

Бондаренко Д. Л.
студент гр. ИНФм-18,
Копытова О. М.
доц. каф. ПОИС
ДонНТУ, г. Донецк, ДНР

АКТУАЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Игровая индустрия занимает не последнее место в современном мире. Молодая и амбициозная отрасль информационных технологий с каждым годом увеличивает денежный оборот, что привлекает молодых разработчиков, как программного обеспечения, так и самих игровых продуктов.

На сегодняшний день, по данным портала newzoo [1], количество игроков в мире превышает 2,5 миллиарда. С годами количество пользователей будет только увеличиваться, так как игровая индустрия стремительно развивается. Например, в последние годы огромный интерес получила мобильная разработка [2–4] и, так называемый «мобильный гейминг». В наши дни стало привычным то, что у людей есть под рукой маленький портативный компьютер. Хотя, 10–15 лет назад это казалось немыслимым.

С каждым годом инновационные технологии становятся доступнее. Все это благодаря фанатам своего дела, которые улучшают программные продукты и технические характеристики комплектующих (как для ПК и консолей, так и для мобильных устройств).

Стоит отметить, что на данный момент попасть в игровую индустрию намного проще, чем 10–15 лет назад. Это обусловлено тем, что количество и качество информации на порядок выше, чем это было раньше. Сейчас достаточно зайти на сайт производителя того или иного программного обеспечения для разработки игровых приложений, чтобы найти все необходимые материалы для обучения. У гигантов индустрии, таких как Epic Games [5] или Unity [6] имеется огромный спектр курсов, материалов, статей и активное сообщество разработчиков, что упрощает первые шаги на пути в игровую индустрию.

Большая часть заработка в игровой индустрии приходится на мобильные игры и их разработку. Как показано на рисунке 1, 45 % выручки со всего сегмента игровых приложений приходится непосредственно на мобильные игры.

Исходя из данных, представленных выше, можно сделать вывод, что индустрия развлечения является очень прибыльной.

Не смотря на то, что разработка мобильных игровых приложений приносит львиную долю доходов, не стоит забывать и о сопутствующем программном обеспечении. Игровые движки, 3D редакторы, звуковые редакторы и прочее программное обеспечение, которое специализируется на разработке тех или иных частей игровых приложений, так же получает деньги со всего рынка. Как правило, авторы движков предлагают разработчикам лицензию того или иного рода. Все зависит от доходности игровой студии (компании, которая разрабатывает игровые продукты). Чем выше доход у студии — тем больше стоит лицензия на движок. Стоит отметить, что Unity и Unreal Engine 4 имеют бесплатные версии для начинающих разработчиков, что облегчает путь от начинающего разработчика, до человека, который работает непосредственно в студии разработки игровых приложений.

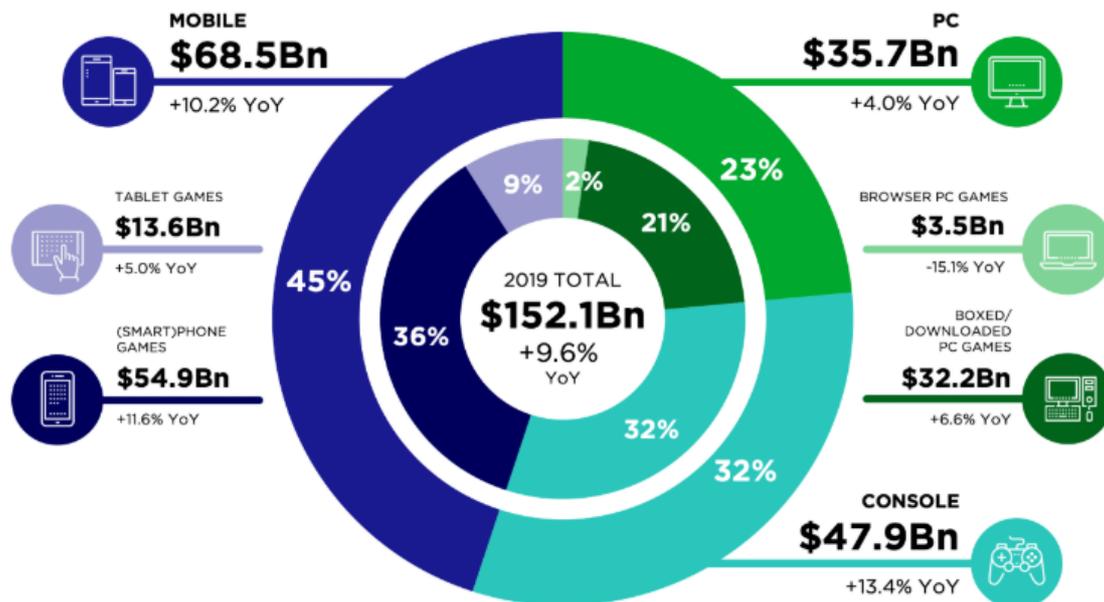


Рисунок 1 — Прибыль игровой индустрии за 2019 год

Индустрия игровых приложений развивается с огромной скоростью. Совсем недавно в фантастических фильмах можно было наблюдать диковинные шлемы, которые позволяли окунуться в виртуальную реальность, а на сегодняшний день данная технология уже реализована. Она позволяет окунуться в мир и ощутить максимально доступное погружение и вовлечение в игровой процесс. Но стоит отметить, что данная технология далека от совершенства и требует серьезных денежных вложений.

В противовес виртуальной реальности большую популярность приобрела дополненная реальность, которая позволяет увидеть на экране смартфона не существующие объекты. Для этого программный продукт использует камеру смартфона и полученное изображение дополняет тем, что есть внутри самого приложения. Таким образом, пользователь получает смесь того, что имеется в реальном мире с тем, что есть в виртуальном. Самым популярным приложением в данном сегменте является Pokemon Go [7].

Не стоит забывать о том, что игровая индустрия это в первую очередь бизнес. Но существует категория энтузиастов, которых называют индии-разработчики. Данные люди делают игры либо в одиночку, либо в маленьких группах. В основном данных разработчики отличаются от тех, кто работает в студиях тем, что они занимаются творчеством и жертвуют деньгами. Но это не отменяет факт того, что существует много индии-разработчиков, которые заработали миллионы на своих играх. В игровой индустрии, как и в кино, случается так, что совершенно неожиданные проекты приобретают всемирную славу.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что игровая индустрия стабильно развивается. Актуальность разработки игровых приложений постоянно растет, как и полученная прибыль. Все больше пользователей открывают для себя мир игровой индустрии и находят в нем что-то свое.

Поданным аналитиков из newzoo выручка на рынке игровых приложений в период с 2019 по 2022 вырастет на 9 %.

Вышеописанные доводы говорят о том, что актуальность разработки очень высокая. Особенно, если специалист увлекается игровой индустрией, то в данном случае он сможет раскрыть весь свой творческий потенциал.

Библиографический список

1. Глобальный игровой рынок [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>.
2. Buttfield-Addison, P. Mobile Game Development with Unity / Paris Buttfield-Addison, Jonathon Mannung. — Newton : O'Reilly Media, 2017. — 464 с.
3. Scolastici, C. Mobile Game Design Essentials / Dr. Claudio Scolastici, David Nolte. — Birmingham : Packt, 2016. — 358 с.
4. Steve, R. Game AI Pro 360 : Guide to Architecture / Robin Steve. — Newton : Routledge, 2019. — 420 с.
5. Epic Games [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.epicgames.com/store/ru/>.
6. Unity [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://unity.com/ru>.
7. Pokemon Go [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=ru>.