

СТУДЕНЧЕСКИЕ

Выпуск № 33
декабрь 2021 г.

ВЕСТИ

ГБПОУ РО
"РТЭК"

Специальный выпуск

14 Декабря - Всемирный День Компьютерных Игр

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: ГЕЙМДЕВ (GAMEDEV)

В современном мире создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений. Масштабы игровой индустрии сопоставимы, например, с киноиндустрией. А по скорости роста за последние пять лет индустрия видеоигр существенно ее опережала. По степени влияния на потребителей и вовлеченности их в интерактивное окружение, предлагаемое видеоиграми, этот сегмент уже давно выделяется среди других видов развлечений)А сейчас я кратко расскажу про эту индустрию тем, кто с ней мало знаком

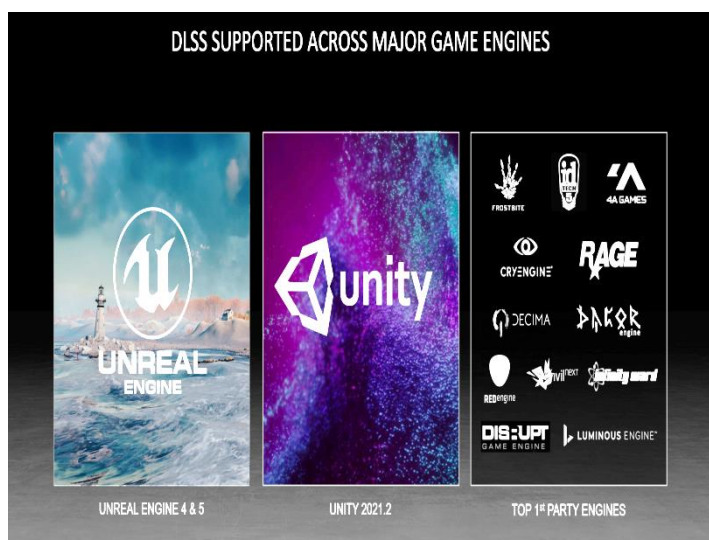
ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Аппаратно-программные системы, позволяющие запускать интерактивные игровые приложения. Среди основных видов можно выделить:

- Персональные компьютеры на базе Windows, Mac/OS X или Linux
- Игровые консоли (специализированные устройства для игр, сейчас в ходу 8-е поколение – Xbox One, PlayStation 5, Nintendo Wii U)
- Мобильные устройства (iOS, Android, Windows)
- Универсальные Web платформы, социальные сети (FB, VK, MM)
- Аркадные автоматы
- Инновационные платформы виртуальной реальности

ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ

Программная прослойка между платформой и собственно кодом игры. Использование готового игрового движка позволяет существенно упростить разработку новых игр, удешевить их производство и существенно сократить время до запуска. Также современные игровые движки обеспечивают кроссплатформенность создаваемых продуктов. Из наиболее продвинутых движков можно выделить: Unity 3D, Unreal Development Kit, CryENGINE 3 Free SDK.





РАЗРАБОТКА ИГР

Большое количество компаний и независимых команд занимаются созданием компьютерных игр. В разработке участвуют специалисты разных профессий: программисты, гейм-дизайнеры, художники, QA специалисты и др.

К разработке крупных коммерческих игровых продуктов привлекаются большие профессиональные команды в 100+ специалистов. И стоит подобные проекты в разработке могут десятки миллионов долларов. Однако вполне успешные игровые проекты могут воплощаться и небольшими командами энтузиастов.

ИЗДАНИЕ И ОПЕРИРОВАНИЕ ИГР

Распространением игр или оперированием занимаются, как правило, не сами разработчики, а издатели. При этом издатели (или операторы) локализуют игры, взаимодействуют с владельцами платформ, проводят маркетинговые компании, разворачивают инфраструктуру, обеспечивают техническую и информационную поддержку выпускаемым играм.

ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ (МАРКЕТИНГ ИГР)

Специализированные средства массовой информации всегда являлись мощным каналом донесения информации до пользователей.

Сейчас наиболее эффективным и широко представленным направлением СМИ являются информационные сайты, посвященные игровой тематике. Игровые журналы, долгое время выступавшие главным источником информации об играх, в настоящее время уступили свое место интернет ресурсам.

Специализированные выставки все еще остаются важным информационными площадками для игровой индустрии (E3, GDC, Gamescom, ИгроМир, КРИ, DevGamm).



Прямое общение прессы и игроков с разработчиками, обмен опытом между участниками рынка, новые контакты - вот то, что предлагают конференции и выставки в концентрированной форме.

