BigBox сам в себе



Первые коробки BigBox с компьютерными играми появились на прилавках зарубежных магазинов в 80 годы XX века. Для российского рынка это 100% заимственная вещь. Такой формат Большой Коробки для видеоигр зарубежными издателями был выбран отнюдь не случайно. Почему? Предоставим ответить на этот вопрос спикерам OG.RU, видеоподкаст которых можно найти на YouTube и VK Видео, записанный на Игропроме 21.09.25. - История Физических Изданий Игр



Для чего нужны большие коробки?

ответ на этот вопрос выступающие разделили на ТРИ пункта:

1. Лучше смотрятся, легче найти

Тут сложно не согласится. Изначально на западе коробки специально делали большими и яркими, чтобы на полках магазинов издатель смог эффектно их преподать покупателю и, в итоге, продать. В этом есть смысл, если бокс с компьютерной игрой должен конкурировать с такими же коробками другого издателя. То, что коробка больше,

ярче, красивее и под завязку наполнена дополнительным печатным контентом, несомненно, полностью оправдывает издание такого формата, как БигБокс.



2. Можно было много чего внутрь положить

Да, это очевидное преимущество BigBox. Изначально так и было — внутренний полезный объём коробки по-максимуму использовался издателями для комплектования БигБокса всевозможным полезным мерчем по игре. В течение последующего времени то ли от того, что производство дополнительного физического контента начало сказываться на удорожании конечной стоимости продукта, или же у издателей попросту уже не хватало фантазии вкладывать в коробку что-либо полезное, но БигБоксы начали становится полупустыми.

Особенно это беда сказалась на выпуске отечественных БигБоксов. Если судить по наполнению некоторых поздних бандлов, складывается впечатление, что российские издатели вообще не поняли, для чего такие коробки нужны и выпускали свои БигБоксы практически пустыми. Например, БигБокс от Нового Диска с игрой Чужие звезды (2001 год) состоял из полноценного джевела с игрой, рандомного бумажного номера фантастического журнала Если и … всё. Очень сомнительное наполнение.

Впрочем, скорее всего, появление на рынке таких «коробок с воздухом» говорило о том, что время БигБоксов вот-вот закончится. Видеоиграм необходимо было идти дальше, но уже в новом формате — DVD-боксах.



3. Их сложнее вынести из магазина, не заплатив за них деньги

Достаточно спорное утверждение. Не уверен, что в те олдовые времена форм-фактор - "большая картонная коробка" вообще каким либо образом соотносилась с функцией антивор.