**УДК 339:004.413**

**Самарин Н.А., Покровский А.В., Рындина С.В.**

**РАЗРАБОТКА ИГР: СТРАТЕГИИ РАЗВИТИЯ ДЛЯ ИЗДАТЕЛЕЙ ИГР В НОВЫХ ЭКОНОМИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ**

**Аннотация.** *В данной статье рассмотрены актуальные проблемы и стратегии развития российских GameDev компаний (Game Development, разработка компьютерных игр). Изменение экономического ландшафта, новые вызовы, которые стоят перед игровой индустрией, требуют серьезной коррекции бизнес-моделей в игровой разработке и подходов к монетизации.*

**Ключевые слова:** *игровой движок, видеоигры, разработчики, разработка игр, стратегии развития, рынок, игровые площадки.*

Прошлый год стал успешным для российского рынка разработки игр. По [данным](https://www.sostav.ru/publication/ob-m-rossijskogo-rynka-videoigr-dostig-177-4-mlrd-rublej-v-2021-godu-53473.html) отечественного игрового мейджора MY.GAMES, объём игрового рынка в России увеличился на 9% за 2021 год и составил 177,4 млрд рублей к концу года [2]. Развитию отечественного игрового рынка способствовала пандемия Covid-19: в начале периода самоизоляции люди по всему миру [начали проводить](https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide/#dossierKeyfigures) на 39% больше времени в видеоиграх.

Возросший интерес инвесторов к индустрии видеоигр отразился и на российском рынке. Например, проекту российской студии Mundfish, игре Atomic Heart, действие которой происходит в альтернативном СССР, [удалось привлечь](https://dtf.ru/gameindustry/623514-razrabotchiki-atomic-heart-privlekli-investicii-ot-tencent-i-gaijin-entertainment) инвестиции от китайского медиагиганта Tencent. Активно вкладывались в проекты наших студий и такие инвесторы как MGVC и венчурный фонд Романа Абрамовича. Своё игровое направление SberGames в 2021 году [стал развивать](https://www.vedomosti.ru/media/articles/2021/04/28/867978-sber-vihodit-na-rinok-igr) Сбербанк [8].

В прошлом году российский рынок разработки игр был преимущественно ориентирован на мобильное потребление. Во-первых, рынок игр для ПК и консолей уже был занят разработчиками из США и Японии, когда на него стали выходить российские проекты. Во-вторых, мобильные игры дешевле в разработке, а рынок потребителей mobile-сегмента гораздо шире. Мировую известность обрели мобильные игры выходцев из России — компаний Playrix (Homescapes, Gardenscapes), MyTona (Seekers Notes, Cooking Diary, Outfire) и Nexters (Throne Rush, Hero Wars), офисы которых сейчас расположены в Ирландии и на Кипре.

К успешным российским релизам игр для ПК в 2021 году можно отнести Loop Hero от студии Four Quarters, Black Book от пермской студии Morteshka, Potion Craft от петербургской студии niceplay games [6]. Хотя это направление игровой разработки в России имеет и существенно меньший масштаб в сравнении с mobile-сегментом.

В новых экономических условиях издателям игр приходится учитывать в обновленной стратегии развития существенные риски, связанные с закрытием доступа к необходимому программному обеспечению, а именно игровым движкам. Игровой движок – это средство разработки видеоигр. И на отечественном и на зарубежном рынке доминируют игровые движки Unity и Unreal Engine, принадлежащих американским компаниям Unity Technologies и Epic Games соответственно. Подконтрольность американским компаниям объективно лучших кроссплатформенных игровых движков создает существенные риски их блокировки для российских разработчиков, что затруднит создание качественного продукта для широкой аудитории. Open Source движки, имеющие более слабый функционал, в текущий момент не способны стать полноценной альтернативой западным средствам разработки [5]. Для российских креативных индустрий, к которым относится и сегмент игр, курс на импортозамещение финансовоемкий и очень часто длительный, что более критично. Самые общие оценки стоимости разработки отечественного игрового движка сравнимого с западными аналогами качества составляют миллиарды рублей и займут не менее двух лет. Для отрасли это чувствительные затраты, которые возможны только при поддержке государственных структур и заинтересованности в проекте частных инвесторов. Сроки реализации проекта также некомфортны для отрасли в ожидании форс-мажорных обстоятельств.

