

# Размещение и монетизация игры

Лекция 3

- Заработать миллионы на первой игре довольно проблематично, так что с ходу рассчитывать на славу Notch'а не стоит. Тем более, для него Minecraft был уже не первой и даже не десятой игрой. Какое-то количество продаж у первого проекта определено будет, но деньги тут далеко не главное.
- Самое ценное, что вы получите, — опыт. Одно дело прочесть, как описывают процесс другие люди, и совсем другое — попробовать на себе. Если вы не остановитесь, уже вторая игра окажется на голову выше первой. Вместо того чтобы разбираться с техническими вопросами, вы потратите больше сил на саму игру, а отзывы покупателей подскажут, что они хотят от вас увидеть.
-

# Что дальше?



# Создайте для игры страничку в соц сетях или сайт

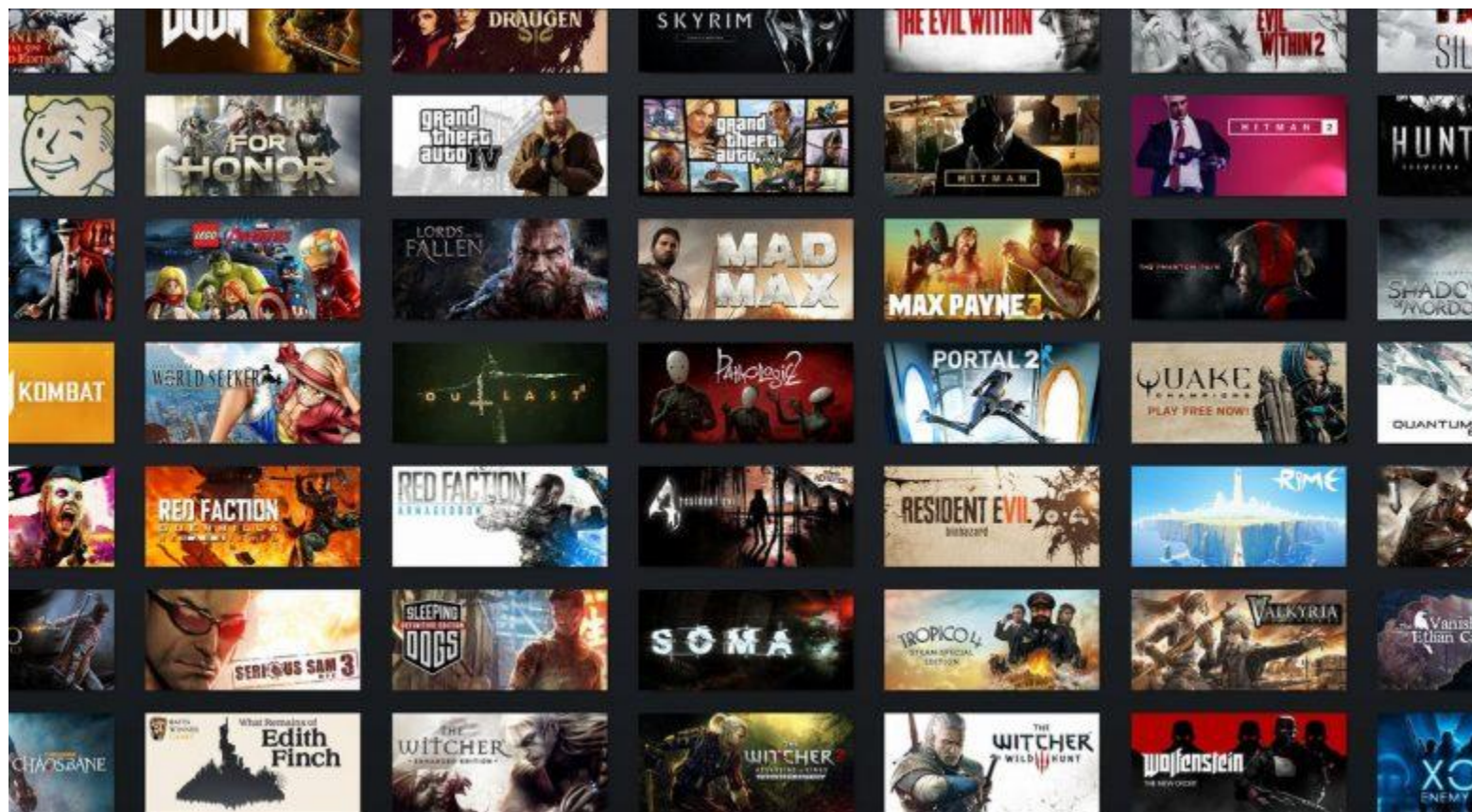


- Сайт игры - это ваш инструмент по раскрутке проекта. Здесь вы будете выкладывать анонсы грядущих дополнений, делиться с пользователями игры новостями, давать игрокам подсказки по прохождению и т.д.
