

АНАЛИЗ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

© 2019 Н. Н. Саблин, А. П. Преображенский

Воронежский институт высоких технологий (г. Воронеж, Россия)

Статья посвящена анализу некоторых характеристик игровой индустрии. Описаны особенности видеоигр, ролевых игр. Приведены основные этапы создания компьютерной игры.

Ключевые слова: игровая индустрия, жанр, компьютер.

Игровая индустрия зародилась в 1970 годы как движение энтузиастов. На данный момент существует уже множество компаний, занимающихся разработкой игр. Игры не являются жизненно необходимым аспектом для людей, однако для многих являются существенной частью досуга. Рынок компьютерных развлечений очень изменчив. Новый проект может сразу понравиться аудитории или быть жестко отвергнутым. Выпуская новые игры по той же схеме, что была раньше, разработчики могут столкнуться с явлением, когда новый продукт быстро «приедается» аудитории и отвергается ею. Поэтому большинство новых игр имеют какие-либо свои отличительные особенности [1]. Однако аудитория может как и принять эти особенности, принеся значительную прибыль, так и отвергнуть, что в немалом числе случаев заканчивается полным разорением разработчиков.

Видеоигры бывают различных жанров:

- Аркада – жанр, являющийся основоположником игровой индустрии. Главный признак этого жанра – простейшее управление и несложный геймплей. Для игры в аркаду игроку не надо знать ничего об управлении транспортными средствами и так далее. Разработчики стараются выделить соревновательную часть для привлечения игроков.

Примеры аркадных игр:

- Super Mario Bros.
- Contra,
- Rayman Legends,
- Rollcage.

- Экшн – жанр, отличительной особенностью которого является то, что разработчик основное внимание уделяет графиче-

ской и аудио составляющей. В них подразумевается более динамический геймплей, опирающийся на реакцию, ориентацию в пространстве, знание базовых механик.

Примеры экшн игр:

- Dark Souls
- Counter Strike: Global Offensive
- Dishonored 1 и 2
- Grand Theft Auto V
- Payday 2
- Симуляторы

Один из самых сложных жанров игр.

Симуляторы максимально приближены к реальности. Каждая игра данного жанра бросает настоящий вызов игроку. Необходимо знать достаточно много игровых и реальных механик. На данном жанре можно обучать некоторых специалистов.

Примеры симуляторов:

- IL-2 Sturmovik: 1946
- The Sims
- Pro Evolution Soccer
- Дальнобойщики
- Стратегии

Данный жанр опирается на стратегическое мышление игрока. Бывают нескольких видов – военные, экономические, политические, а так же делятся на типы – режим реального времени, пошаговая стратегия. Игроку предлагается управление не только одним персонажем, но даже городами, а иногда, и целыми галактическими цивилизациями.

Примеры стратегических игр:

- Age of Empires 2
- Rome: Total War
- Starcraft
- Warcraft 3: The Frozen Throne
- Heroes of Might and Magic
- Ролевые игры (РПГ, АРПГ) – жанр,

зародившийся из настольных игр типа Dungeons and Dragons, Pathfinder. Игроку предлагают почувствовать себя мифическим ге-

Саблин Никита Николаевич – Воронежский институт высоких технологий, студент, sabl_8yernik@yandex.ru.
Преображенский Андрей Петрович – Воронежский институт высоких технологий, д. т. н., профессор, app@vivt.ru.

роем, помимо этого игроку дается возможность отыгрыша любой понравившейся ему роли (войн, священник, вор, авантюрист, маг, паладин). Обычно разработчиками приходится значительно продумывать игровой мир, сюжетные линии, очень много внимания и времени уделять диалогам.

Характерные признаки ролевой игры:

У персонажей присутствует некоторое количество параметров (умений, характеристик, навыков), которые определяют их силу и способности. Обычно, главная характеристика персонажей и врагов – это уровень, который определяет общую силу персонажа и определяет доступные навыки и предметы экипировки. Все эти параметры надо совершенствовать путем убийства других персонажей и врагов, выполнением заданий и использованием этих самых навыков [2, 3].

Присутствует проработанный и обширный мир, сильная сюжетная линия, разветвленные диалоги с разными вариантами ответов, множество разных персонажей со своими целями и характерами.

Большое количество разных предметов: экипировки, зелий, артефактов и т. д.