Анализ монетизации игровых отечественных разработок показывает, что доходы российской игровой индустрии формируются преимущественно за счет зарубежных пользователей. Но даже отечественные пользователи в большинстве своем получают доступ к играм через зарубежные площадки.Площадки дистрибуции мобильных игр – это AppStore, GooglePlay, для компьютерных игр – это Steam. Трудности с доступом к этим площадкам российских издателей игр, которые лишаются возможности размещать свой продукт – создают сложности и с окупаемостью новых разработок и с рентабельностью поддержки уже завоевавших свою лояльную аудиторию отечественных игр.

Разработка игр – дорогостоящий процесс, в том числе и из-за большого процента неудачных проектов у каждой игровой студии, что диктует стратегию вывода проектов на мировой игровой рынок для расширения базы платящих клиентов. доля российских игроков на рынке потребителей видеоигр сравнительно невелика. Согласно исследованиям игрового рынка от Newzoo [7] и SuperData [9] оценка дохода игровой индустрии от пользователей из России составляет около $2,7 млрд – это примерно 1% от мирового рынка. Кроме того, российский потребитель менее охотно готов платить за контент, чем игроки на западе. Вследствие чего исторически российские разработчики не были ориентированы на собственный рынок, так как доходы они получали в основном за рубежом.

Монетизация продуктов российских разработчиков игр на иностранных рынках в первую очередь происходит за счет пользователей Европы и США. Но в текущей ситуации интеграция российского рынка видеоигр в мировое сообщество может существенно снизиться. Например, организаторы одной из крупнейших отраслевых конференций DevGAMM [отказались](https://games.mail.ru/pc/news/2022-04-15/organizatory-devgamm-otkazalis-ot-provedeniya-meropriyatij-v-rossii/) от проведения мероприятий в России.

Одна из стратегий наращивания платящей аудитории в новых экономических условиях – это фокус на российских потребителей, а также ориентация продвижения на перспективные рынки стран Азии. Для восточных рынков нужны новые стратегии, учитывающие особенности сложившегося паритета взаимодействия государственных структур и компаний, а также жанровые и иные предпочтения местных игроков. Так сложности китайского рынка связаны с высокой ролью государственного контроля в отрасли, а также поддержкой отечественных компаний и игр, как со стороны властных структур, так и со стороны местных игроков. Поэтому в стратегиях, ориентированных на китайский рынок необходимо предусмотреть и возможность создания дочерних предприятий с участием местных предпринимателей, и лоббирование включения игровой индустрии в повестку взаимодействия российских государственных органов с официальными лицами Китая. Рынки Южной Кореи и Японии более открыты, но культура видеоигр в этих странах довольно специфична, и сделать коммерчески успешный проект сложнее.

В качестве одного из решений проблемы с доступом к зарубежному софту и западным рынкам российские игровые студии могут использовать регистрацию юридического лица за рубежом.

Когда весной 2022 года российская игровая индустрия столкнулась с ограничениями в работе крупнейших магазинов видеоигр: пользователи лишились возможности приобрести игры в Steam, российские разработчики мобильных игр — выложить свои проекты в App Store и Google Play, из России ушли иностранные компании-производители ПО и техники: AMD, Intel, NVIDIA, Adobe, то отчасти отечественный рынок оказался подготовленным к такому развитию событий. Многие российские компании уже существуют в юрисдикциях других стран в связи с более выгодными законодательными и налоговыми условиями. Это позволяет многим исторически российским проектам пользоваться софтом, техникой и магазинами игр, уже недоступными для российских юридических лиц. Для инди-разработчиков и небольших отечественных студий ситуация более критическая.

