

УДК 004

ОСНОВНЫЕ ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ РАЗРАБОТКИ ИНДИ-ИГР

Лыгин И.А.

студент,

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Ткаченко А.Л.

к.т.н., доцент,

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Аннотация

В данной статье проводится анализ достоинств и недостатков при разработке инди-игр. Приведен ответ на вопрос – будет ли это выгодно независимым разработчикам в отличии от крупных компаний? Рассмотрены основные особенности инди-разработки, приведены статистические данные по самым популярным платформам для инди-разработки. Приведены примеры успешных инди-проектов и проблемы цифровой дистрибуции. Сделан вывод по результатам анализа о целесообразности участия в проектах независимых разработчиков.

Ключевые слова: разработка игр, платформа, инди-игра, Steam, Greenlight.

THE MAIN ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF INDIE GAME DEVELOPMENT

Lygin I.A.

student,

*Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,
Kaluga, Russia*

Tkachenko A.L.

candidate of Technical Sciences,

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Abstract

This article analyzes the advantages and disadvantages in the development of indie games. The answer to the question is given – will it be beneficial to independent developers as opposed to large companies? The main features of indie development are considered, statistical data on the most popular platforms for indie development are given. Examples of successful indie projects and problems of digital distribution are given. The conclusion is made based on the results of the analysis about the expediency of participation in projects of independent developers.

Keywords: game development, platform, Indie game, Steam, Greenlight.

За последние 10 лет сильную популярность набрала разработка инди-игр. Но является ли это выгоднее и успешнее чем разработка игр крупными компаниями?

Для начала нужно понять, что подразумевается под разработкой инди-игр. Инди-игра (independent video game)– компьютерная игра, которая была создана отдельным разработчиком или маленькой студией, которая не имеет финансовой поддержки от компаний издателей. Компании-издатели в свою же очередь представляют из себя крупные студии, основная деятельность которых направлена не на разработку игр, а на финансирование отдельных студий разработчиков, студии разработчики могут быть маленькими или крупными.

У каждой модели разработки, будь то независимая разработка или финансирование крупной студией, есть свои достоинства и недостатки [1].

Первым плюсом инди-разработки, как ни странно, является независимость. Разработчики предоставлены сами себе, им не требуется отчитываться перед другой компанией, их не могут принудить заниматься тем или иным проектом. Инди компаний не коснется проблема, связанная с проблемой менеджмента, как это случилось, например, с Activision Blizzard в конце 2021 года.

Вторым положительным аспектом являются сниженные требования к знаниям разработчика. Новому программисту не требуется знать среду разработки идеально, необходимы лишь основы, а в ходе разработки программист будет совершенствовать свои знания. В свою же очередь для того, чтобы попасть в крупную компанию, разработчику требуется огромный багаж знаний за спиной [2-5].

Третьей особенностью является возможность использования материалов в открытом доступе. Это значит, что инди разработчик может брать готовые ассеты (модели персонажей, окружения и т. д.). Для крупных разработчиков данное действие является неприемлемым, так как это может отразиться на репутации компании разработчика и издателя, что повлечет серьезные последствия.

Последний плюс, который можно выделить – репутация. Инди компании могут свободно экспериментировать с жанрами, механиками и другими аспектами разработки, и, если вдруг игра провалится, это сильно не скажется на компании, ведь как правило, аудитория нечасто возлагает какие-то большие надежды на неизвестные и маленькие компании. Инди разработчики могут выпустить 10 провальных игр, и заработать репутацию и деньги на одиннадцатом успешном проекте. Опять же для крупных компаний такая стратегия является неприемлемой.

Но несмотря на перечисленные выше положительные моменты, инди разработка имеет массу недостатков.

Первый минус – это финансирование. Для покупки программ, разработки, написания музыки, рисования текстур требуются деньги. И у инди компаний

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМІ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

остается два варианта – либо вести разработку на собственные средства, либо искать спонсорские площадки, на которых различные команды разработчиков (не только игр) показывают свои наработки и получают спонсирование от аудитории. Но для того, чтобы получить должную поддержку, нужно заинтересовать своей идеей, иначе никакой финансовой поддержки компания не увидит.

Второй недостаток заключается в том, что команда может переоценить свои возможности и не справиться с запланированным объемом работ. Для решения этой проблемы есть три выхода: отказаться от части наработок и выпустить готовый продукт на рынок; увеличить сроки разработки, но существует большой риск не закончить проект, что приведет к развалу компании; третий вариант похож на первый, но с одной особенностью, продукт выпускается в раннем доступе, и разработчики постепенно добавляют контент в свой продукт. Но при третьем варианте также есть риск не закончить проект, и он будет вечно висеть «В раннем доступе». Сейчас очень мало проектов выходят из раннего доступа, и у аудитории всё меньше и меньше доверия вызывают такие проекты.

Третий отрицательный момент является маркетинг. Сейчас крупные компании тратят чуть ли не половину бюджета, выделенную на разработку продукта (это касается не только игр), на рекламу. Маленькая команда может сделать качественный продукт, в котором отточены все механики и присутствует идеальная оптимизация, что сейчас редкость, и в итоге не продать и десяти копий игры, потому что про нее попросту никто не слышал. Ярким примером является игра Among us, вышедшая в конце 2018 года, и случайно обрела популярность лишь полтора года спустя. Но также существует множество неплохих игр, о которых никто не слышал, и, возможно никогда и не услышит.