Примеры игр типа РПГ:

- Ведьмак
- Diablo 2
- The Elder Scrolls 3: Morrowind

Игровая индустрия в РФ. Развитие игровой индустрии в нашей стране начинается со времен СССР, с появления первых советских игровых электронно-ламповых автоматов в 1950-х годах («Морской бой» и прочее). Помимо игровых автоматов создавались советские игровые приставки «Палестра-02», «Эврика», «Лидер», которые были телевизионными, поскольку о персональных компьютерах в те времена не было и речи. Данные ЭВМ начали активно появляться за рубежом в 1983 году, в СССР эта мода пришла только к середине 1984 года. Только с появлением ПК начали появляться первые электронные развлечения: «Тетрис» (1984), «Fillers» (1990), «Коммерсантъ» (1991), «Restroika» (1995). Данные и последующие игры (в ранней России в том числе) создавались исключительно энтузиастами зарождающейся компьютерной игровой индустрии. У разработчиков была преимущественно одна проблема – отсутствие финансов. Значительно на зарождающуюся игровую индустрию повлияла проблема с лицензированием и не пониманием ее механики и механики самой индустрии (разработчик – издатель). Это привело к колоссальному пи-

ратству из-за резкого скачка доллара, продажи лицензионных разработок стали не рентабельны. Из-за отсутствия хороших специалистов (в основном они уезжали из страны) начинались создаваться игры-«проходняки» низкого качества. Данные продукты появлялись из-за финансирования разработчиков издателями, т. к. первоначальные игры, те, что создавались «игроками для игроков» были финансово прибыльными. Данная практика попытки выкачивания денег и из игроков и из издателей привела на рынок множество мошенников, это стало началом падения так и не родившейся отечественной игровой индустрии. При попытке вернуться на арену индустрии, и разработчики и издатели столкнулись с уже сформировавшимися западным и японским игровыми рынками. Иностранцы были более качественными, профинансированными, разрекламированными и ориентированными на широкую аудиторию. Только несколько отечественных и постсоветских разработок смогли попасть на «большую арену». Ими оказались: серии игр Blietzkrieg, S.T.A.L.K.E.R., Дальнобойщики, Корсары, В тылу врага.

На нынешний момент игровая индустрия РФ, хоть и находится в достаточно плачевном состоянии, но предпринимаются попытки выйти на мировой рынок, и не всегда они провальны. Среди отечественных разработчиков значительно выделяются Nival, Saber Interactive и Gaijin Entertainment. Данные разработчики либо сами создали, либо принимали участие в достаточно масштабных игровых проектах, ставших известными всему миру. У отечественной индустрии в данный момент появляется возможность выйти на мировой игровой рынок за счет того, что аудитории начинают требоваться игры В-класса, т. к. высокобюджетные западные игровые проекты класса – AAA стали зачастую провальными по причине политики издателей – игры типа РТW (pay to win), влияние на их рынок меньшинств, создания игр-сервисов, выкачивающих время и средства игроков [4].

Создание компьютерной игры

Чтобы создать компьютерную игру, нужно обладать некоторым количеством навыков, таких, как программирование, рисование игровых моделей и работа со звуком.

Само создание игры можно разбить на несколько этапов:

1) Концептирование – создание концепта игры, где документируются все идеи и начальные проработки. Будущий документ можно будет использовать для формирования задач различным специалистам.

2) Прототипирование – данный этап требуется для оценки игрового процесса, проверки различных гипотез, тестирования игровых механик и ключевых игровых моментов.

3) Вертикальный срез. Цель данного пункта – создать максимально близкий к релизу продукт, где нужно создать именно основные механики и игровые элементы, оставляя различные фишки на будущую разработку. Важно показать основной игровой процесс.

4) Производство контента. Наиболее продолжительный этап, где создается максимальное количество контента, достаточное для запуска бета-теста для широкой публики. На данном этапе уже должны быть созданы все возможные графические образы, созданы игровые фишки и правки баланса.

5) СВТ, или закрытое бета-тестирование. Выход игрового продукта на ограниченную публику. Происходят дополнительные правки игрового баланса, исправления критических ошибок и логических ошибок. В бета-тесте игроки считаются тестерами для обнаружения этих ошибок и багов.

6) ОВТ, или открытое бета-тестирование. Продолжается тестирование игры, но уже с большей аудиторией для оптимизаций больших нагрузок и приема большого трафика. На данном этапе заканчивается разработка новых фишек и механик, и программисты уходят на отладку и модернизацию уже существующего контента.

7) Релиз. Ключевая цель – заработок прибыли. На данном этапе игра должна быть полностью оптимизирована, должна существовать техническая поддержка и работа с аудиторией. Программисты продолжают фиксировать уже менее значительные баги и ошибки, но помимо этого на основе выпущенной игры создаются для нее же новый контент в виде бесплатных дополнений или dlc (платно загружаемый контент)

Жанр стратегии

Стратегии достаточно старый игровой жанр. Он появился еще в конце 1980-х и начале 1990-х. Данный жанр изначально был достаточно популярным в игре и в создании. Игры данного жанра изначально создавались в двумерной плоскости (2D), на поле

которого находились игровые объекты, в будущем – переход жанра в 3-х мерный мир [5].

Стратегии не являются целостным жанром, они разделяются на поджанры или бывают случаи смешивания жанров: TBS, RTS, гибридные.