Тем не менее, параллельно открываются возможности и на российском рынке: например, разрабатываются отечественные магазины приложений для Android — RuMarket, NashStore, RuStore. Несмотря на уход крупных игровых разработчиков, в России все относительно хорошо с инди-разработкой. Многие сотрудники игровых студий имеют собственные проекты. Разработчики, оставшиеся без работы в связи с уходом их компаний, не теряют опыт и часто задумываются о создании собственных небольших студий. Важную роль в развитии рынка инди-разработки играет высокая доступность образования в сфере разработки игр в России [3].

В любом случае новая реальность подчеркивает важность продвинутых навыков. Инвестиции в образование – отличная стратегия, чтобы никогда не оставаться без работы. Российское образовательное пространство включает как программы классического высшего образования, например, онлайн-магистратура по разработке компьютерных игр РАНХиГС и Skillbox, так и краткосрочные программы дополнительного профессионального образования. Например, на курсах игровой разработки в Skillbox, можно присоединиться к практической лаборатории [Gamebox](https://gamebox.skillbox.ru/), которая объединяет студентов различных направлений обучения: геймдизайнеров, разработчиков, аниматоров, художников, создающих под руководством тимлидов реальные игровые проекты [4].

И разработчикам, и предпринимателям стоит прилагать усилия, чтобы избежать разрыва связей в индустрии. Качественные масштабные проекты, которыми гордится рынок игр, делаются лучшими специалистами из разных стран. Российскому рынку важно оставаться в поле зрения мирового сообщества, инициировать диалог, приветствовать обмен опытом и технологиями [1].

Таким образом, российским разработчикам в новых экономических условиях придется очень нелегко, так как популярные и высокофункциональные игровые движки, такие как Unity и Unreal Engine, для российских разработчиков игр могут закрыть, но эту проблему можно решить с помощью разработки своего движка, который обойдется очень дорого. Так же необходимо найти новые рынки и площадки реализации игровой продукции. Перспективным рынком для российского геймдэва может стать китайский рынок.

**Библиографический список**

1. Видеоигры вышли на новый уровень// Коммерсантъ. Официальный сайт. 20.05.2022. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5357544> (дата обращения 28.05.2022)

2. Исследование: объем игрового рынка в 2021 году // MY.GAMES. Официальный сайт. 30.03.2022. URL: <https://my.games/ru> (дата обращения 28.05.2022)

3. Как коронавирус повлиял на игровую индустрию в начале 2020 года // DTF.RU. Официальный сайт. 25.02.2020 URL: <https://dtf.ru/gameindustry/106467-kak-koronavirus-povliyal-na-igrovuyu-industriyu-v-nachale-2020-goda> (дата обращения 28.05.2022)

4. Недельный геймдев: #72// Хабрахабр. Официальный сайт. 29.05.2022. URL: <https://habr.com/ru/post/668662/> (дата обращения 28.05.2022)

5. Путеводитель по геймдеву. Не Unity едины. Большой обзор игровых движков для начинающих и профи// DTF.RU. Официальный сайт. 2.12.2022 URL: <https://dtf.ru/indie/966434-putevoditel-po-geymdevu-ne-unity-ediny-bolshoy-obzor-igrovyh-dvizhkov-dlya-nachinayushchih-i-profi> (дата обращения 28.05.2022)

6. Российский гейминг в новых реалиях: что ждёт разработчиков и дизайнеров игр в 2022 году// VC.RU. Официальный сайт. 26.05.2022 URL: <https://vc.ru/future/430149-rossiyskiy-geyming-v-novyh-realiyah-chto-zhdet-razrabotchikov-i-dizaynerov-igr-v-2022-godu> (дата обращения 28.05.2022)

7. Newzoo Global Games Market Report 2021 | Free Version. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version> (дата обращения 28.05.2022)

8. SberGames – международный игровой издатель и разработчик. URL: https://sbergames.ru/ (дата обращения 28.05.2022)

9. SuperData Research. URL: <https://www.gamesindustry.biz/resources/directory/company/superdata-research-inc> (дата обращения 28.05.2022)

Самарин Никита Алексеевич (Россия, г. Пенза) – студент бакалавриата направления «Бизнес-информатика», программа «Цифровая экономика», Пензенский государственный университет (440026, г. Пенза, ул. Красная, 40, samarinnikitka@gmail.com).

