

По словам разработчика, продажи INDIKA в Steam ниже ожиданий и далеки от 100 000 на всех платформах

Дмитрий Светлов раскрыл данные о продажах повествовательного приключения INDIKA, которые оказались ниже ожиданий и далеки от 100 000 на всех платформах. В Steam было продано всего 55 000 копий. Светлов, основатель компании Odd Meter, а также режиссер игры, затронул эту тему в интервью изданию Cyber, опубликованном 10 июня, в котором он объяснил две причины неудачи: все более сложный рынок видеоигр, на котором появляется все больше новинок, а очередь на продажу становится все короче; YouTube, то есть многие геймеры предпочитают смотреть повествовательные игры на видео, чем играть в них, а затем делать вид, что они в них играли.

Светлов не сообщил о продажах на других платформах, однако назвал их хорошими и выразил надежду, что 100 000 копий будут достигнуты к концу месяца.

Заявления Светлова расходятся с заявлениями издателя 11 bit studios, который говорил о продажах в соответствии с его ожиданиями и о том, что инвестиции окупились. Очевидно, у разработчика и издателя были разные цели.

Сам Светлов объяснил, что Indika может считаться успехом для 11-bit по сравнению с другими играми, изданными лейблом и имеющими более высокую стоимость разработки: "Издатель ожидает, что игра окупит свои затраты в течение года и начнет приносить прибыль". INDIKA была выпущена 2 мая, и о ее содержании много говорят. В настоящее время игра имеет очень положительный средний рейтинг в Steam, причем 89 процентов из более чем 2500 полученных отзывов — положительные.