

РЕКЛАМА И ИГРЫ

ЛЕБЕДЕВА / СМИРНОВ / СЕДАНОВ

ЗАЧЕМ ПИЛЯТ РЕКЛАМУ В ИГРАХ?



Для обычных развлекательных игр реклама всего лишь дополнительный источник средств

РЕКЛАМА В ИГРАХ

- Интеграция брендов в развлекательную компьютерную игру требует высокого уровня профессионализма и креативности разработчиков;



- Геймеры не всегда остаются довольны тем, что их принуждают потреблять рекламу во время развлечения, поэтому любая скрытая реклама должна быть художественно оправдана.

ВИДЫ СКРЫТОЙ РЕКЛАМЫ В ИГРАХ

- визуальная скрытая реклама
- вербальная скрытая реклама
- интерактивная



ВИЗУАЛЬНАЯ СКРЫТАЯ РЕКЛАМА

Игры стремятся воссоздать «реалистичную реальность», делая виртуальные города максимально похожими на обычные.

Поэтому рекламные билборды, интегрированные в игру с теми же рекламными посланиями, смотрятся очень реалистично, как в жизни.

Наружная реклама в игре — не единственная форма возможной визуальной скрытой рекламы. Также она может выражаться в виде хорошо узнаваемых логотипов производителя одежды и обуви на героях игры.



ПРИМЕРЫ



Gran Prix Star
(Jaleco)



World Rally Championship
(Galeco)



Pole Position
(Namco)



Super Monaco GP
(Sega)



Cigarette Trademarks In Arcade Games

by dev-catscratch



WEC Le Mans 24
(Konami)



Hang-On
(Sega)



Final Lap
(Namco)



Sega - рекламные баннеры Marlboro

ПРИМЕРЫ



ПРИМЕРЫ



ПРИМЕРЫ

UMGEBUNG

tuph 0 GETÖTET 75 AM LEBEN

Boden

USRÜSTE: Polizeiweste (Stufe 1)
Randlose Sonnenbrille

Sortieren nach Typ Zeit

Verband	15
Schmerzmittel	1
Energy Drink	1
Taktisches Lager (M416, Vector)	
9 mm	30
5,56 mm	60

