

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**

(ДГТУ)

Факультет «Институт опережающих технологий "Школа Икс"»

Кафедра «Институт опережающих технологий "Школа Икс"»

Реферат

по дисциплине

«Разработка игровых сервисов»

на тему

**«Сравнительный анализ игровых сервисов Яндекс Игры
и VK Game»**

Выполнила:

студент уч. гр. ХИ41

Стрельчук А.А.

Проверили:

к.т.н., доцент Денисов Д.В.

к.э.н., доцент Панов М.А.

ст. преп., Фадеев В.О.

Ростов-на-Дону

2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ	4
1. VK Game	4
1.1 Функционал	5
1.2 Методы интеграции с Unity	7
2. Яндекс Игры	8
2.1 Функционал	8
2.2 Методы интеграции с Unity	9
3. Сравнение сервисов	10
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12

ВВЕДЕНИЕ

Наверняка, каждый разработчик игры задумывается над концептом своего детища, над тем, как и чем заинтересовать своего пользователя. Он может днями и месяцами продумывать персонажей, сцены и игровые фишки, и вполне вероятно, если он учитывает правила UX/UI, то он сможет создать ту самую “идеальную” игру не только в своем понимании, но и в рамках понимания пользователя.

Совсем другое дело - дойдёт ли эта игра до пользователя?

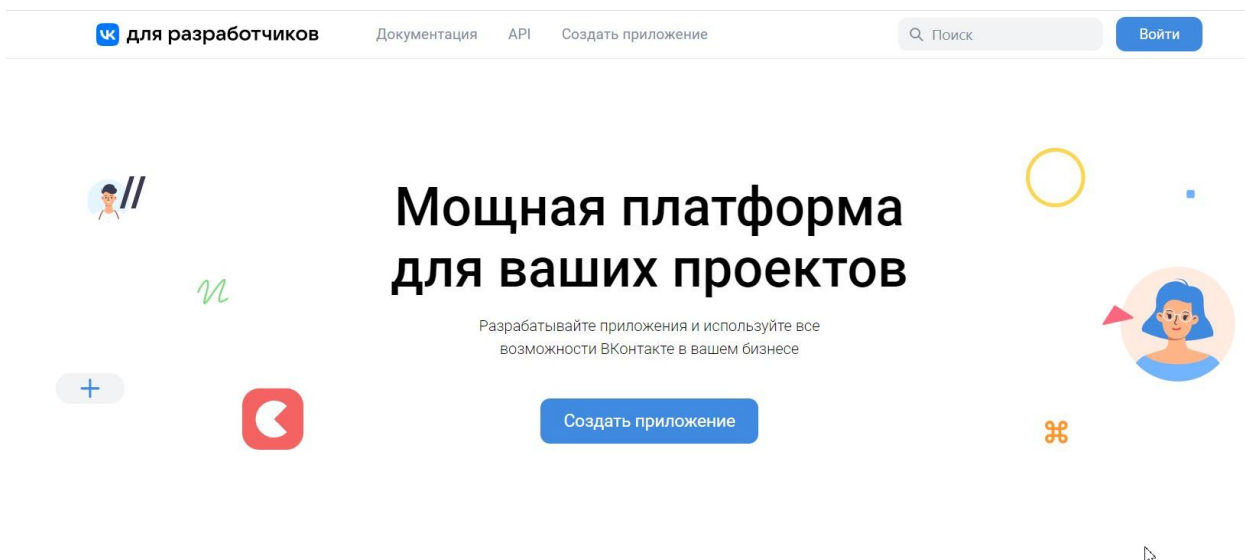
Конечно, можно потратить миллион на рекламу у известного блогера, или на специалиста по PR и маркетингу. Вероятно, это должно сработать! Но что делать новичку, человеку, с большим потенциалом, но небольшим бюджетом?

Я считаю, что начинающим и амбициозным разработчикам игр, интересующимся российским игровым полем, нужно ознакомиться с популярными игровыми площадками, которые с невысоким порогом входа позволят протестировать свой игровой MVP (минимальный валовый продукт), или же просто выложить свою игру и монетизировать её.

В данной работе будут рассмотрены такие популярные российские игровые площадки, как Яндекс Игры и VK Game, их функционал, преимущества и сравнительный анализ.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. VK Game



Разработчику

Игры ВКонтакте - игровая платформа для пользователей ВКонтакте. Так как ВКонтакте является одним из популярных социальных сетей на территории России, то несравненным плюсом этой платформы является её аудитория - 100+ миллионов пользователей. 10% от аудитории, по статистике соцсети запускают игры вконтакте ежемесячно. Это обеспечивает стабильный поток пользователей.

Еще одним их преимуществ этой платформы является легкий доступ к самой игре для пользователя, а также бесплатные методы и функционал API для разработчиков.

