



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAME HUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Креативизация контента игры и ее продвижение

561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Содержание



Креативность



Контент



Разработка компьютерных игр



Продвижение компьютерных игр



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

CREATIVITY

NEW

ORIGINAL

GENIUS

CONCEPT

SOLUTION

THINKING

POSITIVE

MIND

INCUBA
TION

FUN

BRAIN
STORMING

INVENTION

IDEAS

INTEL
LIGENCE

ILLUMI
NATION

INNO
VATION

ART

INSIGHT



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Креативность

Креативность (от англ. creativity) — уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

Краткий психологический словарь. — Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС».
Л.А.Карпенко, А.В.Петровский, М. Г. Ярошевский. 1998.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Креативность с точки зрения психологии

По мнению Элиса Пола Торренса, креативность включает в себя повышенную чувствительность к проблемам, к дефициту или противоречивости знаний, действия по определению этих проблем, по поиску их решений на основе выдвижения гипотез, по проверке и изменению гипотез, по формулированию результата решения.

Элис Пол Торренс (англ. Ellis Paul Torrance; 8 октября 1915 — 12 июля 2003) — американский психолог из Милледжвилла, штат Джорджия.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Креативность с точки зрения психологии

- ✓ Для оценки креативности используются различные тесты дивергентного мышления, личностные опросники, анализ результативности деятельности.
- ✓ С целью содействия развитию творческого мышления могут использоваться учебные ситуации, которые характеризуются незавершенностью или открытостью для интеграции новых элементов, при этом учащихся поощряют к формулировке множества вопросов.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Инструменты измерения творческого мышления / Тест Пола Торренса

Этот тест позволяет оценить:

- вербальную креативность
- образную креативность
- отдельные креативные способности: беглость — этот количественный показатель, в тестах чаще всего это количество выполненных заданий.
- гибкость — этот показатель оценивает разнообразие идей и стратегий, способность переходить от одного аспекта к другому.
- оригинальность — этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных.
- способность видеть суть проблемы.
- способность сопротивляться стереотипам.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Критерии креативности

- **беглость** — количество идей, возникающих в единицу времени;
- **оригинальность** — способность производить необычные идеи, отличающиеся от общепринятых;
- **гибкость** — способность переключаться с одной идеи на другую.
- **восприимчивость** — чувствительность к необычным деталям, противоречиям и неопределенности, готовность быстро переключаться с одной идеи на другую;
- **метафоричность** — готовность работать в совершенно необычном контексте, склонность к символическому, ассоциативному мышлению, умение увидеть в простом сложное, а в сложном — простое.
- **удовлетворенность** — итог проявления креативности. При негативном результате теряется смысл и дальнейшее развитие чувства.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Критерии креативности по Торренсу

- **Беглость** — способность продуцировать большое количество идей;
- **Гибкость** — способность применять разнообразные стратегии при решении проблем;
- **Оригинальность** — способность продуцировать необычные, нестандартные идеи;
- **Разработанность** — способность детально разрабатывать возникшие идеи.
- **Соппротивление замыканию** — это способность не следовать стереотипам и длительное время «оставаться открытым» для разнообразной поступающей информации при решении проблем.
- **Абстрактность названия** — это понимание сути проблемы того, что действительно существенно. Процесс названия отражает способность к трансформации образной информации в словесную форму



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Тест на креативность



<http://love-mother.ru/creativity-test.html>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

C
O
N
T
E
N
T



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Контент

Контент — это слово, которое набрало очень большую популярность в последнее время. Но, далеко не все понимают, что такое контент. Термин «контент» — калька с английского языка, в переводе означает содержание.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Контент

Контент — понятие собирательное, это любой вид информации, который составляет содержание информационного ресурса: **Текст, Изображения (графика), Аудио файлы, Видео файлы.**

В контексте веб-ресурса, сайт является формой, которая наполнена содержанием (контентом). Характер содержания может быть постоянным. Чаще всего его приходится обновлять.