Покровский Артем Вениаминович (Россия, г. Пенза) студент бакалавриата направления «Бизнес-информатика», программа «Цифровая экономика», Пензенский государственный университет (440026, г. Пенза, ул. Красная, 40, artem.pokrovskiy.1980@gmail.com).

Рындина Светлана Валентиновна (Россия, г. Пенза) – канд. физ.-мат. наук, доцент, Пензенский государственный университет (440026, г. Пенза, ул. Красная, 40, [svetlanaR2004@yandex.ru](mailto:svetlanaR2004@yandex.ru)).

**Samarin N. A., Pokrovskiy A. V., Ryndina S. V.**

**GAME DEVELOPMENT: DEVELOPMENT STRATEGIES FOR GAME PUBLISHERS IN NEW ECONOMIC CONDITIONS**

**Annotation.** This article discusses the current problems and development strategies of Russian GameDev companies (Game Development, computer game development). The changing economic landscape and new challenges facing the gaming industry require a serious correction of business models in game development and approaches to monetization.

**Key words:**game engine, video games, developers, game development, development strategies, market, playgrounds.

Samarin Nikita Alekseevich (Russia, Penza) – undergraduate student in Business Informatics, Digital Economy program, Penza State University (440026, Penza, Krasnaya St., 40, samarinnikitka@gmail.com).

Pokrovsky Artem Veniaminovich (Russia, Penza) Bachelor's student in Business Informatics, Digital Economy program, Penza State University (440026, Penza, Krasnaya St., 40, artem.pokrovskiy.1980@gmail.com).

Ryndina Svetlana Valentinovna (Russia, Penza) – Ph.D. Phys.-Math. Sciences, Associate Professor, Penza State University (440026, Penza, Krasnaya St., 40, [svetlanaR2004@yandex.ru](mailto:svetlanaR2004@yandex.ru)).

**References**

1. Video games have reached a new level // Kommersant. Official site. 20.05.2022. URL: https://www.kommersant.ru/doc/5357544 (accessed 28.05.2022)

2. Research: the volume of the gaming market in 2021 // MY.GAMES. Official site. 30.03.2022. URL: https://my.games/ru (accessed 28.05.2022)

3. How the coronavirus affected the gaming industry at the beginning of 2020 // DTF.RU. Official bsite. 25.02.2020 URL: https://dtf.ru/gameindustry/106467-kak-koronavirus-povliyal-na-igrovuyu-industriyu-v-nachale-2020-goda (accessed 28.05.2022)

4. Weekly game dev: #72// Habrahabr. Official site. May 29, 2022. URL: https://habr.com/ru/post/668662 / (accessed 28.05.2022)

5. Game Rendezvous Guide. Not Unity are united. A great overview of game engines for beginners and pros// DTF.RU . Official site. 2.12.2022 URL: https://dtf.ru/indie/966434-putevoditel-po-geymdevu-ne-unity-ediny-bolshoy-obzor-igrovyh-dvizhkov-dlya-nachinayushchih-i-profi (accessed 28.05.2022)

6. Russian gaming in new realities: what awaits game developers and designers in 2022// VC.RU . Official site. 05/26/2022 URL: https://vc.ru/future/430149-rossiyskiy-geyming-v-novyh-realiyah-chto-zhdet-razrabotchikov-i-dizaynerov-igr-v-2022-godu (accessed 28.05.2022)

7. Newzoo Global Games Market Report 2021 | Free Version. URL: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version (accessed 28.05.2022)

8. SberGames is an international game publisher and developer. URL: https://sbergames.ru / (accessed 28.05.2022)

9. SuperData Research. URL: https://www.gamesindustry.biz/resources/directory/company/superdata-research-inc (accessed 28.05.2022)