Для пользователя - это запуск игры из интерфейса соцсети. А значит, часть людей, что отсеиваются на этапе скачивания, регистрации и запуске - сохраняются!

Разработчику же, наряду с платными услугами предлагаются также бесплатные методы продвижения игры по соцсети.

ВКонтакте предоставляет разработчикам доступ к статистике посещения игр, это градация по полу, возрасту, и устройству - была запущена игра с десктопной версии, или мобильного телефона. Это само по себе даёт почву для анализа ситуации на площадке и тому, как лучше спроектировать игру.

Также, существует статистика популярности жанров игр на платформе.

По сути Игры ВКонтакте — это HTML5-приложения, где серверная часть может быть реализована любым удобным способом, обмен данными же происходит при помощи API ВКонтакте. Для упрощения отправки запросов на стороне пользователя существует библиотека VK Bridge. А для серверной части существует Java SDK или PHP SDK(если сервер написан на этих языках).

1.1 Функционал

Познакомившись с платформой Игры ВКонтакте, можно обозначить их следующий функционал:

- Direct Games - тип игр на площадке, подразумевающий создание игры для телефона.
- Web - тип игр на площадке, подразумевающий их запуск с десктопной версии платформы.

Разделение на типы позволяет оптимизировать игру при разработке, а именно подобрать нужный формат и принцип игры под экран и нужды пользователя. При выкладывании игры на платформу в заявке как раз попросят указать, к какому типу она относится.

- при настройках игры мы указываем ее жанр, описание и название
- также мы можем указать желаемое разрешение для игры вручную

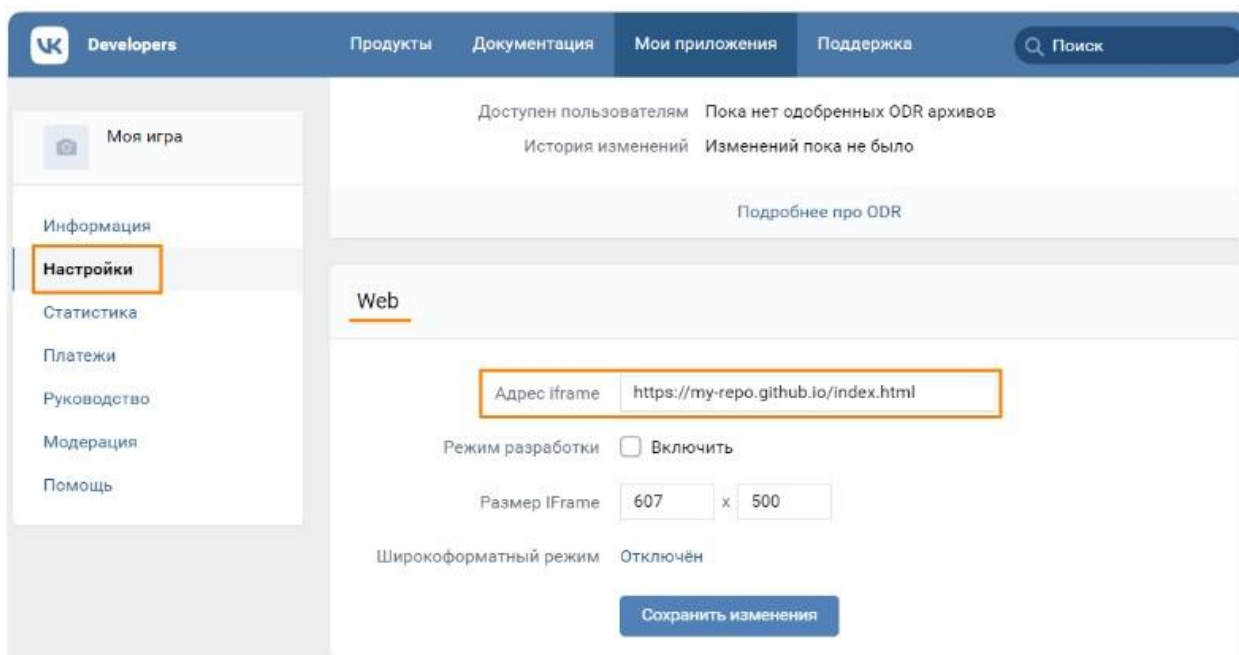


Рис.1 Пример заполнения заявки - URL и размер

- мы можем загрузить игру одновременно для обоих типов Игр ВКонтакте
- мы можем указать, если нам необходимо, чтобы игра работала в мобильной версии сайта или в приложении для Android и iOS
- после регистрации игры можно её выложить или же оставить доступ только администратору
- возможно продолжать дорабатывать игру, указав URL для разработки
- также можно добавить внутриигровые покупки
- добавить показ рекламы
- добавить игру в каталоги - если игра пройдет модерацию, то после этого она будет отображаться пользователям. Там же доступен ряд функций, позволяющих при доработке игры выставлять ее в топ, где она может быть рекомендована в ряде рекомендаций, Sale Day, и подобных способов поднятия просмотров