Главное требование, которое предъявляют пользователи к содержанию — его качество.

Под качественным содержанием понимают два ключевых параметра: Логическое построение и Уникальность.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Контент

- **Контент – это** информация, расположенная на страницах сайта. Информация может быть как текстовая, так и графическая, мультимедийная и т.д. Другими словами контентом называют все то, что можно найти при помощи поисковиков. На данный момент Goggle и Яндекс умеют искать тексты, картинки и видео. Аудио поисковые боты еще не научились искать (либо в этом нет смысла на данном этапе развития интернета).

В любом случае самым распространенным контентом являются тексты (статьи). Именно текстовая информация является лидером по объемам и количеству информации в интернете.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Классификация контента

1. Уникальность

- Уникальный
- Не уникальный

2. Подача информации

- Текст,
- Изображения (графика),
- Аудио файлы,
- Видео файлы

3. Доступность

- Бесплатный
- Платный



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Виды контента по уникальности

- **Уникальный** – контент, который не проиндексирован поисковыми системами, т.е. еще ни разу не опубликовался на web-ресурсах.
- **Не уникальный** – контент, который уже имеется в базе данных поисковых систем. Другими словами - это чей-то авторский труд, который нежелательно использовать в инфобизнесе.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Виды контента по форме подачи информации

- **Текст** – статьи, книги, спец-отчеты, руководства, инструкции и т.п.
- **Аудио** – музыка, лекции, вебинары, подкасты, интервью.
- **Видео** – ролики, фильмы, уроки, скринкасты.
- **Изображение** – картинки, анимация, фотографии, схемы, скриншоты, слайды.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Виды контента по доступности

- **Платный** – это контент, доступный за установленную денежную сумму.
- **Бесплатный** – контент, имеющийся в открытом доступе или выдающийся за подписку на рассылку.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Мультиформатный контент

Мультиформатный – это инфопродукт, состоящий из нескольких форм подачи контента (текст, видео, аудио, изображение).

Такие инфопродукты всегда вызывают большой интерес у заинтересованных лиц.

Даже самая супер полезная информация в одном и том же виде может надоедать.

Старайтесь разнообразить свой будущий инфопродукт несколькими формами подачи информации.

Это нравится покупателям!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**



Разработка компьютерных игр



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Разработка компьютерных игр

Создание игры это продолжительный и трудоёмкий процесс, состоящий из самых разнообразных этапов, включающий в себя как технические, так и творческие моменты.

Вот поэтому, в большинстве своём, игры создают не отдельные личности, а целые **команды разработчиков**.

Каждый отдельный человек в команде – специалист в своей области знаний.

