

УДК 004

ГЕЙМДЕВ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Моисеенков Д.М., студент гр. ПИБ-182, IV курс

Научный руководитель – Смыков А.Б., доцент

Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева
г.Кемерово

В настоящее время игры занимают огромную часть рынка индустрии развлечений. По своим масштабам и темпу роста, игровая индустрия даже опередила киноиндустрию!

В данной статье я хочу рассказать о разработке игр или геймдеве(gamedev)!

Существуют различные платформы, для которых создаются игры, а именно:

1. ПК на базе Windows, Linux или Mac
2. Игровые консоли (Xbox, PlayStation и др.)
3. Мобильные устройства на базе iOS и Android
4. Web-платформы

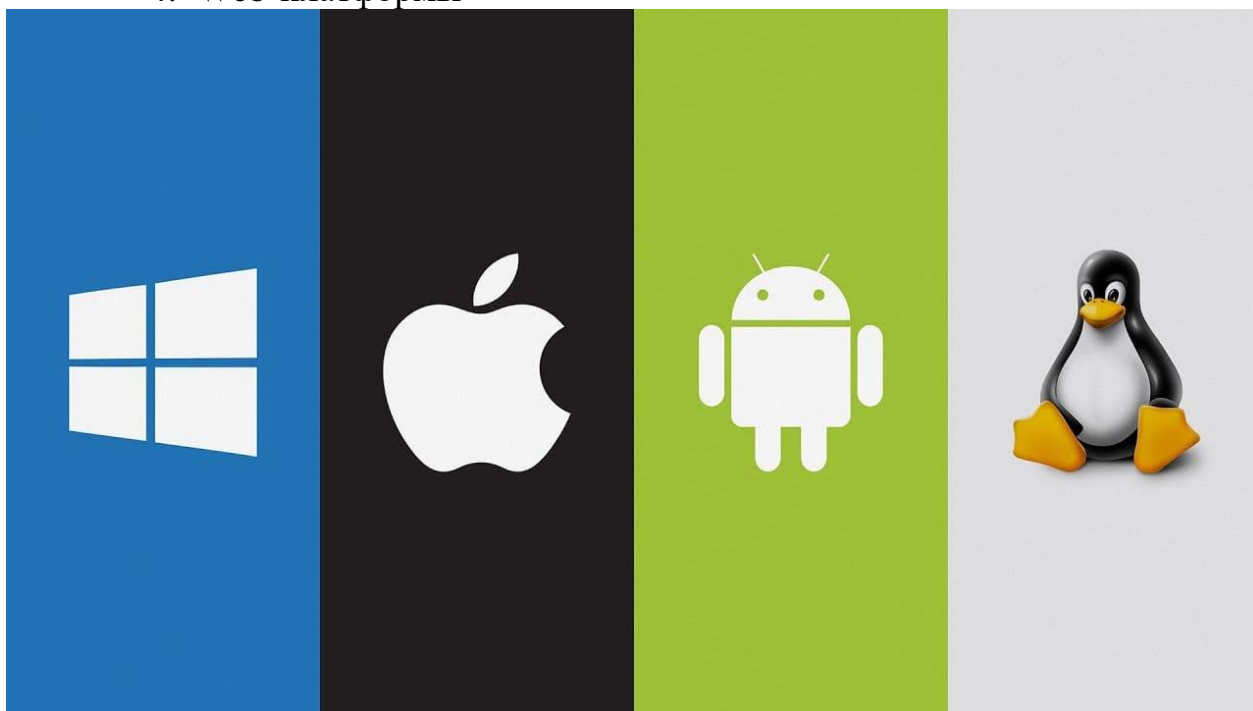


Рисунок 1 «Игровые платформы»

Для различных платформ, требуются различные знания и движки для создания игр. Некоторые движки заточены под определенные цели, у всех движков есть свои плюсы и свои минусы, о которых я и хочу рассказать!

Игровые движки:

1. Buildbox

Плюсы движка:

- Быстрая разработка без кода
- Движок является бесплатным
- Много готовых шаблонов

Минусы движка:

- Отсутствие AI
- Возможность создания только казуальных игр

2. GameMaker Studio

Плюсы движка:

- Удобный интерфейс
- Встроенный магазин различных элементов

Минусы движка:

- Возможность создания только 2D игр качественного уровня
- Высокая цена

3. Godot Engine

Плюсы движка:

- Поддержка 3 языков программирования: C#, C++ и внутреннего языка похожего на Python
- Возможность создания как 2D, так и 3D игр
- Полностью бесплатный
- Не требователен к ресурсам

Минусы движка:

- Небольшое комьюнити
- Малое количество материалов

4. Construct

Плюсы движка:

- Прост в освоении, но при этом многофункциональный
- Возможность использования браузерной версии движка
- Огромное комьюнити и количество материалов
- Не требователен к ресурсам

Минусы движка:

- Подходит только для создания 2D игр

5. Unity

Плюсы движка:

- Поддержка 2 языков программирования: C#, C++
- Возможность создания как 2D, так и 3D игр
- Полностью бесплатный
- Огромное комьюнити и количество материалов
- Хороший игровой редактор и инструментарий

- Наличие внутреннего магазина

Минусы движка:

- Работа над оптимизацией
- Игры получаются тяжеловесными
- Закрытый доступ к исходному коду движка

6. Unreal Engine

Плюсы движка:

- Поддержка 2 языков программирования: Blueprint, C++
- Возможность создания самых качественных 2D, так и 3D игр
- Полностью бесплатный
- Огромное комьюнити и количество материалов
- Хороший игровой редактор и инструментарий
- Полный доступ к исходному коду

Минусы движка:

- Внутренний магазин не удовлетворяющий спрос
- Тяжелый в освоении
- Слабо распространен в СНГ

По поводу движков в заключении хочу сказать, что можно использовать любой из представленных, для обучения и получения практики в геймдеве, но если вы хотите выйти в данной сфере на профессиональный уровень, то советую выбирать один из двух последних, так как в итоге вы все равно придете к тому, что нужно будет перейти на один из них.

Огромное количество компаний и независимых команд занимаются созданием компьютерных игр. Разработкой крупных игровых продуктов может заниматься как большая команда из более чем 100 специалистов, так и небольшая команда энтузиастов. Поэтому не стоит думать, что, не попав в крупную компанию, вы не сможете добиться высот в геймдеве.

Существуют различные причины, по которым стоит работать в геймдеве:

- Высокий уровень зарплат
- Дефицит хороших специалистов
- Быстрый темп роста индустрии
- Возможность развиваться как разработчик до международного уровня

Для тех, кто рассматривает геймдев только как возможность заработка, тем не обязательно развиваться до уровня международного уровня, они могут заниматься разработкой игр в России, где игры рассматривают только как продукт. Если же вы рассматриваете игры как нечто большее, возможно даже как отдельный вид искусства, то советую либо, собрав свою команду энтузиастов, реализовывать свои идеи в геймдеве, либо выходить на международный уровень, где игры рассматривают немного в другом ключе.

В результате данной работы, я осветил некоторые моменты в геймдеве, о которых, возможно, не знали некоторые люди. В заключении хочу посоветовать всем тем, кого заинтересовала тема разработки игр, пробовать свои силы и развиваться в этом направлении!

Список литературы:

1. Информационное сообщество Пикабу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: pikabu.ru (дата обращения 25.03.2022).
2. Интернет-энциклопедия Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: wikipedia.org (дата обращения 26.03.2022).