101 SCAR-L 5,56 mm 30 | 60

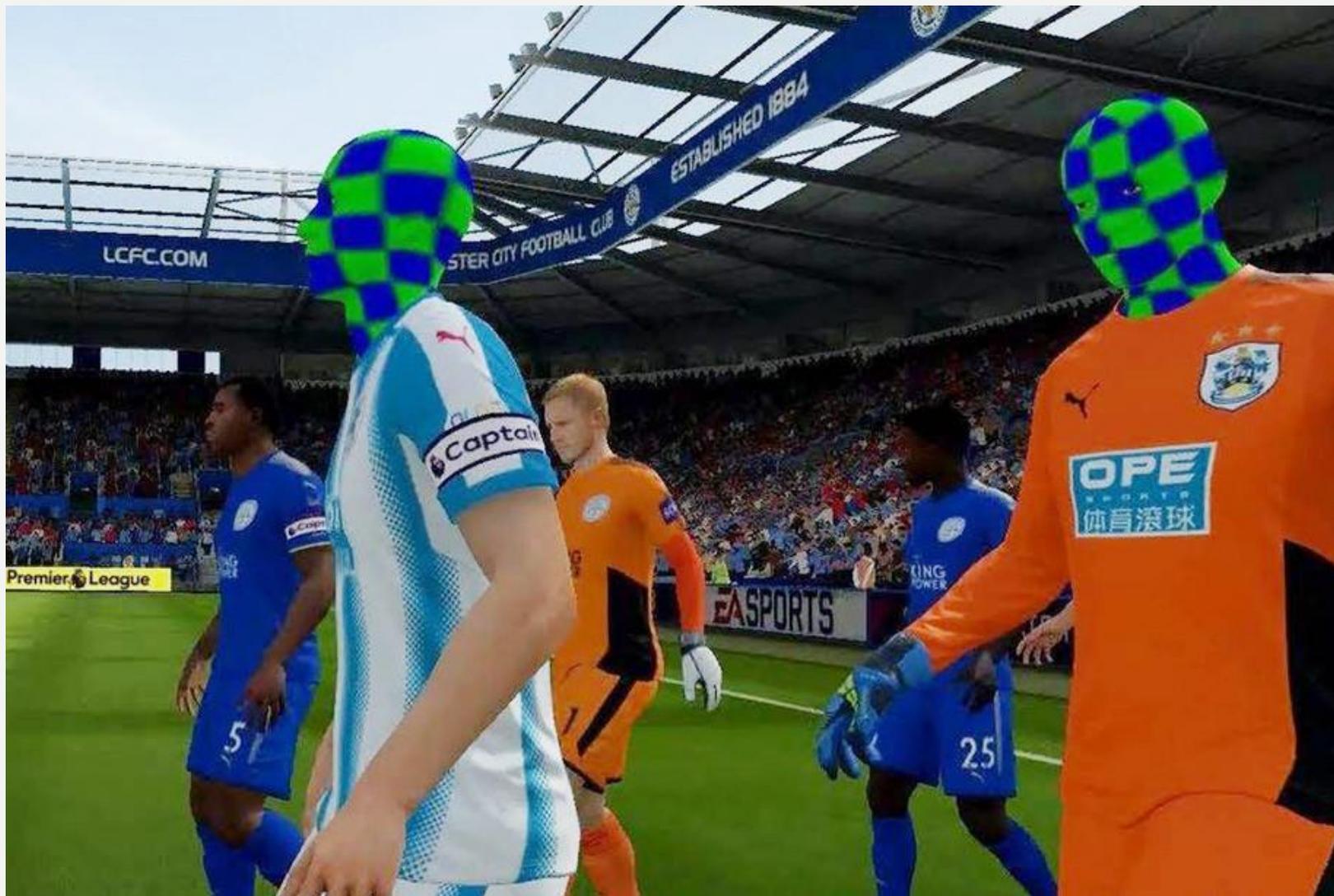
2 M16A4 5,56 mm 30 | 60

4 Pan

5 Molotowcocktail

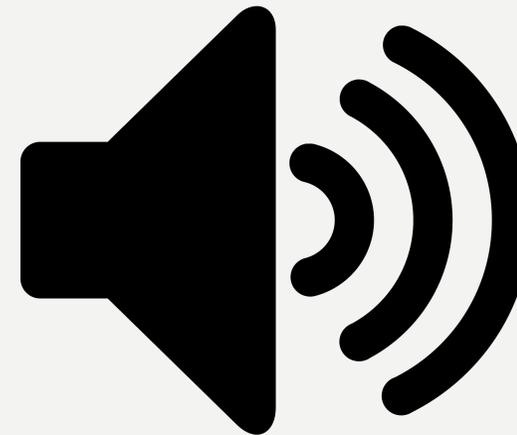
tuph · 2.6.23.3 · 9B264E

ПРИМЕРЫ



ВЕРБАЛЬНАЯ СКРЫТАЯ РЕКЛАМА

- В том случае, если герои игры обыгрывают в диалогах какие-то бренды, речь идет о вербальной скрытой рекламе.
- Создатели намеренно вставляют в бренд диалоги, а зачастую и сюжет игры, чтобы получить возможность подчеркнуть его достоинства.
- Главная сложность при этом — сохранить органичность сюжета, не вызвав у геймера психологического диссонанса.



ПРИМЕР



- В числе удачных примеров вербальной скрытой рекламы игра Crazy Taxi, герои которой попросят нас отвезти их поесть в Pizza Hut или в KFC (эти два бренда принадлежат одной корпорации, Tricon Global, чем объясняется их одновременное участие в игре).

ИНТЕРАКТИВНЫЙ



Самым эффективным вид. Прямое взаимодействие игрока с продвигаемым продуктом.

