

# GIOCA COME UN

# King







Dal principio...



2012

● 2011

Facebook

● 2011

King.com

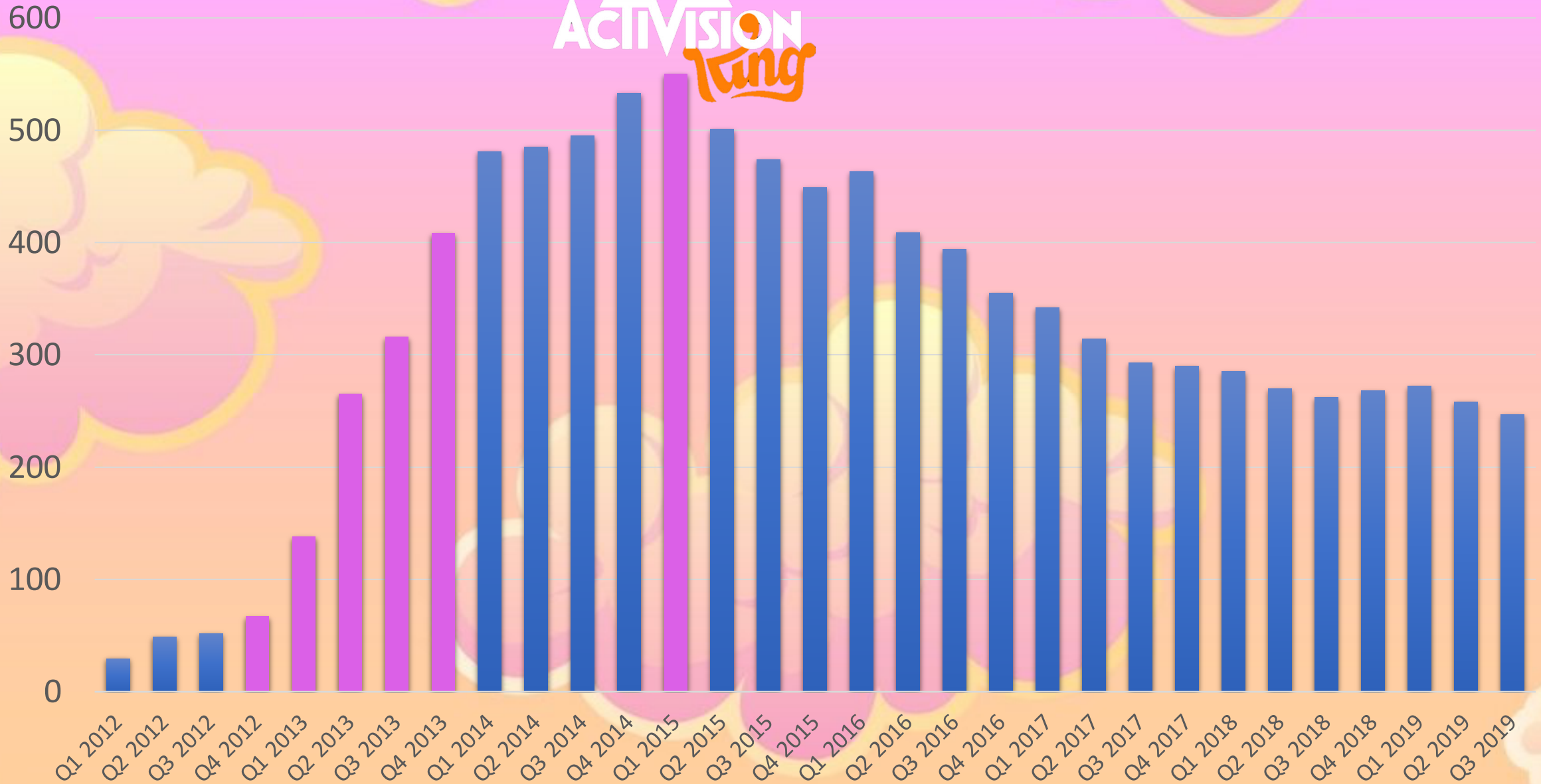
