The background of the slide is a dark, industrial-looking interior. It features large, circular metal structures that resemble parts of a machine or a large-scale scientific instrument. A prominent red light source is visible in the center-left, casting a glow on the surrounding metal. The overall atmosphere is technical and somewhat mysterious.

**Ранний доступ и мультиплатформенные релизы
для инди в условиях высокой конкуренции
в Стиве и мобайле**

Александр Насонов

О докладчике



Игр стало слишком много

Steam: тысячи релизов в год, перегрузка

Mobile: CPI заоблачный, органики почти нет

Discovery - главная задача

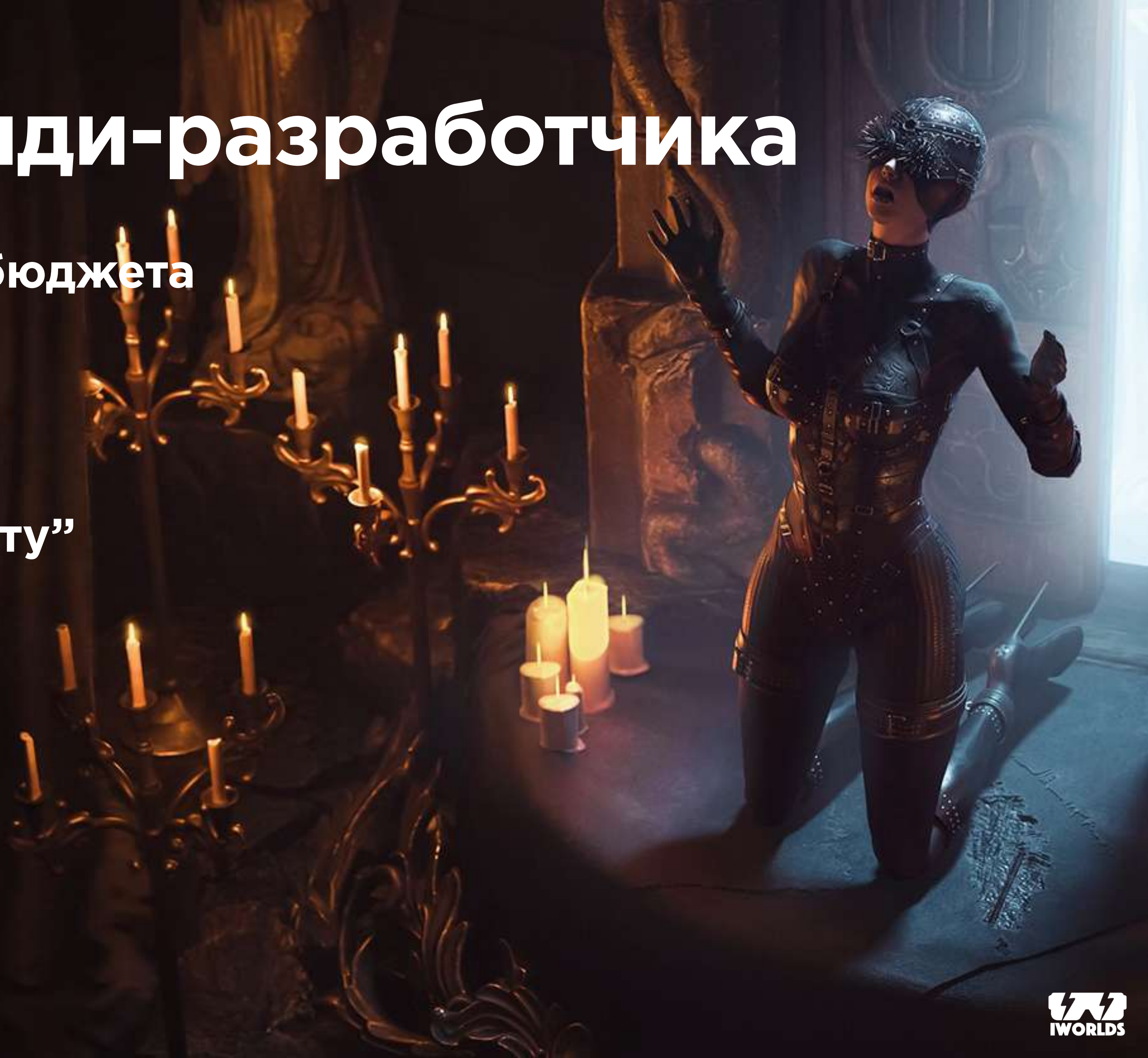
Сделать игру — не главная проблема. Главная — чтобы в неё кто-то поиграл.

