# نحوه توسعه و بازاریابی و نحوه فروش

به طور کلی فروش یک بازی اندرویدی در بازار جهانی به راحتی و از طرق متعددی انجام­پذیر است، ولی فعلا ما در ایران هستیم و همانطور که میدانیم به طور کلی اکثر مردم (حتی خود ما) هنگامی که به استفاده از یک برنامه (یا بازی) روی می­آورند دست به هر کاری زده تا نسخه­ی رایگان آن را تهیه کنند و در صورت عدم موفقیت به سراغ شبیه­ترین برنامه (یا بازی) به آن می­روند، اما در چند سال گذشته نرم­افزارِ کافه بازار با فعالیتی که انجام داده محبوبیتی بین استفاده کنندگان بوجود آورده، به حدی که اکثرِ استفاده کنندگان از بازی­های اندرویدی این برنامه را به چشمِ یک برنامه­ی جامع نرم­افزارها و بازی­های اندرویدی می­نگرند.

لیکن یکی از راه­های فروش این بازی قرارگیری در بازارِ اندروید است. که البته خود شامل برنامه ریزی قوی­ای میباشد و البته پشتیبانیِ عالی، گسترش بازی و اظافه کردنِ قابلیت­های جدید به نسخه­های جدید به مرور زمان و جذب مخاطبان و... .

حال مختصا در مورد بازی juggling ، هدف این گروه در ابتدا تولید یک بازی با یک تم و یک مرحله میباشد (که با گذشت زمانِ بازی بازیکن بازیِ سختتری را تجربه میکند). پس از تست و حصول اطمینان از عملکرد صحیح، با بازاریابی مناسب (که در قسمت بعد به آن پرداخته میشود) بازی در کافه بازار قرار میگیرد و گروه به سراغ تقویتِ بازی و اضافه کردنِ مراحلِ جدید و جذاب­تر به بازی و گسترش آن میرود تا نسخه­های جدیدتر نیز به زودی در اختیار کاربران قرار گیرند.

در پاراگراف فوق صحبت از بازاریابی مطرح شد که اکنون به شرح جزییِ آن میپردازیم، بازاریابی و به طور کلی راه­هایی که منجر به افزایش سودِ پروژه میشوند مراحل و قسمت­های متعددی را در بر میگیرد که اگر بخواهیم به شرح کامل آنها بپردازیم خود یک متن بسیار طولانی میباشد، به همین دلیل در زیر مختصرا به بیانِ تعدادی از پیشنهادهایی که با توجه به شرایط زمان اتمام پروژه می­توان در موردِ آنها تصمیم­گیری کرد میپردازیم:

* قرار گیریِ نسخه­ی دموی رایگان برای جذب و ترقیبِ مخاطبین برای خریدِ نسخه­ی اصلی
* انجام دو قرعه­کشی در دو هفته­ی اولِ عرضه میانِ تمام مخاطبین عضو شده در بازی با در نظر گرفتنِ ضریبی تصاعدی برای کسانی که افرادِ بیشتری را به بازی جذب کرده­اند (که هم افراد جذبِ بازی شوند و هم سعی کنند دوستان و اطرافیانشان را به کاربرانِ بازی اضافه کنند)
* قرارگیریِ امکان ثبتِ امتیاز و رکورد­بندی برای رقابت با دوستان
* قرار دادن امکان خریدِ بانکی و پرداختِ مبلغی ناچیز برای استفاده از قابلیتی خاص در بازی
* انجام قرعه­کشی­های دوره­ای (برای تشویق کاربرانِ فعلی و جذب بیشتر افرادِ جدید)
* و...