mobile

● 2003

King Digital



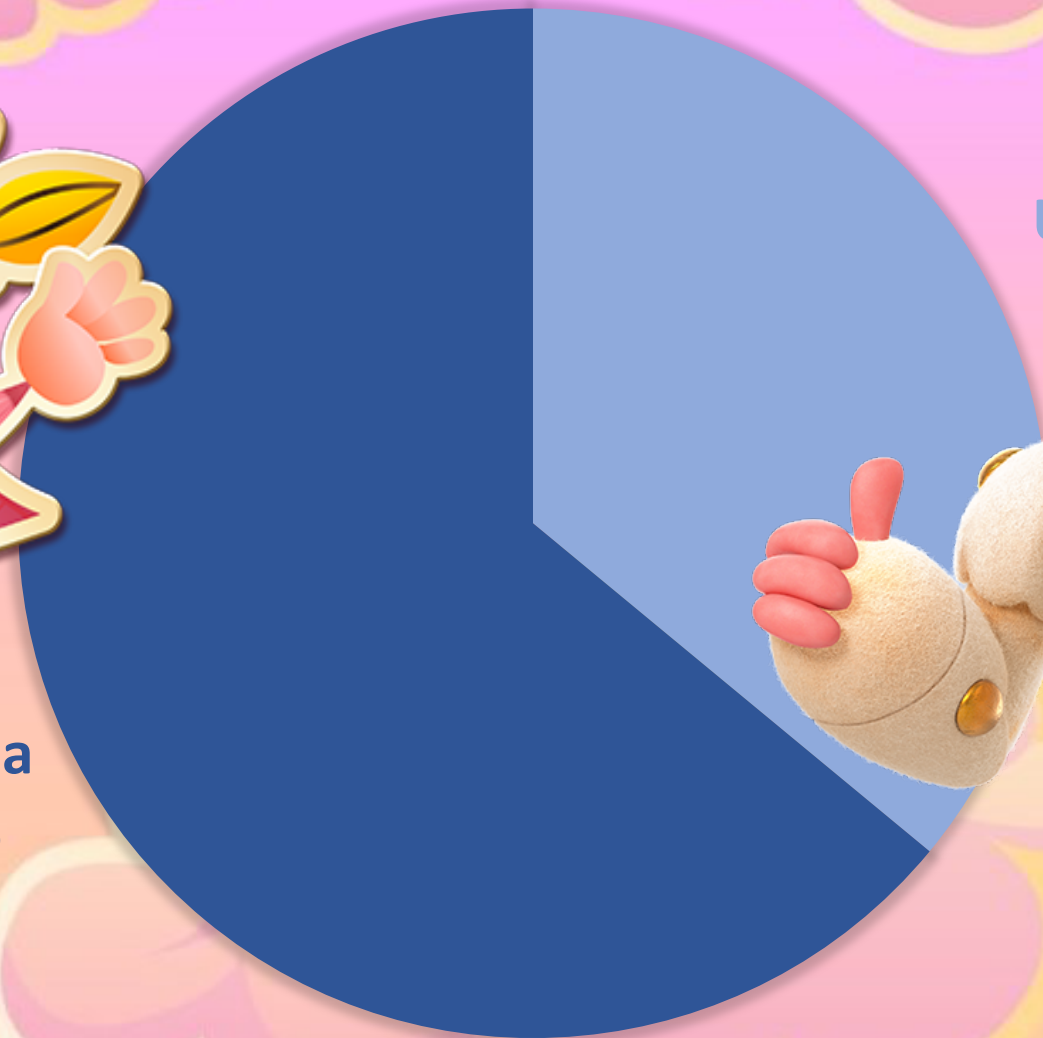
# Numero degli utenti King attivi in milioni