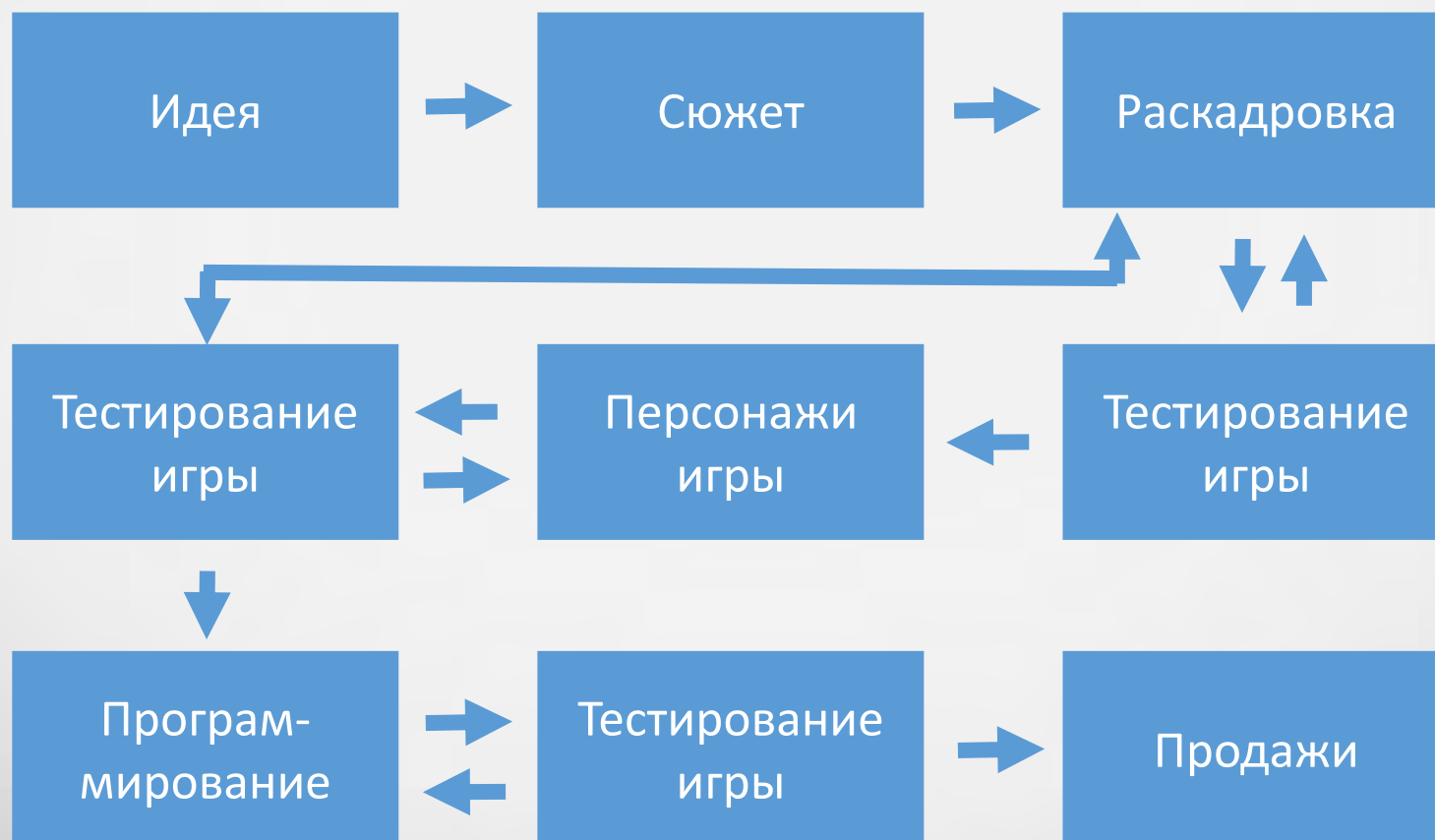


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Жизненный цикл создания игры





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Разработка компьютерных игр

Проектирование



Издание

Творчество



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Проектирование

1. Цель:

- идея,
- жанр,
- сеттинг.

2. Средство:

- программный код,
- игровой движок.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Творчество

3. Игровая механика:

- объекты,
- управление,
- физический движок,
- ИИ.

4. Уровни:

- расстановка объектов (левелдизайн).

5. Графика:

- арты,
- 2D, 3D модели,
- анимации,
- фоны,
- спецэффекты,
- оформление экрана и меню.

6. Сюжет:

- скрипты, события,
- диалоги, повествования,
- видеовставки.

7. Звук:

- звуковые эффекты,
- музыка,
- озвучка.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Издание

8. Отшлифовка:

- сведение материала (a-версия),
- устранение ошибок (b-версия).

9. Продажа:

- реклама,
- локализация,
- система продажи.

10. Поддержка:

- выпуск патчей,
- выпуск дополнений.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Цель

О Первое, что нам понадобится - это определиться с нашей целью.

О Что в итоге мы хотим получить?

О Если хотите, чтобы ваша игра «выстрелила», нужно для начала точнее прицелиться, а не бить наугад.

