

ПУБЛИЧНЫЙ ОТЧЁТ PROMTPRESS

Аудит канала Кирилл Орешкин. Маркетинг игр



@kiroreshkin

Пишу про маркетинг игр и строю игровое издательство
"Полдень" у всех на глазах. Мы издаем инди игры.

ПОДПИСЧИКИ	ОХВАТ ПОСТА (ERR)	ОХВАТ/ПОСТ
9 774	40.0%	4.3K
+83 за месяц 28.09.2026	за сутки 22.2%	рекл. охват 2.2K/24ч HTTPS://PROMTPRESS.COM/AUDIT/KIRORESHKIN

— СОДЕРЖАНИЕ · 2026

Что внутри отчёта

01 Снимок канала

12 ключевых метрик · AI-резюме

02 Контент-анализ

Топ-5 постов · худшие 3 · выводы

03 Динамика подписчиков

График за год · прирост

04 Цитируемость

Кто и как упоминает канал

05 Рекламный потенциал

Как долго пост приносит охват

06 Конкуренты

Соседи по нише · ваше место

07 Динамика упоминаний

6 месяцев · ежемесячно

08 Сравнение с нишей

Позиция в категории «Маркетинг, PR, реклама»

09 Стратегия

5 приоритетных действий

РАЗДЕЛ 01 · СНИМОК КАНАЛА

Ключевые показатели канала

Каждая карточка — отдельный индикатор здоровья канала. Подзаголовок под цифрой говорит, за какой период она посчитана.

👤 подписчики 9 774 —	👁️ охват поста 43.64% ср. % подписчиков видят один пост	👁️ просмотры/пост 4.3К медиана 4.4К · 23 дней	📅 постов/нед. 4.7 за период
📈 тренд 7д -23.3% vs предыдущая неделя	💖 реакц./пост 100.6 всего 1 610 реакц., 1 030 реп., 0 комм.	📄 длина поста 756 зн. медиана 1000 · 23 дней	★ постов в анализе 16 23 дней
📈 рекл. охват 2.2К среднее за 24ч	💖 отток / месяц +83 за последний месяц	📄 цитируемость 25 индекс цитирования · 151 каналов упомянули за всё время	📅 возраст канала 3 года 3 месяца создан 13.06.2023

AI-РЕЗЮМЕ РЕДАКТОРА

Канал «Кирилл Орешкин. Маркетинг игр» — 9 774 подписчиков. Каждый пост в среднем смотрит 4.3К человек (44% от подписчиков), это широкий охват для канала такого размера. Публикует 5 постов в неделю (~1 в день) — редкие публикации. За неделю 14–20 сентября охваты просели на -23.3% к неделе 7–13 сентября — стоит разобрать причины.

РАЗДЕЛ 02 · КОНТЕНТ-АНАЛИЗ

Что заходит лучше всего

Топ постов по вовлечению и аутсайдеры — чтобы было видно, что повторять, а что убрать из ротации.

ЧТО ОБЩЕГО У УСПЕШНЫХ ПОСТОВ

- 01 Анализ построен по 16 постам за 23 дней.
- 02 Доминирующий формат — Фото (9/16 постов).
- 03 Средняя длина поста — 756 знаков (медиана 1000).
- 04 Пик активности аудитории — среда, 11:00 MSK.
- 05 Самые сильные посты собирают в 2 раз больше просмотров, чем самые слабые (5.1K в среднем у топа vs 3.2K у худших) — среди 16 постов за 23 дней. Стоит разобрать что общего у топа — тема, формат, время выхода.

ТОП-5 ПОСТОВ

№1 09.09 · 08:37 ТЕКСТ Нет ролика на странице - нет и дискавери кью от Стива. Мой бизнес-партнер написал об этом текст на линкедине...	ПРОСМ. 5 167 РЕП. 71	РЕАКЦ. 91 ER 52.9%
№2 03.09 · 06:58 ФОТО Hold My Thing - прошли маркетинг-тест! Взяли 50к вишлистов и 6млн просмотров в вертикальных видео. И игра продолжает набирать и просмотры и...	ПРОСМ. 5 048 РЕП. 42	РЕАКЦ. 80 ER 51.6%
№3 12.09 · 06:59 ТЕКСТ Авторы Thronefall начали делать новую игру. И не справились! https://youtu.be/s4k7yDfYx24?si=UHcoUo9Z7PFrqQP5 Прекрасная история о том...	ПРОСМ. 5 007 РЕП. 63	РЕАКЦ. 58 ER 51.2%