Проблема инди-разработчика

- Нет маркетингового бюджета
- Нет узнаваемого
- IP Нет фичеринга

Следствие:

Релиз = “выход в пустоту”



Делаем → полируем → релизим в Steam

Почему не работает:

- высокая конкуренция
- алгоритмы Steam требуют трафика
- без wishlists — смерть

А если не начинать со Steam?

Что если поискать платформу с:

- более низкой конкуренцией
- более высокой органикой
- доступом к аудитории

Почему Meta Store

- меньше проектов
- органический трафик
- проще попасть в витрину

Early Access on
 Meta

Dark Trip вышел в Early Access на
Meta в феврале 2025

THE GAME

The Room plus **Drugs** (plus **Co-op**)
in **Hellraiser inspired / Fetish**
setting



DARK TRIP

Psychedelic (co-op) escape room where players eat pills to solve puzzles and rely on their hallucinations to investigate an eerie crime and perform wicked experiments in a lab

Мы не были готовы к полноценному релизу — и это было нормально

Причины:

- **мало контента**
- **сырые механики**
- **нужна проверка гипотез**

В игре:

- **Episode / Room based структура**
- **<2 часов контента на старте**



Что дал Early Access

- деньги раньше релиза
- Промо инструменты Meta
- КОММЬЮНИТИ
- фидбек игроков
- тест механик



Обновления как маркетинг

- каждый апдейт = инфоповод
- ретеншн
- возвращение игроков

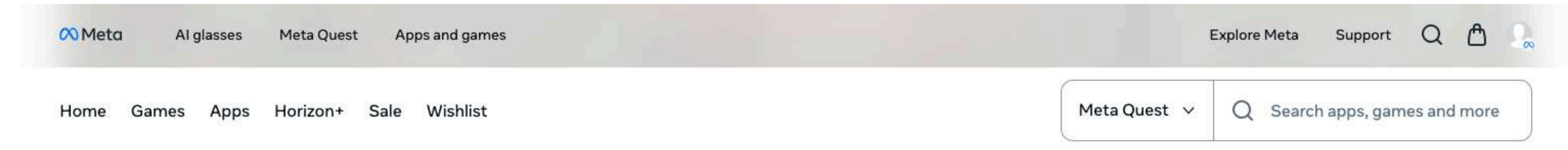
Early Access = “live product”

Коммьюнити и фидбек

- Reddit
- SMM
- Discord
- прямой контакт с игроками
- итерации

Игроки помогают нам
делать игру лучше

Открытость = новые партнеры



Apps

[See all](#)



Vortex 9

★ 4.6 (25) • Games • Shooter • Action
Purchased



Dark Trip

★ 4.5 (156) • Games • Narrative • Puzzle • Simulation
Purchased



Escape Room Exit Condition One HD

★ 4.7 (59) • Games • Adventure • Narrative • Puzzle
Purchased



Exit Condition One Escape Room Demo

★ 4.5 (94) • Games • Adventure • Puzzle • Simulation
Purchased

Updates

[See all](#)



Trinity Escape Rooms Bundle is live: ...

Dark Trip • 7 days ago



Trinity Escape Rooms Bundle is live: ...

Exit Condition One Escape Room Demo • 7 days ago



Perfect Escape Bundle is live: Buy Exi...

Exit Condition One Escape Room Demo • A month...



Perfect Escape Bundle is live!

Dark Trip • A month ago

Факапы

- Падение продаж с \$5K / month на одной игре до \$2.5K / month
- Потеря фокуса (Vortex 9)
- Три безуспешных подхода к фандрайзинг
- Невзятые вишлист в Стиме: 1K vs 7K

Выводы / что дальше?

- **Steam + Flat вместе с партнерами**
 - **Начинаем с Демо**
- **Приставки вместе с партнерами**
- **Бандлы и кросс-промо проектов**
- **UA и Wishlists**
- **Fundraising**



Спасибо

Хотите поработать вместе с нами? - Подходите на спот.
Или свяжитесь со мной после конференции.



Александр Насонов
nasonov.alexander@itales.mobi
Telegram: @alexnasonov
+359 87 9685227
+375 29 9041662
<https://iworlds.studio/>