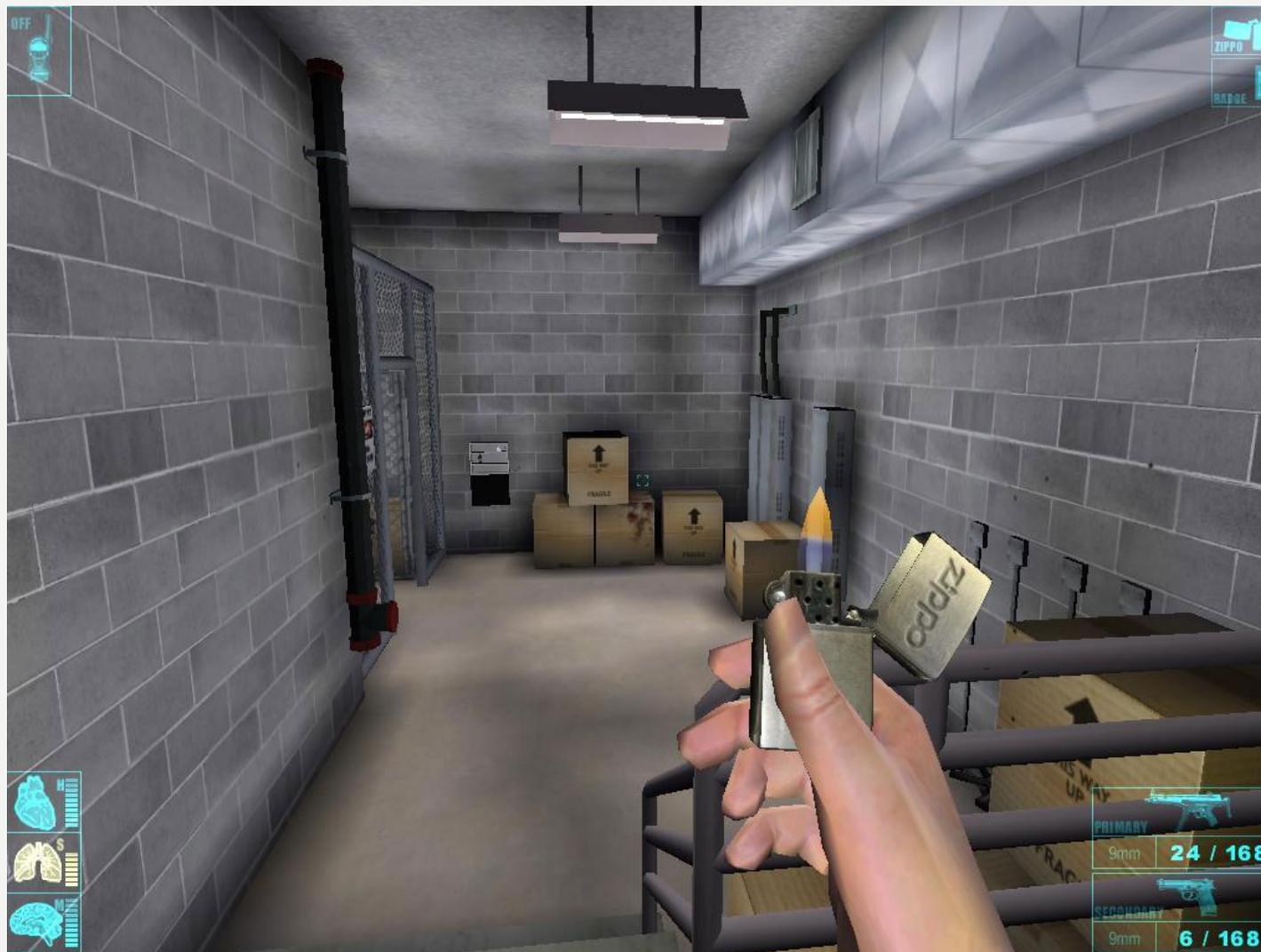
ПРИМЕРЫ



- Герои игры Pikmin 2 — «цветкообразные» существа — вынуждены тащить большую батарейку Duracell.
- А в проекте The Sims Online можно съесть гамбургер в McDonald's (МОЖНО БЫЛО)
- Герои S.T.A.L.K.E.R. снимают усталость с помощью энергетического напитка Non-stop.
- Need for Speed Underground-2 продвигает одного из ведущих операторов сотовой связи Cingular.