- Сайт игры - это платформа для общения между пользователями игры. Как пройти ту или иную локацию, кому продать вещи, кто и как вчера "завалил вот этого босса" - всё это будет активно обсуждаться в чатах и на форумах вашего сайта. Без такого "котла", в котором будут вариться все связанные с игрой события, ни один проект не будет успешным. Даже маломасштабные игровые проекты имеют свою собственную страничку. Хотя бы группу в социальных сетях.
- Сайт игры - это универсальное средство обратной связи с пользователями. Любой, кто захочет внести предложения или оставить замечания относительно качества работы игры, сможет сделать это через официальный сайт.

- Если есть трейлер — его стоит разместить на самом видном месте. Видео отлично подходит, чтобы продемонстрировать основные идеи игры.

- На сайте обязательно должен быть размещен пресс-пак. Это логотип, все скриншоты и трейлеры по игре, упакованные в одном архиве. Не забудьте оставить свои контакты. Лучше всего, если это будет именно адрес электронной почты, а не отдельная страница с формой для связи. Если вы хотите, чтобы пресса о вас хорошо отзывалась, хотя бы сделайте работу журналистам чуточку проще.

# Издаваться самим или найти издателя?





# Когда издатель не нужен

- Когда вы делаете игру для себя.
- Когда у вас есть компетенции и возможности для самостоятельного выхода на рынок.

