

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ІГРОВИХ ДВИГУНІВ ДЛЯ НАСТІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ

За останні роки відеоігри зайняли значну частину ринку розваг та дозволя, посунувши кіно та музику. Великі компанії зайняли своє місце у ігровій індустрії. Вони спрямовані на створення відеоігор, які будуть чітко асоціюватися з певним жанром і приносити великий прибуток. Але невеликі розробники також мають шанси на створення прибуткової гри. Це стає можливим завдяки тому, що засоби розробки відеоігор стають дедалі доступнішими та досконалішими.

На відміну від великих компаній, які намагаються своїми іграми зайняти місце певного жанру, інді розробники намагаються створити незвичайну гру у незвичайній комбінації жанрів. Цей підхід є дуже ризикованим, тому не підходить для великих компаній.

Разом з розвитком комп'ютерних ігор розвивалися також засоби їх розробки. Одним із таких засобів є ігровий рушій, який значно полегшує процес розробки гри. Дуже важливим є етап вибору ігрового рушія, тому що невірно обраний рушій може ускладнити і затримати розробку, якщо рушій не призначений для жанру гри, що розробляється.

Вузько спеціалізовані ігрові рушії, які призначені для певних жанрів або, навіть, розроблюються під певну гру. Їх особливістю є повна оптимізація під певний жанр або гру, відсутність безкоштовної ліцензії та навчальних матеріалів у вільному доступі. Прикладами таких рушіїв є: Decima, X-Ray, Frostbite.

Універсальні ігрові рушії дозволяють створювати ігри різни жанрів для різних платформ. Вони, як правило, умовно безкоштовні та мають багато навчальних матеріалів. Cry Engine, Unity та Unreal Engine.

Існують ігрові рушії, які вже мають початкові ресурси, дії, та не вимагають знання мов програмування. Прикладами таких програм є GameMaker, Construct, RPG Maker.

Використання ігрового рушія є переважним вибором інді розробників. З переглянутих варіантів найбільш привабливими виглядають Unreal Engine та Unity, у зв'язку з великою кількістю навчальних матеріалів та низьким порогом входження. Проаналізувавши вся показники можна рекомендувати Unreal Engine як найбільш цілісний інструмент розробки гри.