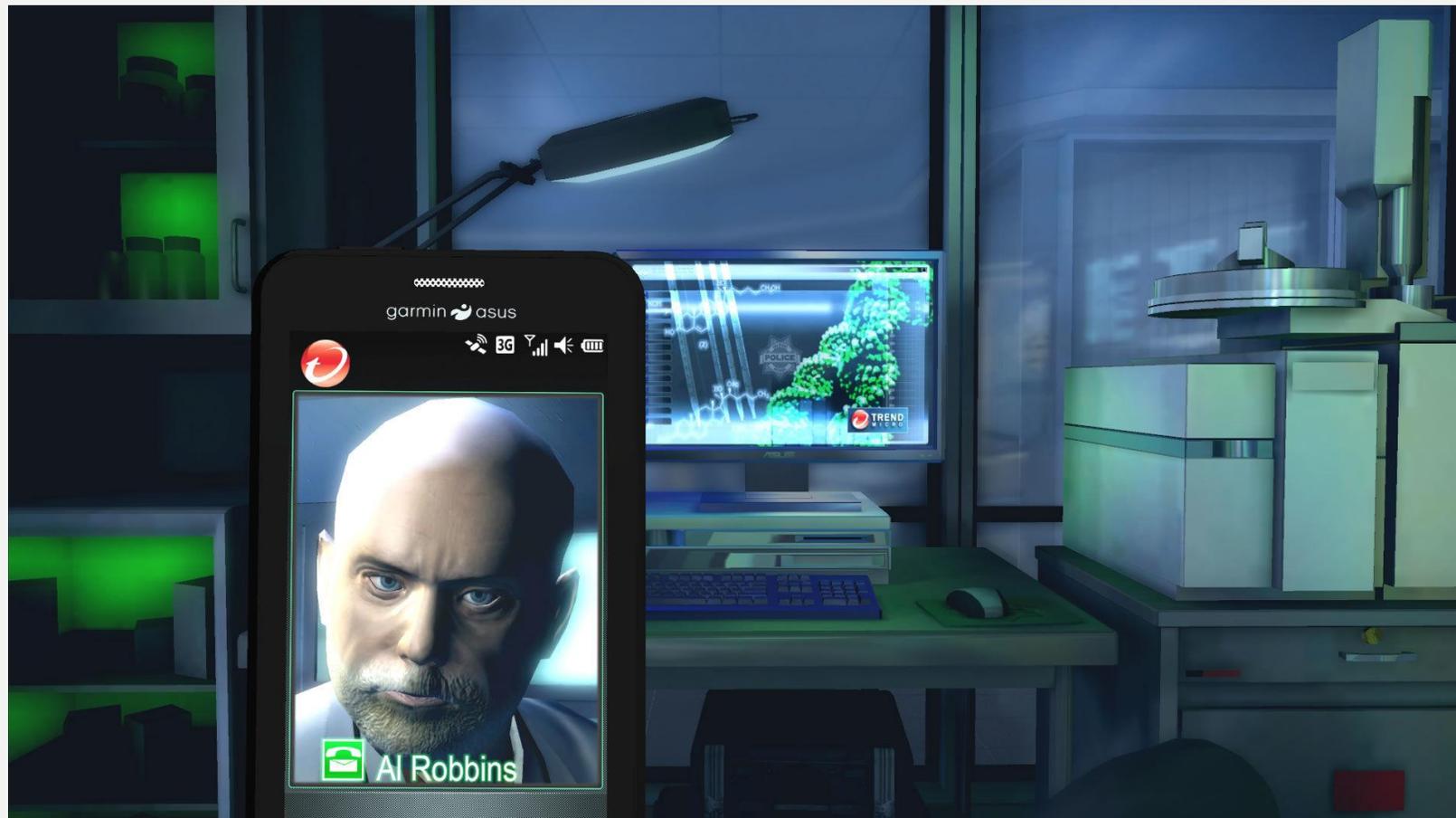
ПРИМЕРЫ

Полицейский Мак-Клейн из DieHard: Nakatomi Plaza пользуется зажигалкой Zippo и мобильным телефоном Motorola.