# Как найти издателя?

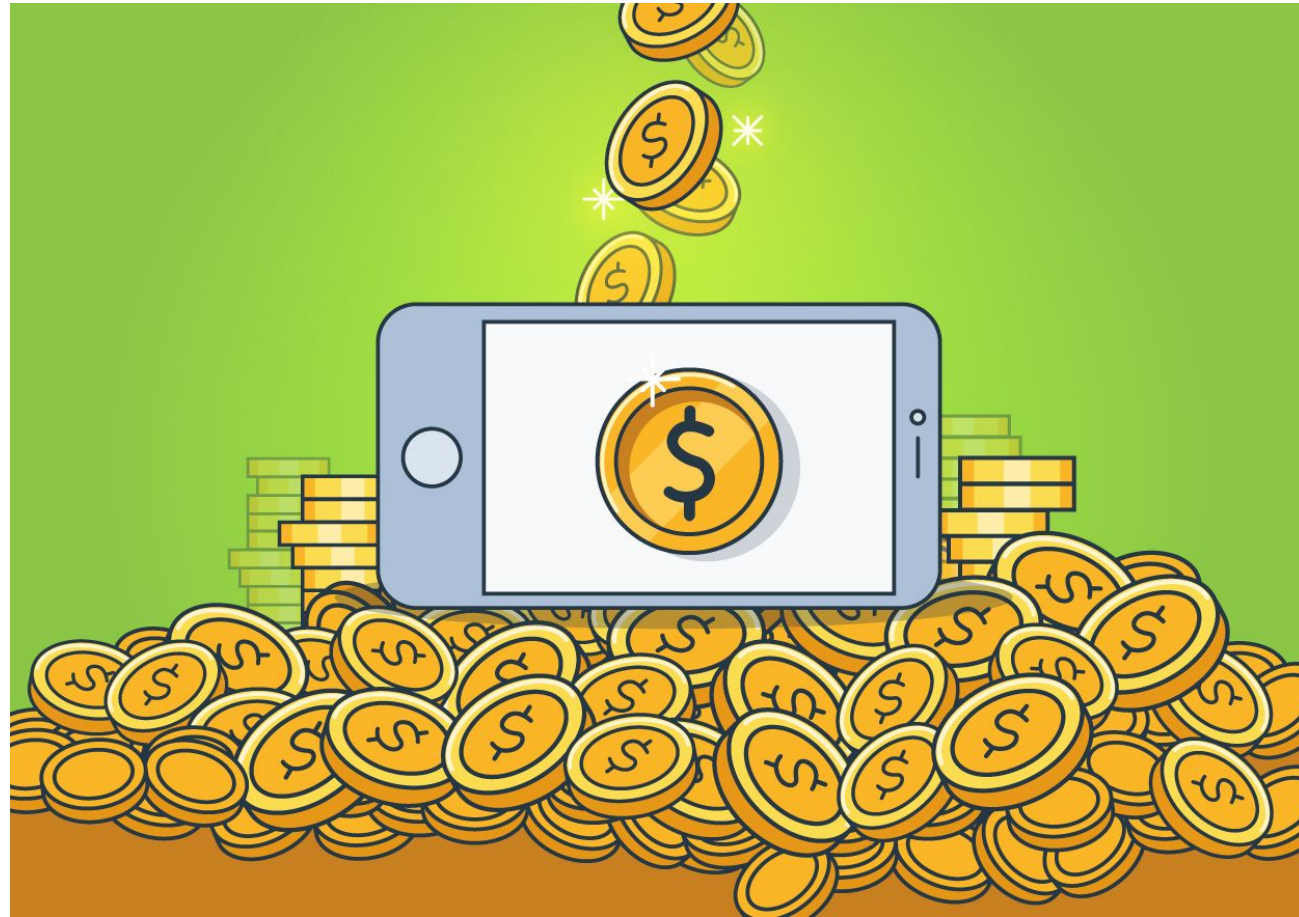
- Google
- Сайты с шоу-кейсами ([AdoptMyGame](#); [IndieDB](#); [Yunoia](#).)
- Участие в соревнованиях
- Участие в конференциях

# Как издаваться самому?



- Процесс размещения игры практически везде идентичен. Для начала вы заполняете анкету, где рассказываете о себе, о проекте, даете все возможные ссылки на публикации о нем и на рабочую версию, чтобы сотрудники интернет-магазина сами могли попробовать вашу игру.