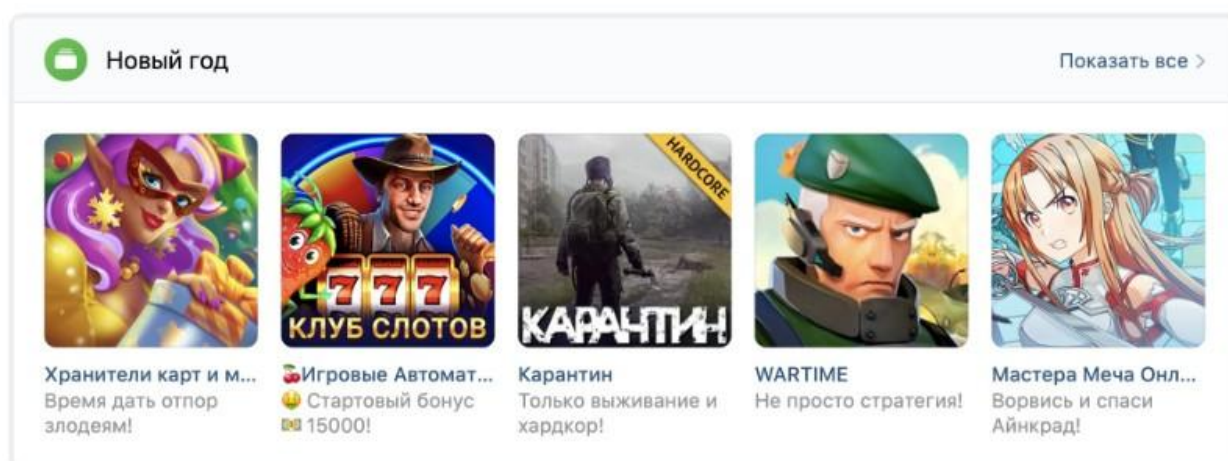


Рис.2 Пример подборки каталога “Новый год”

Также сервис позволяет выкладывать игру в сообществах и виджетах ВКонтакте, а также на других популярных площадках: в Одноклассниках, в мобильной версии браузера Atom для Android и в мобильном приложении Почта Mail.ru.

1.2 Методы интеграции с Unity

Интеграция любой игры происходит следующим образом:

1. Нужно убедиться, что игра работает и она собрана. (HTML5 приложение)
2. Далее необходимо подключить библиотеку VK-Bridge
 - при помощи пакета yarn или npm
 - 1) `npm install @vkontakte/vk-bridge` - скачиваем библиотеку
 - 2) `import bridge from '@vkontakte/vk-bridge';` - добавляем ссылку
 - 3) `bridge.send("VKWebAppInit", {});` - добавляем в код игры **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ** вызов сообщения
 - при помощи включения скрипта в HTML-код каждого HTML-файла игры

1) `<script`

`src="https://unpkg.com/@vkontakte/vk-bridge/dist/browser.min.js"></script>` - добавление ссылки

