

## **РАЗРАБОТКА СЕРВИСА ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ВИДЕОИГР**

**Аннотация.** Исследование посвящено разработке инновационного сервиса для разработчиков видеоигр в России. Цель проекта — создать универсальную платформу, которая станет незаменимым инструментом для всех участников геймдев-индустрии, предоставляя ресурсы и инструменты для разработки, коллаборации и распространения видеоигр.

**Ключевые слова:** разработка видеоигр, сервис для разработчиков, платформа, геймдев, инди-разработка.

**Введение.** Индустрия видеоигр в России стремительно развивается, демонстрируя высокие темпы роста и большой потенциал. В 2024 году РВИ выпустила дорожную карту [1-2] развития видеоигровой индустрии, созданную в соответствии с декабрьским поручением Президента разработать меры поддержки отечественной индустрии видеоигр. По данным аналитической компании Newzoo, объем российского рынка видеоигр в 2021 году составил около \$2,7 млрд, что делает его одним из крупнейших в Европе. Это было выяснено в ходе изучения информации с источника [3]. Вместе с тем существует ряд проблем, с которыми сталкиваются отечественные разработчики, особенно небольшие студии и инди-разработчики.

Основная проблема заключается в ограниченности доступных ресурсов и инструментов, необходимых для создания, тестирования и распространения видеоигр. Многие российские разработчики вынуждены полагаться на зарубежные платформы и сервисы, что создает дополнительные сложности, связанные с языковыми барьерами, культурными различиями и юридическими аспектами. Это изложено в работе [4]. Кроме того, отсутствие специализированной инфраструктуры, адаптированной под нужды российского рынка, затрудняет процесс разработки и выхода на рынок, что рассматривается в статье [5].

Для решения этих проблем назрела необходимость создания отечественной платформы, которая могла бы предоставить разработчикам широкий спектр инструментов и сервисов, необходимых для успешной реализации их проектов. Такая платформа должна не только упростить процесс разработки, но и способствовать росту и развитию всей индустрии видеоигр в России, что соответствует планам по развитию видеоигровой индустрии указным в «Дорожной карте» [1-2] и уже излагалось в статье [6].

**Проблема исследования.** Основная проблема, на решение которой направлен данный проект, заключается в ограниченности ресурсов и инструментов, доступных для небольших студий и инди-разработчиков в России. Несмотря на растущий интерес к разработке видеоигр и появление все большего числа талантливых специалистов, многие из них сталкиваются с серьезными трудностями на пути реализации своих проектов.

Одной из ключевых проблем является отсутствие специализированной инфраструктуры, которая могла бы обеспечить разработчиков необходимыми инструментами и сервисами. Существующие решения, как правило, ориентированы на зарубежные рынки и не учитывают специфику российского игрового сообщества. Это приводит к дополнительным сложностям, связанным с языковыми барьерами, культурными различиями и юридическими аспектами.

Кроме того, многие небольшие студии и инди-разработчики сталкиваются с проблемами, связанными с доступом к финансовым ресурсам, маркетинговой поддержкой и продвижением своих проектов. Отсутствие централизованной платформы, которая могла бы предоставить комплексное решение для всего цикла разработки и распространения игр, значительно усложняет их деятельность.

Для решения этой проблемы необходимо создание масштабируемого сервиса, который обеспечит разработчиков всем необходимым для успешной реализации их проектов. Такая платформа должна предоставить широкий спектр инструментов, включая средства для разработки, тестирования, распространения и монетизации игр. Особое внимание следует уделить интеграции современных технологий, таких как искусственный интеллект и машинное обучение, которые могут значительно автоматизировать и оптимизировать различные этапы разработки.

Создание подобной платформы не только упростит процесс создания и распространения видеоигр, но и станет катализатором для роста и развития всей индустрии в России. Это позволит отечественным разработчикам реализовывать свои творческие замыслы, повысит конкурентоспособность российских игр на мировом рынке и привлечет дополнительные инвестиции в отрасль, что описывается в работе [7].

**Материалы и методы.** Для решения поставленной проблемы и создания эффективной платформы для разработчиков видеоигр в России, исследование опирается на комплексный анализ текущего состояния рынка, изучение потребностей целевой аудитории и сравнение существующих аналогичных решений за рубежом.

