

Portando Jogos Mobile com Escala

Tarcisio Pinto Camara
tarcisio.camara@meantime.com.br

Agenda

- A Meantime
- Overview Mercado
- O problema do porte
- Estratégias de solução

A Meantime



- Empresa criada pelo C.E.S.A.R, focada no desenvolvimento de jogos e aplicativos, baseados em dispositivos móveis, para usuários finais.
- Criada em 2003, é uma das primeiras empresas no mundo a desenvolver jogos para celular em JAVA e pioneira no uso de J2ME.
- A Meantime já produziu mais de 60 jogos, e tem um portfólio de mais de 300 jogos disponíveis para publicação.
- Parceira das principais operadoras brasileiras e o melhor canal de distribuição de aplicativos em JAVA no Brasil.
- A Meantime é composta por mais de 75 membros altamente qualificados e seus fundadores trabalham juntos há mais de 5 anos.
- Nossa equipe tem experiência em JAVA, BREW, WAP e SMS, e nossos produtos já estão disponíveis nos EUA e em países da Europa, Ásia e América Latina.

Overview Mercado

Cadeia de Valor



- Principais Players: EA Mobile (Jamdat), Gameloft (Ubi Software), Glu Mobile, Hands On e I-Play.
 - Empresas com atuação mundial
 - Faturamentos crescentes e superiores a 60 milhões de dólares por ano
- Modelo de negócios padrão: revenue share em cima das vendas das operadoras para os usuários finais
- Mercado em processo de consolidação

O problema do porte

- Definição

- Desenvolver um jogo para um grande número de dispositivos e mercados com características diferentes

- Precisamos mesmo fazer para tantos portes?

- Número de celulares é barreira de entrada nas operadoras
- Para maximizar faturamento, o jogo deve atingir o maior número possível de usuários

O problema do porte

- Por que é difícil?
 - **Centenas de celulares**
 - Celulares com características diferentes e restritas
 - Mercados com celulares e plataformas diferentes
 - Custos de infra-estrutura
 - **Vários idiomas**
 - Suporte a localização: auto-adaptação
 - Suporte a vários alfabetos: latino, cirílico, chinês etc
 - **Várias operadoras** (maior número possível)
 - Requisitos técnicos requerem versões específicas
 - Área recente com técnicas específicas de desenvolvimento
 - Time to market requer ciclo de desenvolvimento rápido (4~6 meses)

Números do porte (Exemplo)

- Supondo mercado alvo
 - Europa, EUA e América Latina
- Dividindo as centenas de celulares em famílias
 - +25 famílias diferentes para cobrir principais operadoras
- Principais operadoras
 - +17 operadoras (nos três continentes)
- Principais idiomas
 - ~ 6 idiomas (Inglês, Português, Espanhol, Francês, Italiano, Alemão)
- Total
 - $25 \times 17 \times 6 = 2550$ builds diferentes

Estratégias de solução

- Como lidar com o problema?
 - MAKE or BUY?
 - BUY: Contratar parte de alguns builds à empresas especializadas
 - MAKE: Fazer parte internamente, com equipe e infraestrutura própria

Estratégias de solução (BUY)

- Quanto custa contratar porte?
 - ~ U\$ 1500,00 por build
 - Custo de empresa especializada, após avaliação do nosso código, já considerando a aplicação de diversas técnicas
 - Mesmo considerando apenas os 25 builds das famílias base...
 - $25 * 1500,00 = \text{U\$ } 37500,00$

Estratégias de solução (MAKE)

- O que é preciso fazer?
 - Dividir celulares em famílias
 - Seguir indicação do fabricante quando houver
 - Manter lista de famílias atualizada, de acordo com lançamentos
 - Desenvolver ou implantar ferramentas e técnicas de suporte ao desenvolvimento
 - Sistema de build poderoso
 - Framework básico de um jogo (reusado como ponto de partida)
 - Técnicas de compressão de código e arquivos de dados
 - etc...
 - Estabelecer processo de desenvolvimento considerando porte desde a concepção do jogo
 - Funcionalidades condicionais, ordem de porte etc...

Estratégias de solução (MAKE)



- Quanto custa a implantação de tudo isso?
 - Difícil estimar custo exato
 - A Meantime construiu essa base de conhecimento ao longo de vários anos, desde quando porte nem era considerado um problema tão grande
 - E a manutenção?
 - Ainda hoje, existe um custo de manutenção e evolução dessa infra-estrutura, no entanto bastante baixo diante do atual estado de maturação da empresa

Estratégias de solução (MAKE)

- Qual a redução de custo do porte?
 - Custo chega a ser 50% mais barato do que a opção contratada. Alguns builds chegam a ser mais de 75% mais baratos, dependendo de sua similaridades com os demais
 - Isso só é possível mediante a correta aplicação das técnicas apropriadas e contando com a experiência já adquirida pela empresa



?



Obrigado!

Tarcisio Pinto Camara
tarcisio.camara@meantime.com.br