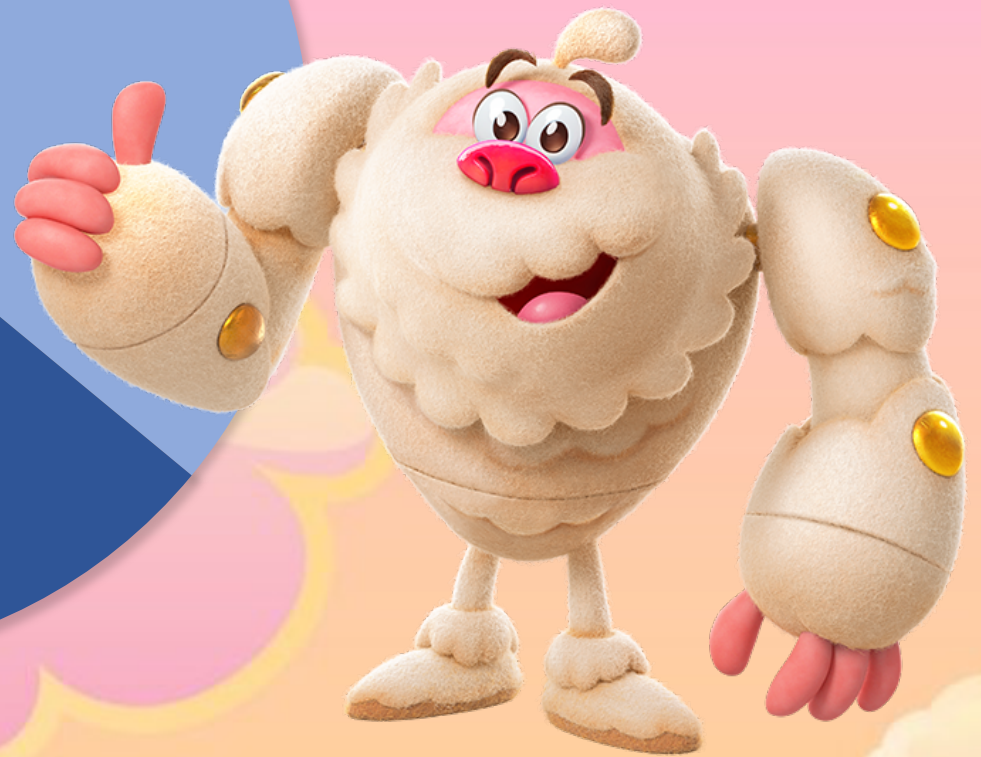




**Donna**  
**64%**



**Uomo**  
**36%**



## MODELLO DI BUSINESS

- Giochi facili da imparare ma difficili da padroneggiare
- Si unisce sfida e progresso per motivare
- Imprevedibilità
- Le caramelle piacciono



- Accessibili e molto flessibili con i tempi
- Sincronizzati su più piattaforme
- Principio di scarsità
- Il «gratis» attrae