Анализ рынка видеоигр в России включает в себя изучение ключевых показателей, таких как объем рынка, темпы роста, основные игроки и тенденции развития, подобное уже рассматривалось в работе [8]. Особое внимание уделяется сегменту небольших студий и инди-разработчиков, так как именно они сталкиваются с наибольшими трудностями в процессе создания и продвижения своих проектов.

Для изучения потребностей российских разработчиков используются различные методы сбора данных, включая опросы, интервью и фокус-группы. Это позволяет выявить наиболее острые проблемы, с которыми они сталкиваются, а также определить ключевые функциональные и технические требования к платформе.

Параллельно проводится анализ существующих аналогичных платформ за рубежом, таких как Steam, Epic Games Store, Microsoft Store и др. Изучаются их особенности, преимущества и недостатки, чтобы на основе этого опыта разработать наиболее эффективное и адаптированное под российский рынок решение.

Кроме того, в ходе исследования разрабатывается и тестируется прототип платформы, который позволяет получить обратную связь от первых пользователей. Это дает возможность оценить востребованность предлагаемого решения, выявить дополнительные потребности разработчиков и внести необходимые корректировки в дальнейшую разработку.

Методы исследования включают как количественные, так и качественные подходы. Анализ рыночных данных, статистических показателей и финансовых отчетов позволяет сформировать объективную картину состояния индустрии. В свою очередь, опросы, интервью и тестирование прототипа дают возможность глубже понять потребности и предпочтения целевой аудитории.

Комплексный подход к исследованию, сочетающий различные методы сбора и анализа данных, обеспечивает всестороннее понимание проблемы и создает прочную основу для разработки эффективной платформы, отвечающей запросам российских разработчиков видеоигр.

**Результаты.** На момент подготовки материалов для данного доклада разработка платформы для российских разработчиков видеоигр находится в активной фазе. Проведенные исследования и предварительное тестирование прототипа позволяют с уверенностью говорить о высокой востребованности и эффективности предлагаемого решения.

Анализ рынка и конкурентов позволил выявить основного конкурента itch.io. Помимо него присутствуют и другие конкуренты в виде Steam, VK Play, Epic Games, но они в основном дают только инструменты продажи и распространения. Наш же сервис будет ориентирован еще и на саму разработку, так как мы стремимся к тому, чтобы весь путь разработки заключался лишь в нашем сервисе и среде разработки, поэтому главным конкурентом на рынке будет itch.io, который не является просто торговой площадкой, а дает часть возможностей, которые будут представлены в нашем сервисе, но как уже говорилось ранее, оно предназначено для зарубежной аудитории и имеет ряд весомых проблем для пользования, таких как покупка различного программного обеспечения и готовых материалов для разработки, возможная только в иностранной валюте, а также не полная локализация.

Анализ же самого itch.io показал, что Россия является второй страной мира по пользованию данным ресурсом, а именно среди почти 39 миллионов пользователей за март 2024 года — 6.3% пользователей из России, что приблизительно равно 2,45 миллионам пользователей ежемесячно [9].

Также наблюдается устойчивый рост числа разработчиков и проектов, особенно в сегменте небольших студий и инди-разработчиков.

Однако, как было отмечено ранее, эти разработчики сталкиваются с рядом серьезных проблем, связанных с ограниченностью доступных ресурсов и инструментов. Проведенные опросы и интервью с представителями целевой аудитории подтвердили высокую потребность в создании специализированной платформы, которая могла бы предоставить комплексное решение для всего цикла разработки и распространения игр.

Предварительное тестирование прототипа платформы показало весьма позитивные отклики от первых пользователей. Разработчики высоко оценили удобство и функциональность предлагаемых инструментов, а также возможность интеграции современных технологий, таких как искусственный интеллект и машинное обучение, для автоматизации и оптимизации различных этапов разработки.

Особенно важным аспектом стала возможность централизованного доступа к широкому спектру сервисов, включая средства для создания, тестирования, распространения и мониторинга игр. Это значительно упрощает процесс реализации проектов и позволяет разработчикам сосредоточиться на творческой составляющей, не отвлекаясь на решение технических и организационных вопросов.

Предварительные результаты тестирования также показали, что платформа способна стать катализатором для роста и развития всей индустрии видеоигр в России. Предоставляя отечественным разработчикам надежный инструмент для реализации их творческих замыслов, она будет способствовать появлению новых игровых проектов, повышению их качества и конкурентоспособности на мировом рынке.