Этапом концепции и определения цели занимается руководитель проекта.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Жанр

- Жанр игры необходимо выбрать в самом начале в обязательном порядке.
- Жанр и будет основным направлением развития игры.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Сеттинг

Сёттинг — среда, в которой происходит действие художественного произведения, настольной или компьютерной игры; место, время и условия действия.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Программный код

Программный код представляет собой каркас (скелет), на который будут нанизываться результаты всех последующих этапов разработки.

Этим этапом занимаются программисты.

```
#pragma once
//endit // _MSC_VER > 1000
//endif _AFXWIN_H
//error include "stdafx.h" before including this file
//endit
#include "resource.h" // icons and manifests
// CDMotionApp:
// See DMotion.cpp for the implementation of the class
//
class CDMotionApp : public CWinApp
{
public:
    CDMotionApp();
    // Overrides
    // ClassWizard generated virtual function overrides
    //{{AFX_VIRTUAL(CDMotionApp)
public:
    virtual BOOL InitInstance();
    //AFX_VIRTUAL
}
```




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Игровой движок

- Игровой движок — центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах, таких как игровые консоли и настольные операционные системы, например, GNU/Linux, Mac OS X и Microsoft Windows.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Игровая механика

Игровая механика, это свод правил, по которым будет функционировать игра.

Объекты

- Главный герой игры, компьютерные соперники, второстепенные персонажи (NPC), бонусы, подвижные объекты, декорации – всё это игровые объекты со своими свойствами и возможными действиями.

Управление

- Игровая механика определяет какими клавишами будет управляться главный герой или основной игровой объект, какое действие будет происходить после нажатия той или иной кнопки. Сюда же относятся законы поведения игровых объектов (физический движок) и поведение врагов (искусственный интеллект).

Физический движок

- Физический движок отвечает за те движения, которые происходят без прямого вмешательства игрока. Эти действия имитируют физические законы реального мира (иногда немного искаженные в сторону фантастики).

Искусственный интеллект (ИИ)

- ИИ отвечает за поведение компьютерных врагов или союзников.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Уровни

- Уровень — в компьютерных играх — отдельная область виртуального мира игры, обычно представляет собой определённую локацию, например, здание или город.
- Построением уровней занимаются левелдизайнеры.





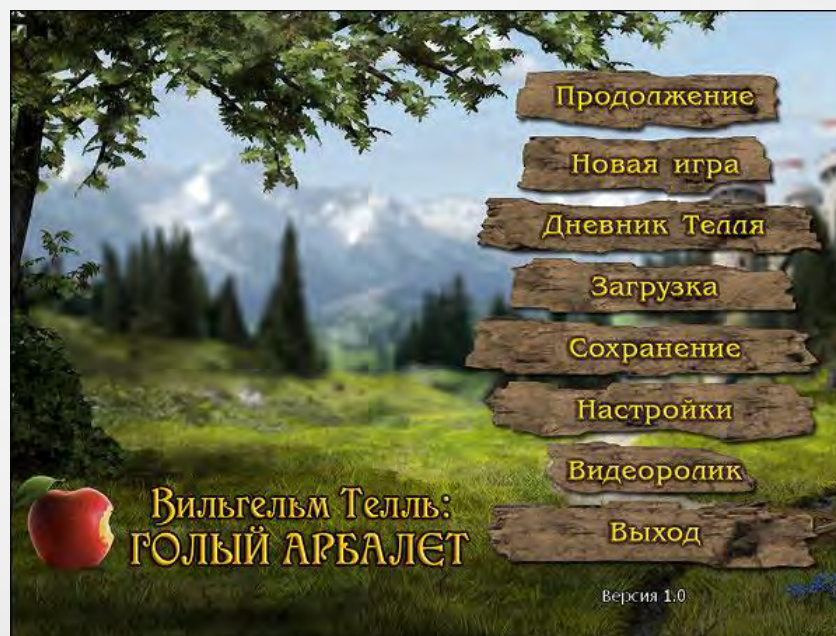
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Оформление