КИБЕРСПОРТ



В связи с широким распространением киберспорта наиболее опытные игроки получают возможность переводить свои увлечения играми на профессиональные рельсы. В мире проводится достаточно много чемпионатов, а ставки столь высоки, что результативные игроки могут сделать на этом хорошую карьеру киберспортсмена. Сейчас киберспорт – это целая индустрия со своей инфраструктурой, финансированием и знаменитостями (Призовые до 5 млн \$)

На фото снайпер Natus Vincere Александр s1mple Костылев признан самым ценным игроком PGL Major Stockholm 2021 по CS:GO. Об этом сообщил портал HLTV.org.

PGL Major Stockholm 2021 прошёл с 26 октября по 8 ноября. В матче за титул NAVI победили G2 Esports со счётом 2:0. Коллектив из СНГ заработал миллион долларов призовых.)



Подарки на Новый Год для Геймеров*

Самый простой и удобный подарок для любого геймера - это если вы купите ему подарочную карту, он сам сможет купить себе игру (или игры), которую захочет. Но имейте в виду, что геймеры могут играть на различных платформах, поэтому убедитесь, что вы покупаете подарочную карту именно для той, которую использует ваш друг:

- Если он играет в основном на ПК, мы рекомендуем приобрести подарочную карту Steam. Несмотря на то, что есть и другие магазины, например, Origin или GoG, подавляющее большинство игр для ПК покупается в Steam, поэтому любой ПК-геймер будет им пользоваться.
- Если основная платформа вашего друга — PlayStation, подарите ему подарочную карту PlayStation Network (PSN).
- Если он играет на Xbox, то купите подарочную карту Xbox GamePass
- Для тех, кто предпочитает консоли Nintendo (например, 3DS или Switch), лучшим вариантом будет подарочная карта Nintendo eShop.

А если же вы знаете, какие игры любит ваш друг, то ему можно подарить множество тематической продукции: одежду, кружки, постеры и многое другое. Их можно найти во многих магазинах. В Ростове например **WantShop**.

Карлов Никита (Б-11)

Genshin Impact: теории

Genshin impact – компьютерная игра в жанре action-adventure с открытым миром и элементами RPG, разработанная китайской компанией miHoYo Limited.

Действие Genshin Impact происходит в фэнтези мире Тейват, который является домом для семи различных народов, каждый из которых связан с отдельной стихией и управляется отдельным богом. История следует за Путешественником, который странствует по бесчисленным мирам со своим близнецом, прежде чем разлучиться в Тейвате. Вместе со своей спутницей-компаньоном Паймон Путешественник отправляется на поиски своего потерянного близнеца, параллельно участвуя в делах народов Тейвата. Сама боевая система завязана на стихиях и их взаимодействии друг с другом, кроме того, genshin impact, благодаря этой боевой системе, становится стратегией.

Игра за короткое время набрала огромную популярность. Сейчас насчитывается около 56 млн. игроков, а 9 млн. играют в день одновременно, с разных платформ.

Genshin impact довольно запутана, существует множество теорий, о некоторых из них мы сейчас и поговорим.

Весь мир тейвата, возможно, завернут в центр планеты, а мы наблюдаем не

настоящее небо, а симуляцию богов Селестии, и находимся не на поверхности, а внутри, глубоко в недрах, ведь если Витая бездна является подземельем с этажами, идущими наоборот вверх (от самого низкого - 1, до самого высокого - 12), и на 12 этаже мы наблюдаем небо и луну, то, логично, мы должны видеть верхнюю часть башни-подземелья, бродя по миру. Но вместо этого мы видели только портал, ведущий в бездну. Тогда для чего богам создавать иллюзию?

Существует еще одна теория, которая частично объясняет предыдущую. По сюжету игры, раньше существовало 8 регионов, но под влиянием богов Селестии один из них пал (Каэнриах), некоторые из жителей превратились в монстров и были посланы в Витую бездну. Также, из сюжета мы узнаем, что ранее, как и Каэнриах, существовало поселение на драконьем хребте (в горах), это поселение и его народ были необычайно прославлены своими выдающимися алхимиками и их достижениями, но они посягнули на изучение чего-то более высшего и не столь приземленного для них — на изучение Селестии (места обитания богов), и была на них сброшена с небес огромная колонна, которая уничтожила какую-либо жизнь в той местности. Из этого можно понять, что Селестия против какого-либо вмешательства в их дела и пытается всячески скрыть то, что в себе хранит.

Карева Злата (K-11)