№4 08.09 · 10:11 ТЕКСТ Когда разработчику игры на Steam надо задуматься о маркетинге? Перед анонсом игры, во время запуска демки или ближе к релизу? Все эти...	ПРОСМ. 4 937 РЕП. 78	РЕАКЦ. 123 ER 50.5%
--	--	---

№5 04.09 · 06:14 ФОТО Дошли до 8млн\$ и почти 1млн копий продаж. Прикольно. Но все еще очень мало :) В посте на 7млн\$ рассказывал детали. Эти детали не...	ПРОСМ. 4 926 РЕП. 17	РЕАКЦ. 132 ER 50.4%
--	--	---

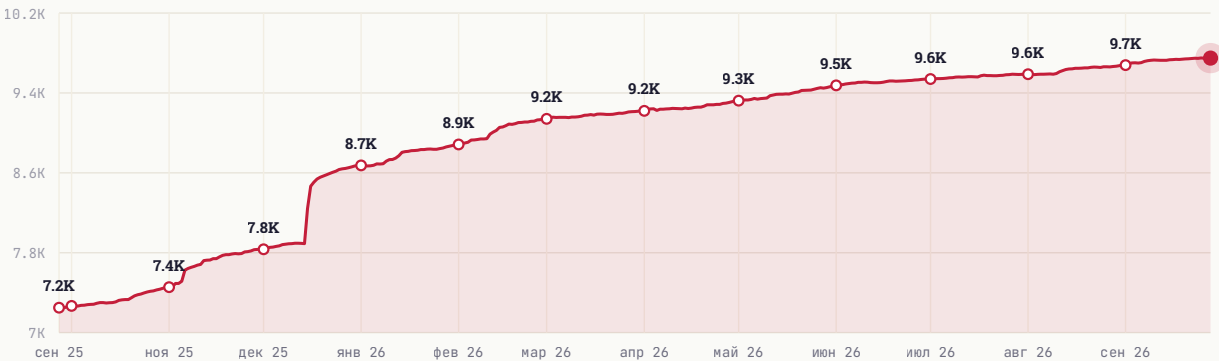
СЛАБЕЕ ОСТАЛЬНЫХ 3

↓ 31.08 · 10:50 ФОТО Хоррор, который студия не планировала выпускать Многие слышали про кейс «Зайчика» (Tiny Bunny) - одной из самых успешных русскоязычных...	ПРОСМ. 3 494 РЕП. 39	РЕАКЦ. 79 ER 35.7%
↓ 31.08 · 15:17 ТЕКСТ Hold My Thing - новый маркетинг тест! Я очень верю в игры про стройку. Их сейчас мало, а само действие и явление - очень базовые...	ПРОСМ. 3 392 РЕП. 42	РЕАКЦ. 76 ER 34.7%
↓ 22.09 · 13:10 ФОТО Как сделать трейлер для игры? Почти три года назад я решил, что этот канал будет не просто про маркетинг, он будет о маркетинге игр. И я...	ПРОСМ. 2 646 РЕП. 175	РЕАКЦ. 189 ER 27.1%

РАЗДЕЛ 03 · ДИНАМИКА ПОДПИСЧИКОВ

Как канал рос за год

График роста подписчиков за год. На ключевых месяцах подписано точное число подписчиков. Видно, в какие месяцы канал прибавлял, а в какие подписчики уходили.