- Созданием графики занимаются художники, геймдизайнеры.
- Оформлением интерфейса и меню занимаются художники, программисты и верстальщики





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Сюжет

- Сюжет — в играх — ряд событий, происходящих по определённым правилам.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Скрипты, события

- Самый лучший вариант – когда сюжет существует прямо внутри игры. Это достигается с помощью использования **скриптовых сцен**.
- Скрипт представляет собой следующее: игрок заходит в определённое место, или совершает нужное действие, или выполняются ещё какие-то необходимые условия, и после этого начинают выполняться действия, запрограммированные вами на этот случай.
- С помощью скриптовых событий можно вносить разнообразие в игровой процесс или даже превратить игру в аттракцион бескончаемых скриптов Единственный минус такого способа – у игрока уменьшается свобода действий. Всё происходит по воле скриптов, и мало зависит от действия игрока.
- Продумыванием скриптов занимаются сценаристы, а их реализацией – программисты.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Диалоги, повествования

- В старых классических играх сюжет существует обособленно от игрового процесса. Например, при загрузке или окончании уровней нас знакомят с сюжетной историей, и т.п.
- Внутриигровые тексты или диалоги. Они происходят в процессе игры. Повествования игроку приходится выслушивать, так как игра на это время замирает, но не останавливается совсем. А в диалогах ещё и нужно выбирать вариант ответа. Выбор варианта придаёт прослушиванию текста интерактивность и хоть какой-то практический смысл – правильно выбранный ответ может принести дополнительный бонус, облегчить дальнейшую игру или сохранить выбранный характер героя в ролевых играх.
- Написанием текстов и диалогов занимаются сценаристы и писатели.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Видеовставки

- Между уровнями игры или в определённых контрольных точках уровней можно вместо сухого текста и озвучки показывать игрокам видеовставки (катсцены). Такие заставки можно создавать как с помощью отдельных видеофалов, так и с помощью игрового движка.
- Созданием видеовставок занимаются художники, аниматоры, 3D-модельеры, сценаристы, режиссеры.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Звук

- Музыка в компьютерных и/или видеоиграх — это любые мелодии, композиции или саундтреки видеоигр. Помимо вспомогательной роли мелодий в обычных компьютерных играх существует отдельная категория так называемых музыкальных видеоигр, где ключевую роль в развитии игрового действия выполняет музыка.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Звуковые эффекты

- Хорошие звуковые эффекты не только заполняют тишину, но и являют собой продолжение графического стиля игры. Веселая аркада наполнена не менее весёлыми мелодичными звуками, спортивный автосимулятор наполнен рокочущим гулом моторов и лязгом тормозов, трехмерный боевик оглушает пулемётными очередями, падающими гильзами и клацающими затворами винтовок.
- Чаще всего в качестве звуковых эффектов используются реальные звуки, записанные в цифровом виде. В интернете есть множество бесплатных коллекций звуковых эффектов, Вам нужно лишь найти их и выбрать самые подходящие.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Музыка

- Кроме звуков для полноценной игры нужна и музыка (саундтрек). Она будет звуковым фоном для происходящего на экране. Музыка так же является одним из стилистических элементов игры, и сильнее всего влияет на настроение игрока.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Озвучка

- Третьей звуковой оставляющей игры является озвучка игровых диалогов и монологов. Эта составляющая очень дорога, но её наличие в игре не обязательно.
- Небольшие игры обходятся совсем без озвучки, а в больших проектах для озвучивания даже приглашают профессиональных актеров мировой величины.
- Наличие в игре музыки и полноценной озвучки значительно увеличивает объем готовой игры. При этом **значительно повышается вовлеченность игрока в сюжет** и рассказываемую вами историю, так как большинство игроков игнорируют и вообще не читают обычные не озвученные тексты.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Отшлифовка

- **сведение материала (a-версия)**

Пока игра не собрана до конца, её называют альфа версией. В этот момент уже можно заниматься тестированием отдельных уровней, скриптов и прочих механизмов.