CSI

- csi fatal conspiracy интеграция телефона Asus как одного из главных гаджетов





САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ АВТОМАТ В МИРЕ ПРИСУТСТВУЮЩИЙ В КАЖДОМ ШУТЕРЕ

КАЛАШНИКОВ КОНЦЕРН



- Классная рекламная площадка вооруженных сил на лояльный для аудитории рынок



HOMEFRONT® THE REVOLUTION

Интеграция бренда White castle



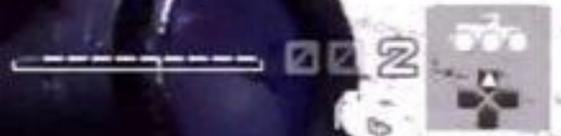


NEW OBJECTIVE: REGROUP AT THE SIDE ENTRANCE

HOOTERS

REGROUP

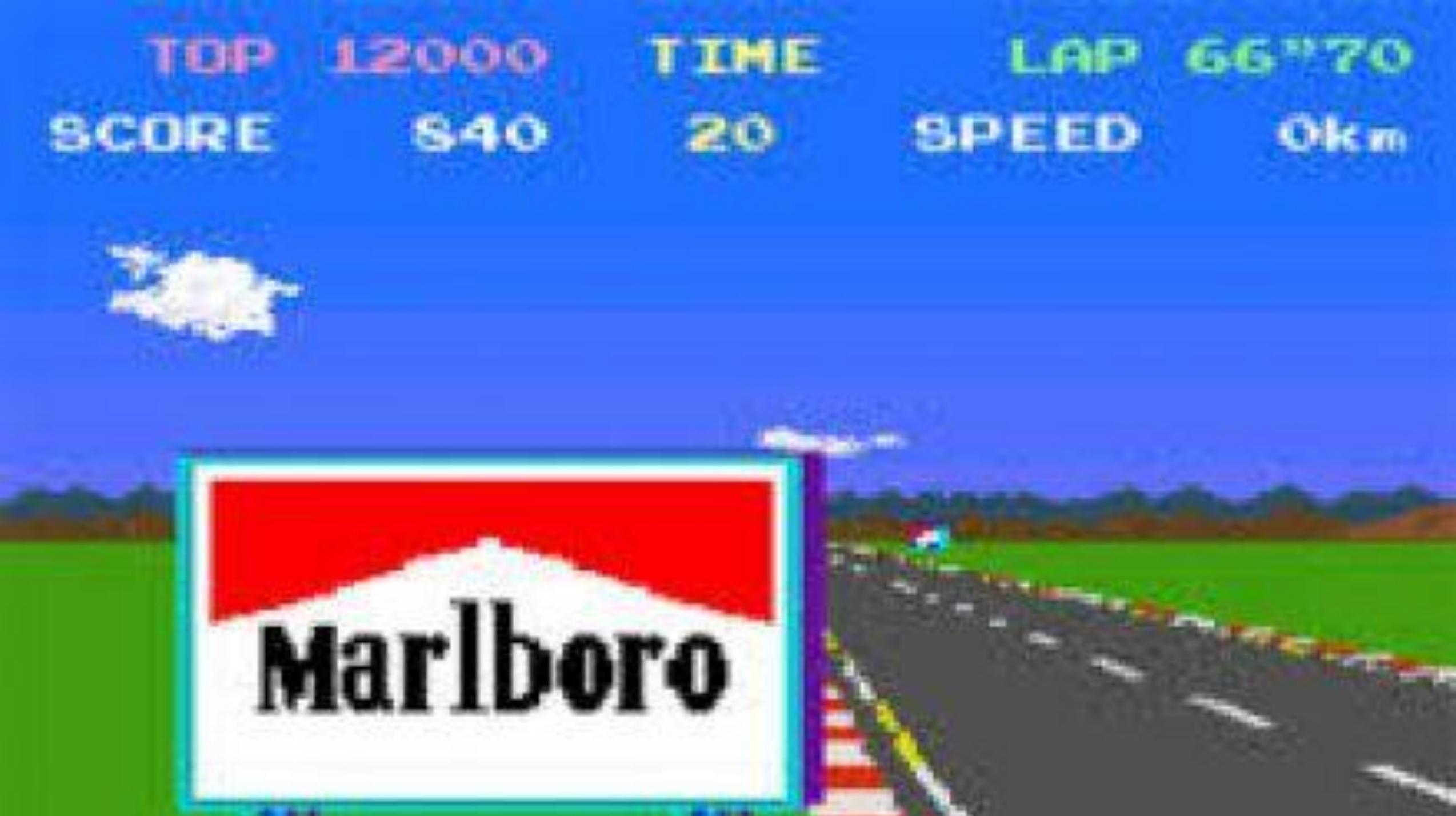
LOW AMMO



TOP 12000
SCORE \$40

TIME
20

LAP 66"70
SPEED 0km



Marlboro

ТЕЛЕФОН И БАТАРЕЙКИ



VOLFGERT

ИСТОЧНИКИ:

- <https://konspekts.ru/marketing/reklama-marketing/skrytaya-reklama-v-videoigrax/>
- <http://fargus.su/index.php?newsid=598>
- https://metalgear.fandom.com/wiki/Category:Product_placement
- <https://lenta.ru/articles/2011/09/30/games/>
- <https://vgtimes.ru/articles/21957-10-samyh-naglyh-prodakt-pleysmentov-v-istorii-kompyuternyh-igr.html>

Людография:

- **FIFA**
- **PUBG**
- **SIMS4**
- **Need for Speed**
- **Taxi Crazy**
- **Игры от Sega**
- **DieHard: Nakatomi Plaza**
- **Call of Duty**