
- No hay cultura de compra (usuarios pro-free)
- No hay In-App purchase
- Discovery y Crapps
- Nadie se hizo millonario aún...

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



CONCLUSIONES

- Ningún mercado es fácil. Este menos...
- Sin embargo, está súper integrado a nivel comercial y tecnológico
- Aparecen modelos de negocio alternativos
- Plataformas complementarias (todavía verdes)
- **DIVERSIFICAR DENTRO Y FUERA DEL APPSTORE**

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010



MUCHAS GRACIAS!

ezequiel.baum@hungry-game.com

@hungrygame

Ezequiel25:17 en Open Feint

Ezequiel 2517 en Game Center 😊

EXPOSICIÓN DE VIDEOJUEGOS ARGENTINA 2010