На этом этапе уже технически возможно выпустить демо версию или хотя бы видеоролик с игровым процессом, чтобы заранее привлечь игроков к своему проекту.

- **устранение ошибок (b-версия)**

Когда игра полностью собрана, остаётся лишь устранить получившиеся ошибки (bugs). Полностью собранная, но ещё не проверенная на ошибки игра называется бета версией.

- **Поиском ошибок в игре занимаются тестеры.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Психологический тест Бартла



<http://matthewbarr.co.uk/bartle/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Продажа

- реклама,
- локализация,
- систем





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Поддержка

- выпуск патчей,
- выпуск дополнений.
- ✓ Создание игры и её продажа – это ещё не конец жизненного цикла игрового проекта.
- ✓ Когда игра уже находится у конечных пользователей, игрокам ещё может понадобиться ваша помощь.
- ✓ У крупных компаний существуют целые отделы технической поддержки.

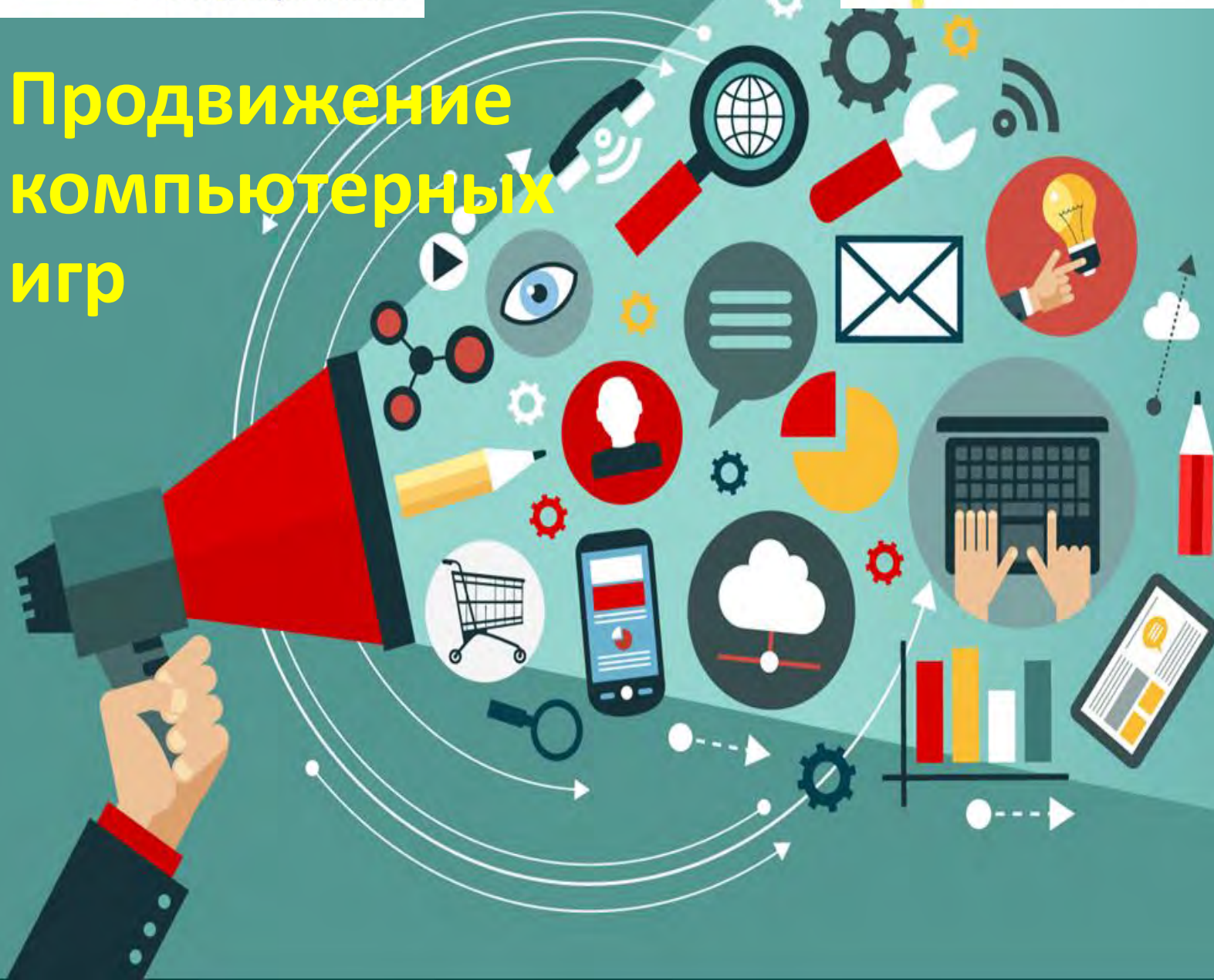


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Продвижение компьютерных игр