2) `<script> vkBridge.send("VKWebAppInit", {});</script>` -

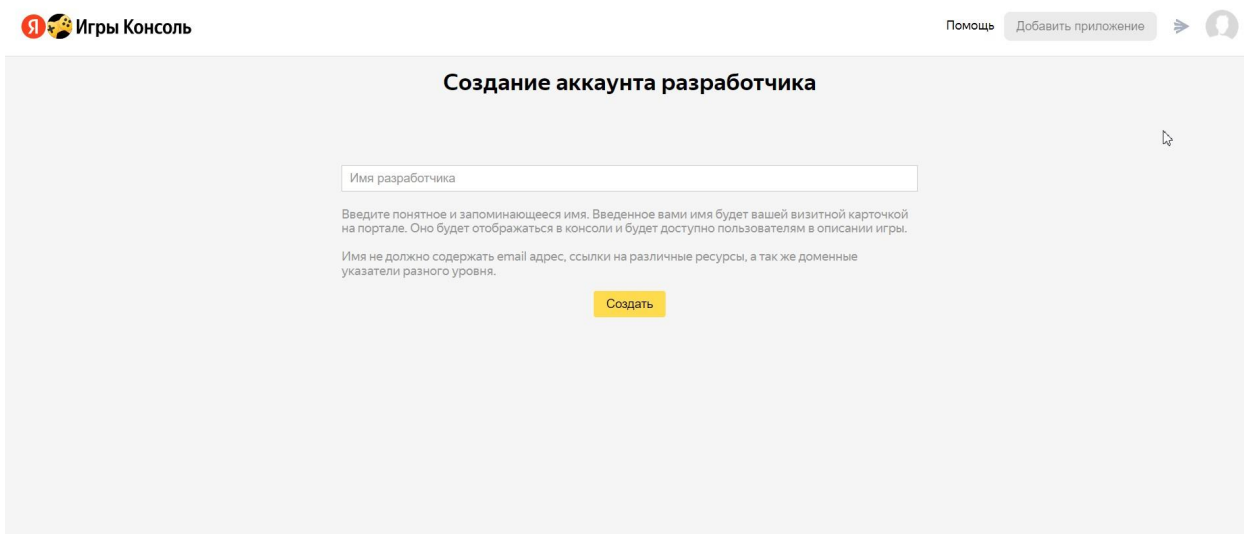
вызов для отправки сообщения

3. Размещаем игру на хостинге, где файлы должны быть публично доступны по протоколу HTTPS.

4. Регистрируем игру во Вконтакте, для этого используя аккаунт и заполняя заявку в соответствующем разделе “Мои приложения”.

5. Проверяем и запускаем игру. Также далее можно внедрять способы монетизации Игр ВКонтакте.

2. Яндекс Игры



Яндекс Игры - это платформа бесплатных онлайн-игр, широко распространенная в России. Удобна тем, что для того, чтобы играть не нужно ничего скачивать или устанавливать - необходимо только зайти на соответствующий сайт. Например, через Яндекс браузер. В него можно заходить как с телефона, так и с компьютера. Также для некоторых игр доступен выход к игре оффлайн, путем скачивания в кэш.

Для разработчиков есть возможность загружать и обновлять(редактировать) свои игры, это доступно через консоль Яндекс Игр. Для этого нужно в ней зарегистрироваться.

Нужно отметить, что Яндекс обладает суммарной аудиторией более 50 миллионов пользователей в месяц.

2.1 Функционал

- Яндекс Игры позволяют выгрузить свою игру на платформу
- реализовать подключение монетизации
- реализовать внутриигровые покупки
- рекламировать игру мощностями Рекламной Сети Яндекс, которая позволяет проводить таргетированные настройки на основе оценивания

поведения и интересов пользователя на основе более 100 различных факторов

- Возможность подключения сервиса Adfox, через который можно реализовать продвинутые бизнес-модели продаж
- Дополнительные методы, например лидерборды на странице игры, возможность добавить ярлык игры, сохранять данные игры для игрока, оценка игры и т.д.

2.2 Методы интеграции с Unity

Для подключения собственной игры необходимо:

1. Написать ее тестовую версию, а далее сбилдить ее в Unity.
2. Подключить SDK Яндекс Игр - это специальная библиотека, позволяющая интегрировать игру в Яндекс Игры. Для этого необходимо в HTML-код игры добавить следующие строки:
 - `<!-- Yandex Games SDK -->`
`<script src="https://yandex.ru/games/sdk/v2"></script>`
 - `YaGames`
`.init()`
`.then(ysdk => {`
`console.log('Yandex SDK initialized');`
`window.ysdk = ysdk;`
`});` - для инициализации и вывода результата подключения
3. Добавить плагин в папку с проектом внутри Unity.
4. Теперь мы сделали все, чтобы успешно пройти модерацию на платформе, необходимо авторизоваться в ней, и заполнить соответствующую заявку.
5. Далее по желанию можно добавлять монетизацию и прочие функции.

3. Сравнение сервисов

критерий ----- платформа	Яндекс Игры	Игры ВКонтакте
денежная доступность	+	+
широкая аудитория	+	+
сервисы монетизации	+	+
необходимость хостинга	-	+
таргетирование и возможности для бизнеса	+	-
доп.возможности для пользователя	+	-
легкость подключения пакетов	+	+

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После проведения сравнения обеих платформ можно сделать вывод, что обе они являются интересным и легким решением опробовать такое направление как разработка игр, если уже хочется обратной связи от реальных пользователей. Такие сервисы позволяют легко и быстро получить доступ к простым играм для пользователя, что делает их популярными. Сама популярность Яндекс и ВКонтакте как компаний на Российском рынке позволяет охватить широкую аудиторию.

Мы можем сделать вывод, однако, что Яндекс имеет более широкие возможности рекламы для разработчика, что очень важно при монетизации игры.

А ВКонтакте позволяет добавлять интерактивные задания и условия, которые могут поднять игру в рейтинге по множеству разных позиций и коллекций. По жанру, интересам, событиям и т.д.

В конце концов, я считаю, что окончательный выбор платформы зависит от изначально выбранной целевой аудитории для игры, так как пользователи Яндекс платформы и ВКонтакте все же отличаются.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) [Игровая платформа | VK для разработчиков](#)
- 2) [Частые вопросы о Яндекс Играх](#)
- 3) [Рекламная сеть Яндекса](#)
- 4) [YandexGame Plugin](#)
- 5) [PluginYG Документация](#)