Эти поджанры можно разбить еще на несколько: экономические, карточные, варгеймы, глобальные, 4х, MOBA.

Этот жанр практически не приносит больших доходов, но при этом всегда имеет небольшую, но стабильную прослойку игроков. В большинстве случаев это одни и те же игроки из разных проектов. К большому сожалению данный жанр медленно умирает, а для новых игроков он имеет слишком высокий порог вхождения, т.к. большинство геймеров предпочитают казуальные аркадные игры.

Приведем несколько примеров разработчиков стратегий и их продуктов:

Nival. Один из немногих отечественных разработчиков игр в жанре стратегия. Однако данная компания смогла вывести свою продукцию на мировой рынок и стать достаточно известной. Данная компания была основана Сергеем Орловским в 1996 году. Основные игры данной компании:

Blitzkrieg – это игра жанра RTS о Второй мировой войне. На данный момент было выпущено уже 3 части. При этом 3я часть даже перешла в жанр онлайн RTS. Это первая игра жанра, которая включала в себя нейросетевую ИИ. Ввод данного ИИ, это значительный прогресс в игровой индустрии, но и для всего мира в целом,

Heroes of Might and Magic V – это пятая часть TBS с элементами RPG. Разработчики из Nival выиграли патент на ее создание, т.к. издателем является французская компания Ubisoft. В отличие от предыдущих частей, значимым нововведением был отказ от 2.5D (псевдо 3D) и переход на 3D формат, введение новых игровых режимов, создание «одновременных ходов», что позволяло не ждать оппонента в его ход и ходить с ним одновременно (было сделано аккуратно и не портило сам смысл пошаговой игры). Во всем мире игра была встречена крайне положительно.

Blizzard Entertainment. Американская студия издатель-разработчик. Всемирную известность данной компании принесли несколько игр, среди которой были стратегии в реальном времени.

Серия игр WarCraft начинает свою историю с 1994 года. Первые 2 части были обыкновенными RTS, но отличались отлично проработанной историей. Основная известность серии пришла с выходом 3 части и ее дополнения: Warcraft III: Reign of Chaos и Warcraft III: The Frozen Throne. Основными особенностями были смешения жанров (игра представляла смесь RTS и RPG) и наличие редактора карт и кампаний (что позволяет жить данным играм и по сей день). Данные нововведения изменили весь игровой жанр и породили несколько новых.

Starcraft, Starcraft 2 – успешная попытка вывести игру WarCraft в стилистику и атмосферу далекого космоса. Данная игра стояла у истоков киберспорта и задала тренд во всем мире. В Южной Корее игра стала настоящим символом.

Creative assembly. Британская компания –разработчик, является дочерней компанией Sega. Создатели одной из самых известных серий глобальных стратегий «Total War». Данные игры относятся к различным историческим эпохам (исключение – «Total War: Warhammer»): древний Рим, средневековье, позднее средневековье, эпоха возрождения, феодальные войны в Японии). Ключевыми особенностями глобальной стратегии является многосторонность геймплея и большое внимание к деталям. Игрокам предстоит решать и дипломатические вопросы, и экономические, градостроительные и также быть командиром на поле боя.

Paradox Interactive. Издатель-разработчик – шведская компания, специа-

лизирующаяся на глобальных стратегиях. Особенностью данных игр является высокая сложность и высочайший порог вхождения. Их основные продукты не сильно отличаются геймплейно, как сильно отличаются сеттингом. Их основные игры:

Stellaris. Hearts of Iron. Crusader kings. Europa universalis. Данные шедевры игровой индустрии не смотря на свою сложность достаточно популярны. В отличие от других игр, мы не командуем малыми отрядами или одиночными городами, под наше управление идут целые страны, где мы регулируем как внутреннюю так и внешнюю политику.

ЛИТЕРАТУРА

1. Этапы создания компьютерной игры – URL: <https://habr.com/ru/company/miip/blog/308286/> (дата обращения: 18.06.2019).
2. Отечественный игропром – URL: https://gameinonline.com/article/o_zabvenii_rossiysko (дата обращения: 18.06.2019).
3. Официальный канал unity на youtube – URL: https://www.youtube.com/channel/UCG08EqOAXJk_YXPDsAvR (дата обращения: 18.06.2019).
4. Основной сайт Unity URL: <https://unity.com> (дата обращения: 18.06.2019).
5. Основы Unity URL: <https://docs.unity3d.com/ru/530/Manual/UnityBasics.html> (дата обращения: 18.06.2019).

THE ANALYSIS OF THE MAIN CHARACTERISTICS OF THE GAMING INDUSTRY

© 2019 N. N. Sablin, A. P. Preobrazhenskiy

Voronezh Institute of High Technologies (Voronezh, Russia)

The paper is devoted to the analysis of some characteristics of the gaming industry. The features of video games, role-playing games are described. The main stages of creating a computer game are given.

Keywords: game industry, genre, computer.