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Games Market



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

ALL SEGMENTS



CAGR
+6.7%

MMO'S



CAGR
+10.4%

PC/MAC



CAGR
-6.4%

TABLET



CAGR
+47.6%

SMARTPHONE



CAGR
+18.8%

HANDHELDS



CAGR
-15.0%

TV/CONSOLE

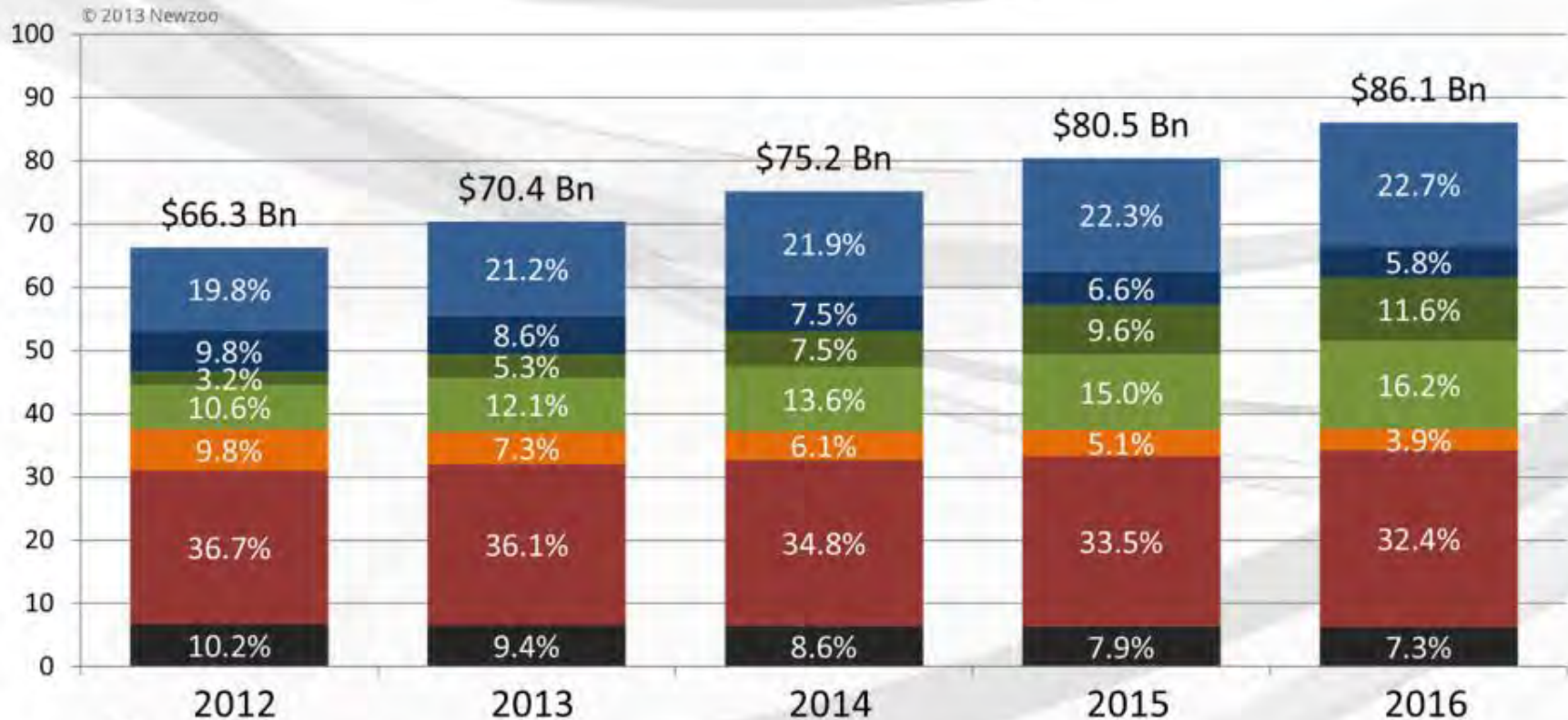


CAGR
+3.5%

SOCIAL/CASUAL



CAGR
-1.7%





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Аудитория



<http://www.godisageek.com/2016/09/gamers-spend-money-gaming/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Поиск аудитории

- **Блог**

(освещаем ход разработки, взаимодействуем с будущими игроками,)

- **Твиттер**

(выкладываем ссылки на блог, статьи об игре, картинки, ролики и т.д.)

- **Соцсети**

(заводим группы в соц.сетях, дублируем записи блога и твиты)

- **Пресса**

(Пресса и блогеры — это каналы, внимание которых предстоит завоевать)

- **Пиар-агентства**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Анонс игры

- **Название игры**

Краткое, содержательное, не занятое и такое, по которому легко будет выйти на первое место в поиске Google.

- **Описание игры**

Составьте краткое описание игры — такое, которое не стыдно было бы разместить на её страничке в Steam, AppStore или на обратной стороне коробки.

- **Основные сообщения**

это пять–шесть вещей, которые игрок обязательно должен знать о вашем продукте.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Анонс игры

- **Ключевые особенности**

перечень крутых вещей, которые есть в вашей игре и которых нет у конкурентов.

- **Ключевой арт**

картинка, которую игрок будет ассоциировать с вашей игрой.

- **Логотип**

