

РАЗРАБОТКА ИНДИ-ИГРЫ НА ДВИЖКЕ UNITY 3D

В статье ставится задача рассмотреть процесс создания инди-игры на примере проекта, созданного на игровом движке Unity3d. Рассмотрены частые проблемы в процессе разработки, а так же способы монитизации своего продукта.

ВВЕДЕНИЕ

Кроме движка, где разрабатывается основа игры, есть и вспомогательные программы. Важность этих программ рассмотрим на примере игры в жанре survival-horror.

I. ЧТО ТАКОЕ ИНДИ-ИГРА?

Инди-игра — видеоигра, созданная отдельным разработчиком или небольшим коллективом без финансовой поддержки издателя видеоигр. Распространение осуществляется посредством каналов цифровой дистрибуции. Масштаб явлений, связанных с инди-играми, ощутимо возрастает со второй половины 2000-х годов, в основном из-за развития новых способов онлайн-дистрибуции и средств разработки. Некоторые инди-игры добились значительной популярности, например, minecraft, world of goo, flappy bird. Ввиду своей независимости инди-разработчики не имеют операционных ограничений со стороны издателей или творческих ограничений и не нуждаются в одобрении издателя, что является обязательным для разработчиков массовых игр. Более того, чем меньше коллектив, тем ярче выражается индивидуальность конкретного разработчика. Небольшие коллективы, широкие возможности и отсутствие границ для творчества создали условия, в которых инди-игры могут быть инновационными, креативными, с большим художественным выражением.

II. ПРИМЕР ИНДИ-ИГРЫ

Рассмотрим разработку игры на движке Unity3d. Помимо движка, где разрабатывается основа игры, есть и вспомогательные программы, которые позволяют создавать элементы для будущего проекта, например: 3d max и Zbrush, MonoDevelop, Microsoft Visual Studio. 3d max и Zbrush — я использую для создания 3d моделей. MVS и Monodevelop — это среды программирования, в которых я создаю скрипты. Скрипты реализуют нужное мне действие в игре. Например: добавление нового уровня, либо квеста, изменение физики персонажа или создание искусствен-

ного интеллекта для врага. Рассмотрим работу этих программ на примере моего проекта: игры в жанре survival-horror. Для создания игры мне потребовалось 17 моделей на 3d max, 3 модели на zbrush, 8 скриптов на c#, 5 скриптов на js, 8 аудио-файлов и месяц работы. У меня не было помощников, поэтому приходилось всё делать одному. Из-за этого игра часто менялась в процессе разработки, что приводило к вырезанию некоторых скриптов и моделей.

III. МОНИТИЗАЦИЯ ИНДИ-ИГРЫ

Разработчики инди-игр могут участвовать в различных выставках и событиях среди инди-игр, например, Independent Games Festival или IndieCade. Indie Game Jam (IGJ) — это ежегодное событие мира инди-игр, поощряющее эксперименты разработчиков без издательских ограничений. Первый раз оно было проведено в 2002 году. Каждый год IGJ ставит новые задачи по инновациям в областях сеттингов, жанров и управления. IGJ явилось примером для создания аналогичных событий Nordic Game Jam и Global Game Jam (GGJ). Первый раз GGJ было проведено в 2009 году, собрав 1650 участников из 53 мест.

Индустрия инди-игр ощущает рост интереса и популярности. Инди-индустрия переживает вторую волну популярности, начиная со второй половины 2000х годов. Распространение интернета и служб онлайн-дистрибуции позволило распространять игры, не осуществляя розничных продаж. Это позволило разработчикам издавать, а игрокам получать игры через такие службы как Xbox Live Arcade, Steam или OnLive. Таким же образом разработчики получили доступ к средствам наподобие Adobe Flash. Таким образом рост популярности инди-игр во второй половине 2000х годов обусловлен в первую очередь развитием служб онлайн-дистрибуции и доступностью средств разработки.

Список литературы

1. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Инди-игра>

Фурсов Кирилл Валерьевич, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, fursov_kirill98@mail.ru.

Научный руководитель: Рак Татьяна Александровна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования Белорусского государственного университета, tatianarak@bsuir.by.