**Заключение.** Разработка отечественной платформы для российских разработчиков видеоигр имеет большое значение для дальнейшего развития и укрепления позиций индустрии в нашей стране, при том что, итак, около четверти молодежи заинтересованы в работе с играми, по данным НАФИ [10], а также соответствует планам развития страны. Проведенные

исследования и предварительное тестирование прототипа показывают высокую востребованность и эффективность предлагаемого решения.

Однако, несмотря на этот потенциал, многие российские разработчики сталкиваются с серьезными проблемами, связанными с ограниченностью доступных ресурсов и инструментов. Отсутствие специализированной инфраструктуры, адаптированной под нужды отечественного рынка, значительно усложняет процесс создания и распространения игр.

Разработка платформы, которая предоставит разработчикам широкий спектр необходимых инструментов и сервисов, способна оказать значительное влияние на развитие всей индустрии.

В заключение можно с уверенностью сказать, что создание данной платформы станет важным шагом в развитии российской индустрии видеоигр. Она не только упростит процесс реализации проектов для небольших студий и инди-разработчиков, но и станет катализатором для появления новых игровых проектов, повышения их качества и конкурентоспособности на мировом рынке.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. В России появилась дорожная карта развития видеоигр. — Текст: электронный // ForGameDev.ru: [сайт]. — URL: <https://forgamedev.ru/v-rossii-poyavilas-dorozhnaya-karta-razvitiya-videoigr> (дата обращения: 28.04.2024).
2. Финальная дорожная карта развития индустрии с учетом предложений на 2024-2028 гг. — Текст: электронный // Яндекс.Диск: [сайт]. — URL: [https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FMGZIaMQvoU27Wai9yQke9C4RNlea5y9mHR2MfWpсxBbjczldwhZEewghIJC VaPVMrZMrpRHvcl9PkWNPWglZQ%3D%3D&name=Финал\\_Дорожная\\_карта\\_с\\_учетом\\_предложений\\_2024\\_2028.pdf&nosw=1](https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FMGZIaMQvoU27Wai9yQke9C4RNlea5y9mHR2MfWpсxBbjczldwhZEewghIJC VaPVMrZMrpRHvcl9PkWNPWglZQ%3D%3D&name=Финал_Дорожная_карта_с_учетом_предложений_2024_2028.pdf&nosw=1) (дата обращения: 09.05.2024).
3. Newzoo. — Текст: электронный // newzoo.com: [сайт]. — URL: <https://newzoo.com> (дата обращения: 25.04.2024).
4. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике. — Текст: электронный // CyberLeninka: [сайт]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/industriya-videoigr-v-sovremennoy-otraslevoy-ekonomike/viewer> (дата обращения: 08.05.2024).
5. География видеоигровой индустрии (Лонгрид). — Текст: электронный // DTF: [сайт]. — URL: <https://dtf.ru/gameindustry/1387712-geografiya-videoigrovoi-industriilongrid> (дата обращения: 01.05.2024).
6. Видеоигровая индустрия: краткая история, перспективы развития и влияние на экономику. — Текст: электронный // CyberLeninka: [сайт]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigrovaya-industriya-kratkaya-istoriya-perspektivy-razvitiya-i-vliyanie-na-ekonomiku/viewer> (дата обращения: 06.05.2024).
7. Gaming в России 2022: социальные и экономические эффекты. — Текст: электронный // НАФИ: [сайт]. — URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 05.05.2024).
8. Mémoire sur l'industrie du jeu vidéo. — Текст: электронный // Paris Nanterre: [сайт]. — URL: <https://master-m2i.parisnanterre.fr/wp-content/uploads/2021/12/memoire-jeux-vasilissa-kulikova-2.0-2.pdf> (дата обращения: 30.04.2024).
9. SimilarWeb. Аналитический обзор веб-сайта itch.io. — Текст: электронный // SimilarWeb: [сайт]. — URL: [https://pro.similarweb.com/#/digitalsuite/websiteanalysis/overview/website-performance/\\*/999/1m?webSource=Total&key=itch.io](https://pro.similarweb.com/#/digitalsuite/websiteanalysis/overview/website-performance/*/999/1m?webSource=Total&key=itch.io) (дата обращения: 25.04.2024).
10. Интерес молодежи к работе в креативных индустриях: Геймдев вне конкуренции — Текст: электронный // НАФИ: [сайт]. — URL: <https://nafi.ru/analytics/interes-molodezhi-k-rabote-v-kreativnykh-industriyakh-geymdev-vne-konkurentsii> (дата обращения: 07.05.2024).