



Особенности публикации игр на онлайн-платформах

С.В. ШЕВЕЛЕВ, доцент кафедры “Сетевые информационные технологии и сервисы” ФГБОУ ВО “Московский технический университет связи и информатики” кандидат технических наук, **Я.Д. ФИЛЬКОВ**, аспирант

Особенности публикации игр на онлайн-платформах *Features of Publishing Games on Online Platforms*

В последние годы наблюдается рост интереса к веб-платформам для публикации игр, разработанных с использованием Unity, благодаря расширению возможностей WebGL и потребности в кросс-платформенной разработке. С увеличением числа игроков и игровых студий актуализируется проблема выбора подходящих платформ для размещения игр, а также требования к модерации, техническим характеристикам и монетизации.

In recent years, there has been a growing interest in publishing games developed using Unity on web platforms, largely due to advances in WebGL and the increasing demand for cross-platform solutions. As the number of players and game studios rises, so does the challenge of selecting appropriate platforms for game publication, as well as meeting requirements related to moderation, technical specifications, and monetization.

Ключевые слова: WebGL, Unity, онлайн-платформы, разработка игр, публикация игр, модерация, монетизация, оптимизация, SDK, кросс-платформенная разработка.

Keywords: WebGL, Unity, online platforms, game development, game publishing, moderation, monetization, optimization, SDK, cross-platform development.

Введение

Публикация игр, разработанных в UNITY и на веб-платформах, является актуальной темой в современной индустрии создания игр. UNITY — это отличный кросс-платформенный движок, который предоставляет возможность разработки приложений и игр [1]. Многие компании уже формируют игры и приложения именно в UNITY [2]. Также данный движок может быть использован для создания мобильных приложений.

Каждая платформа имеет свои правила и требования к модерации, и это существенно влияет на процесс публикации игр. В данной статье рассмотрены некоторые из таких платформ, а также их подходы к модерации и влияние на скорость публикации игр.

Преимущества и недостатки WebGL для разработчиков

Использование WebGL для публикации игр в Unity имеет ряд преимуществ, таких как мгновенная доступность игры в браузере и отсутствие необходимости установки. Это позволяет разработчикам привлекать более широкую аудиторию, включая игроков, которые не готовы тратить время на установку приложений.

Однако существуют и недостатки, связанные с производительностью на мобильных устройствах и с ограниченной поддержкой многопоточности и асинхронных задач. Это, в свою очередь, требует от разработчиков особого внимания к оптимизации.

Важно учитывать, что в некоторых браузерах, напри-

мер в Safari, работа с WebGL может быть ограничена, и необходима адаптация под каждый браузер для обеспечения стабильности и качества игры.

Требования и модерация на платформах

Существует множество различных WebGL-платформ, предоставляющих свой хостинг игр, но на которых можно опубликовать свою игру или приложение. У всех платформ существует модерация. Это процесс, когда игра проверяется создателями платформы на соответствие их правилам, соответственно, модератор осуществляет данную проверку. Кратко опишем некоторые особенности таких известных и популярных платформ, как Yandex Games, CrazyGames, GamePix, Game-Monetize, VK Play, “Игры ОК”, Poki, Game Distribution, SmartMarket.

Yandex Games. Российская игровая интернет-платформа от компании “Яндекс” является одной из самых прибыльных и удобных платформ. В Yandex Games очень тщательно относятся к модерации игр, поэтому проверка затягивается на долгое время. В основном модераторы руководствуются набором правил, однако иногда могут опубликовать игру или ее обновление с небольшими замечаниями [3]. Следует учитывать, что в модерации работают обычные тестировщики игр, а не профессиональные гейм-дизайнеры, иначе для бюджетов компании это обходилось бы достаточно дорого.

**Статью целиком читайте
в бумажной версии журнала**

ОСОБЕННОСТИ ПУБЛИКАЦИИ ИГР НА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМАХ
FEATURES OF PUBLISHING GAMES ON ONLINE PLATFORMS

УДК 004.7

ШЕВЕЛЕВ Сергей Владимирович (кандидат технических наук), ФИЛЬКОВ Ярослав Дмитриевич (аспирант)
(ФГБОУ ВО "Московский технический университет связи и информатики")

В последние годы наблюдается рост интереса к веб-платформам для публикации игр, разработанных с использованием Unity, благодаря расширению возможностей WebGL и потребности в кросс-платформенной разработке. С увеличением числа игроков и игровых студий актуализируется проблема выбора подходящих платформ для размещения игр, а также требования к модерации, техническим характеристикам и монетизации.

In recent years, there has been a growing interest in publishing games developed using Unity on web platforms, largely due to advances in WebGL and the increasing demand for cross-platform solutions. As the number of players and game studios rises, so does the challenge of selecting appropriate platforms for game publication, as well as meeting requirements related to moderation, technical specifications, and monetization.

Ключевые слова: WebGL, Unity, онлайн-платформы, разработка игр, публикация игр, модерация, монетизация, оптимизация, SDK, кросс-платформенная разработка.

Keywords: WebGL, Unity, online platforms, game development, game publishing, moderation, monetization, optimization, SDK, cross-platform development.

Литература

1. Шевелев С.В., Фильков Я.Д. Кросс-платформенные подходы к разработке мобильных приложений// Вестник связи. 2022. № 9. С. 11 — 17.
2. Шевелев С.В., Фильков Я.Д. Разработка мобильных приложений на игровом движке Unity// Вестник связи. 2022. № 12. С. 11 — 16.
3. Требования к игре./ yandex.ru. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 19.12.2024.
4. Шевелев С.В., Фильков Я.Д. Особенности WebGL-разработки на Unity// Вестник связи. 2024. № 4. С. 5 — 10.
5. Web Build folder./ docs.unity3d.com. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 19.12.2024.
6. Загрузка игры и разметка геймплея./ yandex.ru. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 19.12.2024.
7. SDK для Unity (ПК, веб)./ developers.xsolla.com. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 04.05.2024.
8. CrazyGames Documentation./ docs.crazygames.com. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 04.05.2024.
9. developer.gamedistribution.com. [Электронный ресурс]. Дата обращения: 19.12.2024.