Логотип создаётся вместе с ключевым образом игры, зачастую как его часть. Логотип будет чаще всего встречаться игроку именно рядом с ключевым изображением, а значит, и рисовать их следует параллельно.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Анонс игры

- **План анонсов**

Актуален для богатых контентом игр (стратегия, ролевая игра, квест). Часть элементов игры можем сохранить на будущее и не показывать сразу, при этом не портим первое впечатление.

- **Трейлер**

Не рассказывайте — показывайте. У вас есть примерно 30 секунд, чтобы обратить на себя внимание.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Анонс игры

- **Пресс-релиз**

Анонс, которым вы должны заинтересовать сначала прессу, а потом и игрока. Первый анонс обычно можно составить на основе вашего описания игры и основных сообщений.

- **Официальный сайт**

На старте проекта ваш сайт — это рекламная брошюра для ещё не вышедшего продукта.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

Выход игры...

- **Новый трейлер**

Часто к релизу игра выглядит совсем не так, как в момент анонса, поэтому вам понадобится новый ролик.

- **Рецензии**

- **Работа с проблемами**

В первую неделю после выхода игры вся ваша команда должна быть на форумах и в соцсетях. В первый день релиза игроки ожидают увидеть ответ мгновенно — это та категория пользователей, которой не терпится купить игру, они не готовы ждать решения своих проблем даже несколько часов.

- **Реклама**

- **Скидки и распродажи**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University-Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

**Спасибо за внимание.
Успехов!**