НАЧАЛО ПЕРИОДА

7 233

СЕЙЧАС

9 774

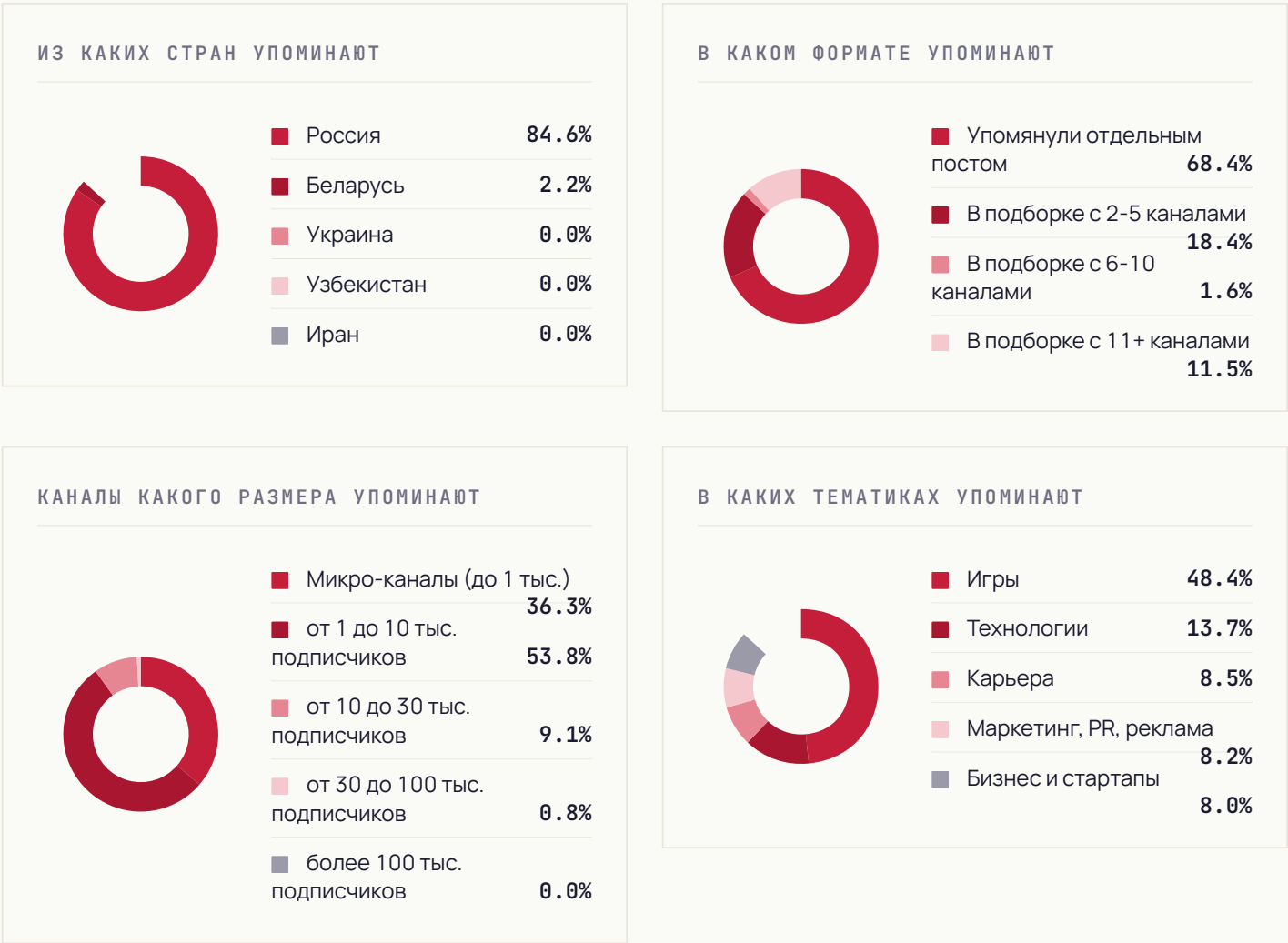
ЧИСТЫЙ ПРИРОСТ

+2 541

РАЗДЕЛ 04 · ЦИТИРУЕМОСТЬ

Кто и как упоминает канал

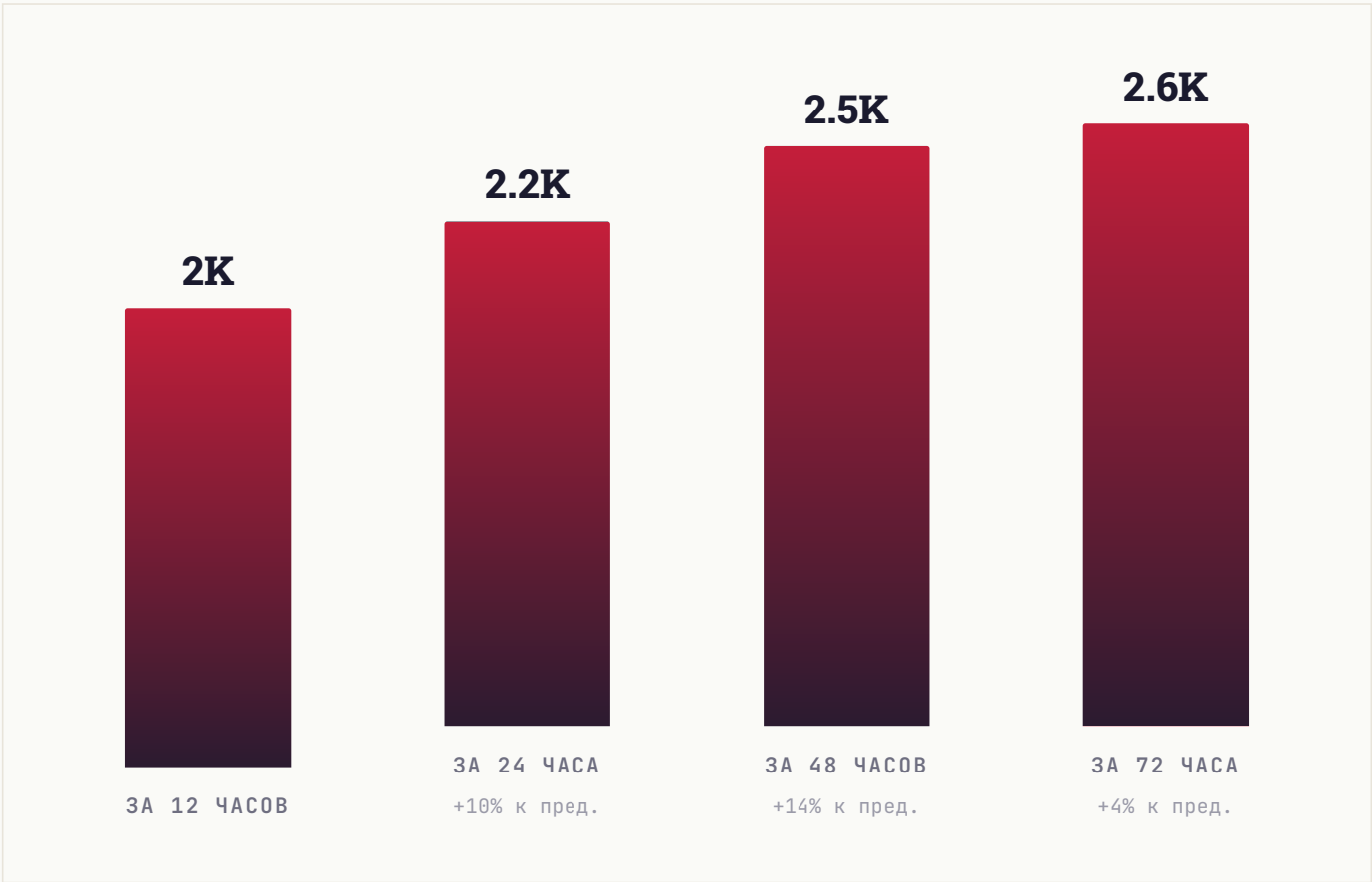
Индекс цитирования **25** — рейтинг популярности канала на основе упоминаний. Учитывает не только их количество, но и вес упоминающих: пост от канала на 100 тыс. подписчиков «весит» больше, чем от канала на 1 тыс. За всё время канал упоминали **151** разных каналов.



— РАЗДЕЛ 05 · РЕКЛАМНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Как долго пост приносит охват

Средний охват рекламного поста по времени с публикации. Помогает оценить, сколько имеет смысл «жить» размещению.



РАЗДЕЛ 06 · КОНКУРЕНТЫ

С кем вы конкурируете

11 ближайших каналов по тематике и аудитории. Подсветили ваш канал — видно, какое место он занимает среди соседей по нише.

КАНАЛ	ПОДПИСЧИКИ
GS Gamedev suffering	11.7K
БВ Блог Василия Скобелева	11.1K
КО Кирилл Орешкин. Маркетинг игр ВЫ	9.8K
ШГ Штаб Гришакова	9.1K
A- App2Top - про геймдев раньше всех	8.6K
НА Нарраторика	7.7K
GR GameDev Reports - powered by Xsolla	6.8K
СТ Ступени Геймдева I	5K
ИА Инди Алёша Делаю игру в Steam	3.9K
GA GameDevils	3.3K
NG Nozomu Games	2.6K

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ВЫВОД

Канал — 3-е место из 11, в верхней трети подборки. Крупнее — 2 канала (лидер: Gamedev suffering, 11.7K), мельче — 8 каналов. С лидерами — платные размещения или ивенты; с остальными — взаимные размены постов на равных условиях.