FREEMIUM





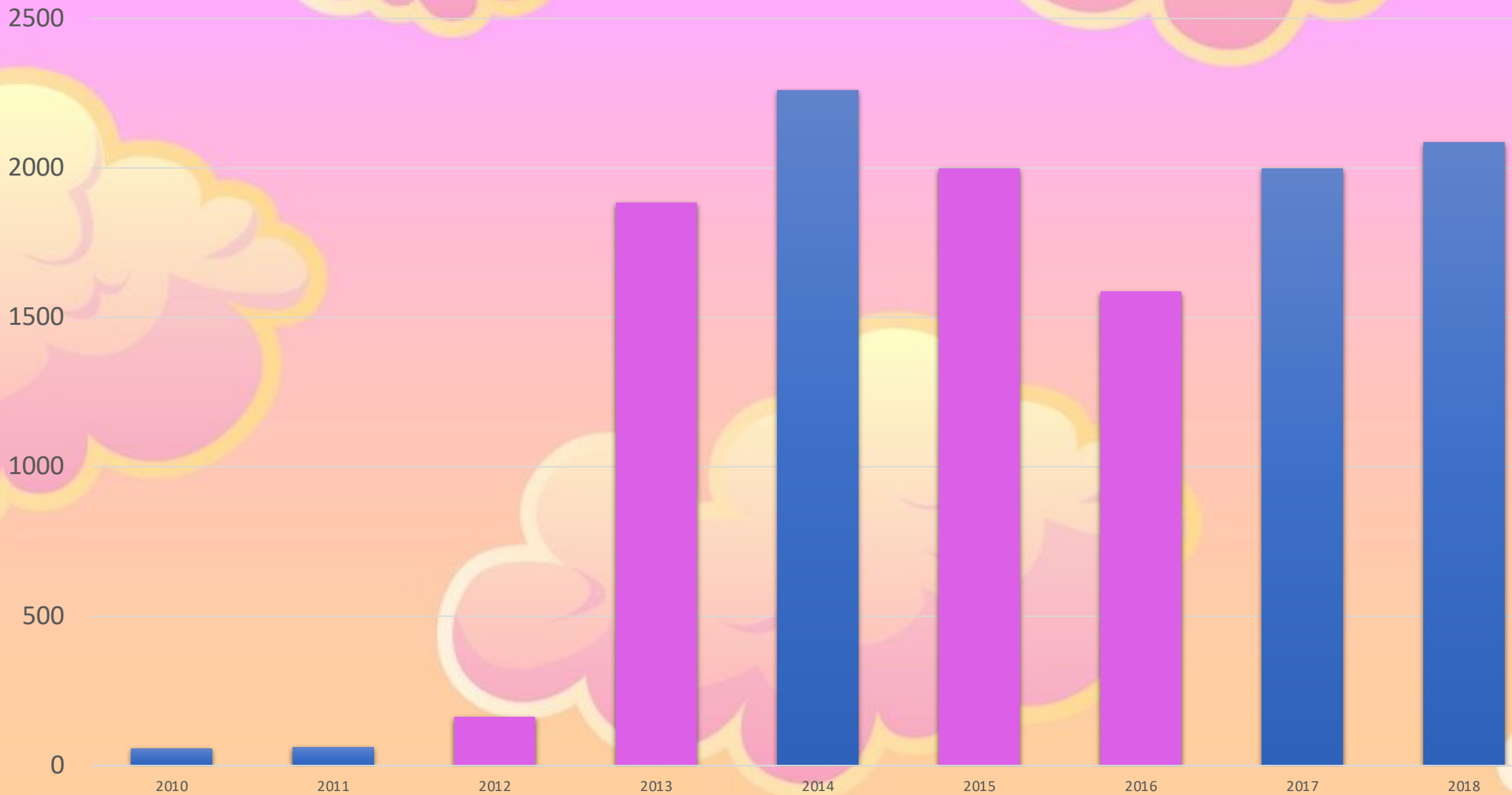
● Pubblicità in game



● Acquisti in app/ microtransazioni



# GUADAGNI IN MILIONI DI DOLLARI SVILUPPATORE KING





# Marketing

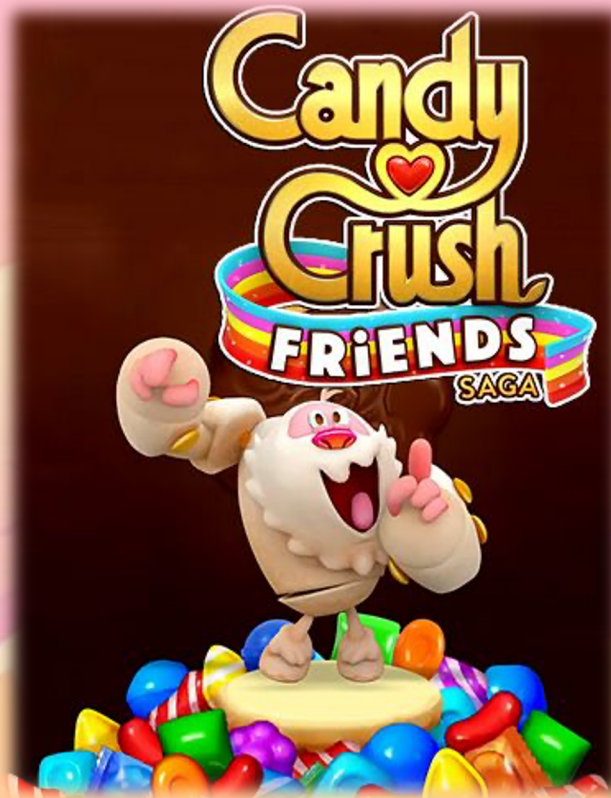


- Campagne pubblicitarie a pagamento



- Pop-up

# SEQUEL







D'Ercole Emanuel  
D'Ariano Olga