

**Jak wypromować własną grę w internecie? / Ireneusz Kołodziejczyk. -
Wydanie pierwsze. – Piekary Śląskie, 2021**

Spis treści

1 WSTĘP ORAZ KWESTIE TECHNICZNE	7
1.1 DANE TECHNICZNE	8
1.2 CEL	10
2 PRZYGOTOWANIE DO PROMOCJI	17
2.1 WPROWADZENIE	17
2.2 WAŻNA UWAGA	19
2.3 UKŁADAM PLAN MARKETINGOWY	22
2.4 PRZYGOTOWANIE KANAŁÓW SOCIAL MEDIA	30
2.5 FACEBOOK	33
2.6 GRUPA DOCELOWA	52
2.7 USTALENIE FORMY KOMUNIKACJI Z MEDIAMI	55
2.8 LOGO STUDIA ORAZ GRY	61
2.9 TREŚĆ MAILA	63
2.10 SCREENY I FILM	76
2.11 ADRESY MAILOWE	86
2.12 SKLEP W STEAM	92
2.13 KOMENTARZ	99
3 MARKETING PRZED WYDANIEM GRY	105
3.1 PROMOCJA FANPAGE	105
3.2 FORA POŚWIĘCONE GROM	115
3.3 REDDIT I WYKOP	117
3.4 GOOGLE ALERTS	125
3.5 YOUTUBE	128
3.6 BUDOWANIE WHISHLIST NA STEAM	133
3.7 KURATORZY	135
3.8 STATYSTYKI WHISLIST PRZED LAUNCH DAYS	138
3.9 KOMENTARZ	140
4 MARKETING PO WYDANIU GRY (OK MIESIĄCA)	147
4.1 DZIENNIKARZE KLASY: TARGET ONE	147
4.2 DZIENNIKARZE KLASY: TARGET TWO	151
4.3 DZIENNIKARZE KLASY: TARGET THREE	153
4.4 KEYMAILER I INNE	155
4.5 #HASHTAGI	159
4.6 FREE GAMES COPY	162
4.7 ILE KOPII SIĘ SPRZEDAŁO?	165
4.8 KOMENTARZ	167

5 MARKETING PO WYDANIU GRY (DRUGI MIESIĄC I DALEJ)	173
5.1 ZNIŻKI	173
5.2 WYPRZEDAŻE	181
5.3 DIG I SPRZEDAŻ	183
5.4 MAIL MERGE	187
5.5 FREE GAMES COPY V.2	190
5.6 BUNDLE VS 1 DOLAR	195
5.7 AKCJE POWTÓRZONE	198
5.8 NOWA CENA	199
5.9 ILE ZAROBIŁEM?	200
5.10 KOMENTARZ	203
 6 PODSUMOWANIA	 207
6.1 POSTMORTEM	207
6.1.1 POSTMORTEM UŁOŻONEGO PLANU MARKETINGOWEGO	207
6.1.2 STRONA STEAM	209
6.1.3 REDDIT I WYKOP	210
6.1.4 MARKETINGU PRZED WYDANIEM GRY	211
6.1.5 MARKETINGU PO WYDANIU GRY (DO MIESIĄCA)	213
6.1.6 MARKETING PO WYDANIU GRY (DRUGI MIESIĄC I DALEJ)	215
6.1.7 OGÓLNE PODSUMOWANIE I WNIOSKI NA PRZYSZŁOŚĆ	215
6.2 POD ROZWAGĘ NA PRZYSZŁOŚĆ	217
6.3 INNE STATYSTYKI	220
6.4 AKCJE PROMOCYJNE W DATACH	222
6.5 AKCJE NIESTANDARDOWE	225
6.6 CO MOŻNA JESZCZE ZROBIĆ?	227
6.7 CO DALEJ?	230
6.8 KOMENTARZ	233
6.9 BARDZO WAŻNA UWAGA NA KONIEC	236
6.10 PONOWNE WYKORZYSTANIE NINIEJSZEGO PLANU MARKETINGOWEGO	237