— РАЗДЕЛ 07 · ДИНАМИКА УПОМИНАНИЙ

Как часто канал упоминают

Ежемесячно мы фиксируем посты в других каналах, где упомянули ваш канал.
За последние **6 месяцев** таких упоминаний было **29**, а канал за это время прибавил **2 031** подписчиков из всех источников.

период	упоминаний	каналов	прирост за месяц
Март 2026	5	5	102
Февраль 2026	7	7	264
Январь 2026	4	3	223
Декабрь 2025	9	8	856
Ноябрь 2025	4	3	395
Октябрь 2025	0	0	191

всего упоминаний	месяцев в данных	привлекли подписчиков
29	6	2 031

РАЗДЕЛ 08 · СРАВНЕНИЕ С НИШЕЙ

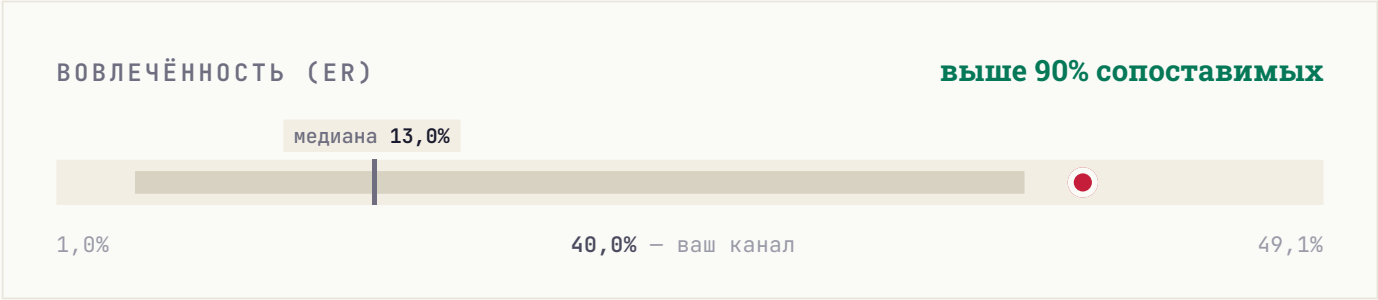
Где канал в своей лиге

Сравниваем с каналами вашего размера: **155 каналов** категории «Маркетинг, PR, реклама» от 3 тыс. до 29 тыс. подписчиков. Серая полоса — диапазон, куда попадают 80% каналов группы. Чёрная вертикаль — середина. Красная точка — ваш канал.

#81/155

ПОЗИЦИЯ В НИШЕ

Место 81 из 155 каналов сопоставимого размера





Канал обгоняет большинство сопоставимых сразу по нескольким показателям:

средний охват / пост, вовлечённость и индекс цитирования.

— РАЗДЕЛ 09 · СТРАТЕГИЯ

Что делать прямо сейчас

5 приоритетных действий, расставленных по ожидаемому эффекту. Можно отметить как чек-лист и вернуться к этому отчёту через месяц.

01

Увеличить частоту публикаций

Сейчас 4.7 постов/нед. У активных каналов норма 7-10. Регулярность — главный фактор удержания аудитории.

ЭФФЕКТ

**Регулярность
важнее
объёма**

02

Главный пост недели — в среда

В этот день и в 11:00 MSK аудитория наиболее активна.

ЭФФЕКТ

**Лучшее окно
для важного
поста**

03

Увеличить долю видео-постов

Видео в Telegram удерживает аудиторию дольше и лучше воспринимается алгоритмом. Рекомендуем доводить долю до 15-25%.

ЭФФЕКТ

**Видео лучше
удерживает
аудиторию**

04

Системная закупка трафика

Три формата для вашего медиа: **Inhouse** (премиальные каналы), **Native** (естественные интеграции), **Premium** (целевая аудитория). PromptPress подбирает источники под нишу.

ЭФФЕКТ

**объём под
задачу**

05

Тестировать опросы и интерактивные форматы

Posts с опросами/реакциями обычно дают +5-15% к ER. Один опрос в неделю на «горячую» тему — лёгкая точка роста.

ЭФФЕКТ

+5-15% ER

★ ЧТО ДАЛЬШЕ

Хотите, чтобы это сделал **PromptPress**?

Этот аудит мы сделали за несколько минут на основе публичных данных. Если хочется идти дальше, запустите рекламу через нас и закройте план роста за месяц.

01	Запустить рекламу в Telegram	https://panel.promptpress.com/register
----	---	---

02	Связаться с менеджером	t.me/PromptPress_manager
----	-------------------------------	---