А что же насчет крупных компаний? Они также имеют множество достоинств и недостатков.

Первый плюс у крупных команд – это поддержка со стороны компании издателя. У таких команд в распоряжении огромное количество ресурсов, что позволяет в разы повысить качество итогового продукта.

Вторая особенность — это четкие планы на разработку продукта. В крупных компаниях есть отделы менеджмента, которые оценивают возможности и выстраивают планы по разработке, что позволяет оптимизировать процесс создания игры.

Третьим плюсом является известность компании. Кроме размещения рекламы в Интернете и на улицах, также проводятся крупные выставки, на которых разработчики подогревают интерес к своему продукту. На различных сайтах всегда размещаются последние новости по разработке крупных проектов, что также обеспечивает дополнительную рекламу.

Помимо плюсов есть еще и минусы. Первый минус выражается в огромной зависимости от издателя. Если крупные проекты проваливаются, то скорее всего компании-издателю будет невыгодно терпеть постоянные убытки, и скорее всего компанию разработчиков закроют. Из самых ярких примеров можно вспомнить закрытие Visceral games компанией Electronic Arts из-за провальных продаж видеоигры Dead space 3. Еще стоит упомянуть, что у разработчиков меньше творческой свободы, команда должна четко исполнять требования своего руководства.

И второй крупный недостаток является менеджмент. Хотя он и записан в плюсы, но в последнее время это также становится огромной проблемой, если процесс организован некорректно. К примеру, отдел кадров набирает в команду людей не по их качествам и умениям, а по их взглядам и убеждениям, что также сказывается на разработке в целом.

Теперь рассмотрим немного статистики в мире инди разработки. Самым успешным инди проектом является Minecraft, которая вышла в 2011 году. На данный момент продано более 200 млн копий игры, что является очень огромной цифрой даже для крупных издателей. А что же насчет площадок по продаже игр? Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

Где же разработчикам реализовывать свой продукт? Сейчас самым популярным методом продаж является цифровая дистрибуция. До 2014 года на площадке Steam, существовала система Greenlight, и путем голосования продукт мог попасть в магазин. Но вскоре система поменялась, и чтобы выпустить свою игру в Steam, требуется лишь купить аккаунт разработчика за 100\$. Как это отразилось на выпуск игр? На платформе Steam вышло:

- 2017–6700 игр.
- 2018–9300.
- 2020 — 10 000+ игр.

Теперь подведем итог, выгодно ли сейчас заниматься инди разработкой? Несмотря на недостатки, инди разработка является выгодной по следующим причинам:

- Не требуется большого объема знаний, заниматься можно практически с нуля.
- Присутствует большая свобода творчества.
- Если деятельность не заинтересует, можно сменить область деятельности без особых последствий.

При успешном проекте можно заработать репутацию, и в итоге на независимого разработчика могут обратить внимание крупные компании, где можно продолжить карьеру и получить больше возможности для самореализации.

Библиографический список:

1. Беляев, К. В. Использование аналитической платформы Deductor для интеллектуального анализа развития киберспортивной дисциплины counter-strike: global offensive / К. В. Беляев, А. Л. Ткаченко, В. И. Кузнецова // Modern Economy Success. – 2021. – № 6. – С. 103-108. – EDN RCIIBG.

2. Ткаченко, А. Л. Применение порталных технологий для повышения эффективности работы организации / А. Л. Ткаченко, G. Abraham // Калужский экономический вестник. – 2021. – № 2. – С. 34-37. – EDN LDIXWO.
3. Павлюк, А. Я. Системы электронного документооборота и управление отношениями с клиентами / А. Я. Павлюк, А. Л. Ткаченко // Актуальные вопросы современной науки : сборник статей по материалам XVIII международной научно-практической конференции, Томск, 13 февраля 2019 года. – Томск: Общество с ограниченной ответственностью Дендра, 2019. – С. 95-99. – EDN ZBPUSL.
4. Ткаченко, А. Л. Управление бизнес-процессами отдела продаж и бухгалтерии с помощью систем электронного документооборота / А. Л. Ткаченко, Д. К. Никифоров // Теоретические и практические вопросы развития бухгалтерского учета, анализа и аудита в современных условиях, их автоматизация как инструмент эффективного управления организацией : Материалы международной научно-практической конференции, Калуга, 19 ноября 2015 года / Под редакцией Беловой Е.Л., Полпудникова С.В.. – Калуга: ООО "ТПП", 2015. – С. 246-251. – EDN UZSNCV.
5. Реинжиниринг бизнес-процессов компании ООО "Компьютерра» за счет внедрения конфигурации “1С: управление торговлей” / А. Л. Ткаченко, В. А. Рожкова, В. Д. Леонова, А. А. Щеглова // Информационные технологии в экономике и управлении : Сборник материалов IV Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием), Махачкала, 11–12 ноября 2020 года. – Махачкала: Типография ФОРМАТ, 2020. – С. 126-129. – EDN YSXHOO.

Оригинальность 79%