# Монетизация игр



# «Ранний доступ» и предзаказ



# Продажа по эпизодам



# Реклама в бесплатных играх





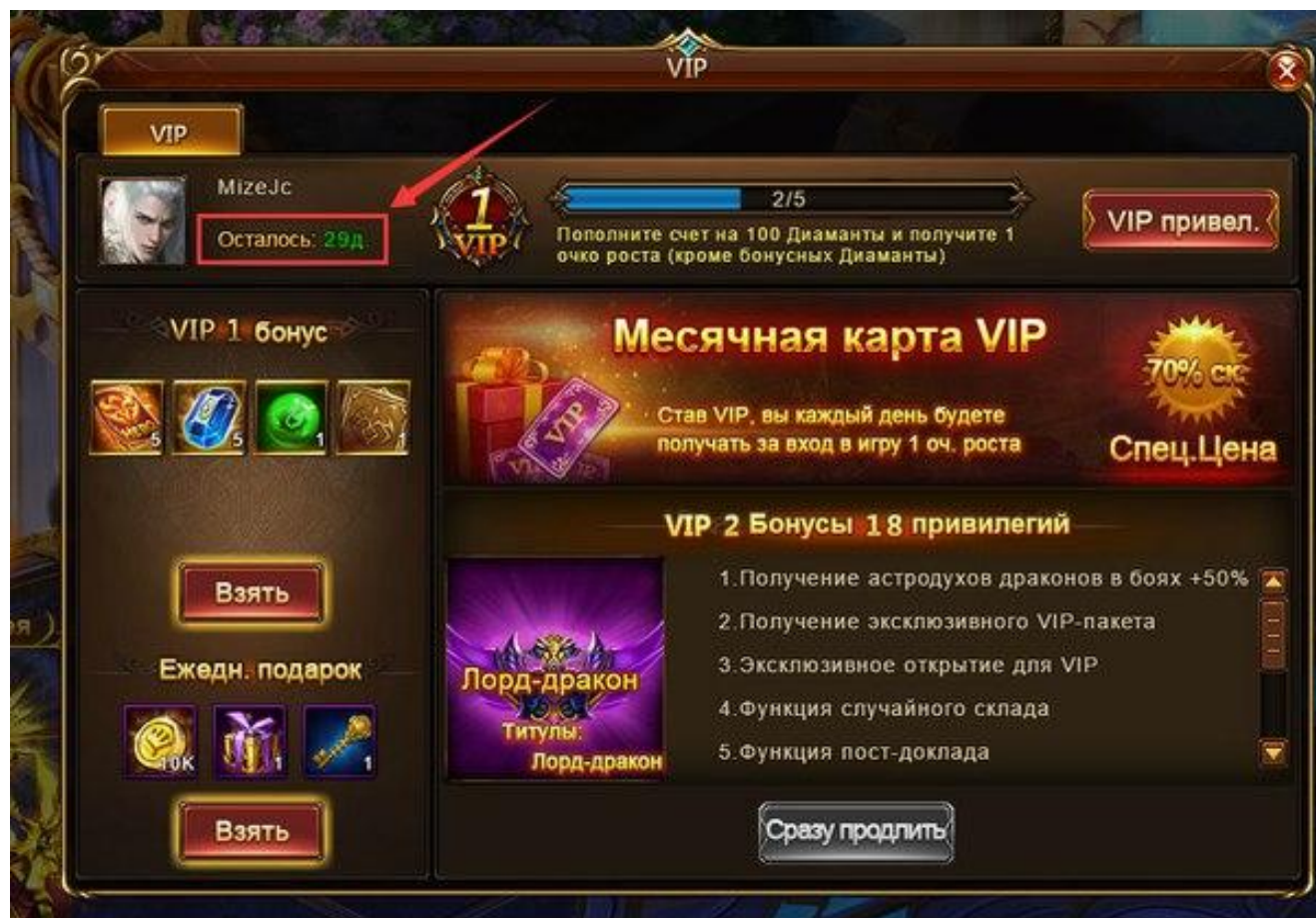
# Free-to-play (микротранзакции)



# Лутбоксы



# Подписка



# Гибридный подход



# Почитать:

- <https://vc.ru/flood/35119-59-sposobov-monetizacii-igry-kak-sdelat-s-voy-proekt-pribylnym>
- <https://tproger.ru/blogs/game-development-from-idea-to-post-release/>
- <https://xakep.ru/2014/10/22/indie-game-develop/>
- <https://informburo.kz/stati/kak-sozdayut-kompyuternye-igry-i-skolko-deneg-prinosit-industriya-videoigr.html>
- <https://habr.com/ru/post/324702/>

# Почитать:

- <https://app2top.ru/bizdev/kak-pravil-no-rabotat-s-izdatelyami-sovety-ot-zeptolab-137166.html>
- [https://pikabu.ru/story/kak\\_izdat\\_indiigru\\_v\\_steam\\_chast\\_1\\_a\\_stoit\\_li\\_tuda\\_voobshche\\_idti\\_4771976](https://pikabu.ru/story/kak_izdat_indiigru_v_steam_chast_1_a_stoit_li_tuda_voobshche_idti_4771976)
- <https://texterra.ru/blog/obzor-vsekh-sposobov-zarabotka-na-igrakh-z-a-kakoy-modelyu-monetizatsii-budushchee.html>