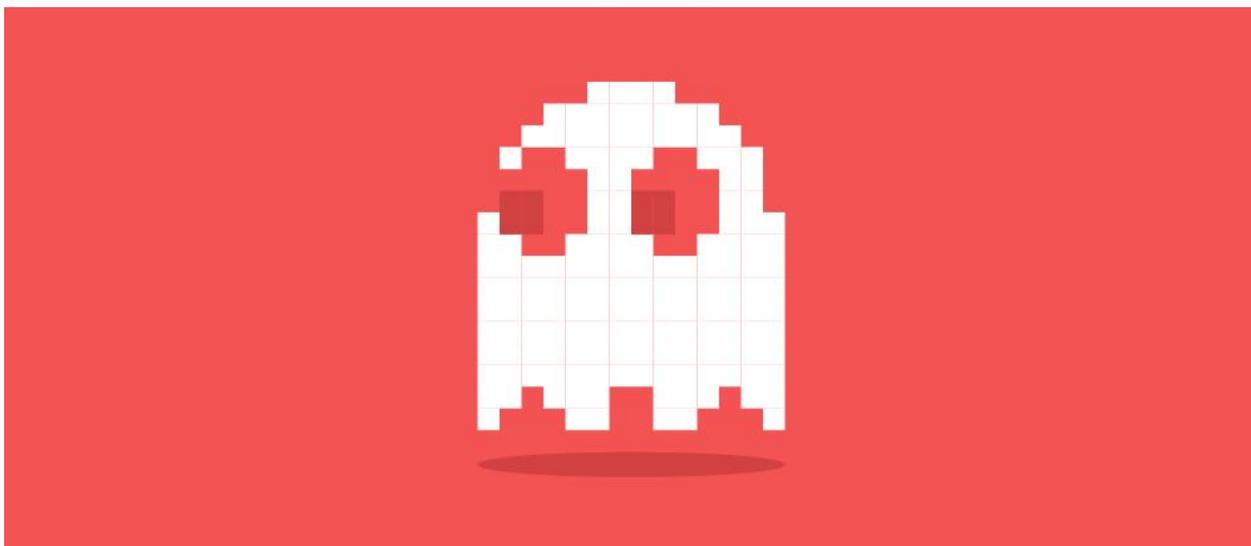


Что такое 2D игры, их плюсы и минусы, а также их разработка.



Для начала, обсудим первый пункт нашей статьи: «Что такое 2D игры». Зачастую, 2D игры – игры с видом сверху, то есть камера расположена прямо перпендикулярно или под углом над персонажем, или игры с видом сбоку или «от третьего лица», когда игровой процесс предстает в виде панорамы. Изначально 2D графика использовала битовое изображение, позже эволюционировала до 8-битной, а после и до 15/16 бит, так называемого HighColor, а уже потом 24 бита, известной как TrueColor, и, наконец, 48-битное изображение – DeepColor.

Игровая индустрия с 2D игр стартовала и по сей день этот вид остается актуальным как среди некоторых небольших компаний, так и среди самоучек. Среди 2D игровых проектов распространено использование пиксельной графики из-за простоты использования. С такой графикой малым группам разработчиков или разработчикам-одиночкам легче создать анимации, прорисовать уровни и прочее, уделив больше внимания таким тонкостям, как проработка сюжета и персонажей. Однако не стоит забывать, что на свете крайне много шедевров игровой индустрии, привнесшие новые краски в индустрию, создавшие новые сеттинги и вселенные, не умирающие до сих пор. Некоторые из них, конечно, перекочевали в руки другой компании, которая, отчасти погубила, а отчасти дала новую жизнь – смотря как посмотреть – и все из-за банкротства изначальных авторов (серия игр Fallout). В целом можно сказать, что было бы желание, умение и фантазия – одна маленькая компания могла бы создать нечто великое, которое могла бы

быть не попорно зависимостью от прибыли.



Недостатки таких игр заключаются только в визуальной составляющей, т.к. в 21-ом веке многие просто на дух не переносят вида пиксельной графики. Но группе неопытных разработчиков, особенно если это их дебютный проект, это простительно, так как их возможности ограничены ресурсами и навыками. Также стоит сказать, что многие современные сеттинги стартовали именно с 2D: Grand Theft Auto, The Elder Scrolls, Warcraft, Warhammer 4000, Fallout и прочие. В конце 90-х годов получил широкую известность стиль псевдо-3D, который все также оставался 2D, создавая иллюзию 3D. Самым, пожалуй, известными представителями такой стилистики являются Doom, Doom 2, Wolfenstein 3D. Последняя, несмотря на название, которое скорее является рекламным ходом, игра двухмерная. И также главным недостатком такой графики является невозможность детализовать некоторые детали – плоские модели одного персонажа иногда приходится рисовать четыре или более раза – так как сам движок игры не позволяет сделать одну цельную модель. Также не стоит забывать про анимации персонажам – во многих случаях они рваные и выглядят как сменяющиеся картинки, а не движение

В последнее время индустрия видео претерпевает период так называемого «оказуализации» (от слова «casual»), то есть игровой процесс упрощается в угоду новым игрокам, которых может отпугнуть сложный геймплей. Отчасти такое вызвано пиратством – разработчики просто не хотят

стараться для тех, кто не заплатит, отчасти из-за самих игроков – игры с интересным, но сложным геймплеем просто не окупаются и поэтому выгоднее делать простенький шутер вместо продуманной и сложной РПГ. Однако бывает и такое, что разработчики просто обленились и либо боссы компании хотят больших заработков с продаж в короткие сроки, отчего конечный продукт от тех, кто в этой компании работает, выходит в свет сыроватым, местами недоделанным и с «дырявым» сюжетом, что не радует как самих творцов, так и боссов, которые рискуют в таком случае остаться в без гроша в кармане, чего, кстати, случалось очень редко – как ни странно подобные проекты окупаются, пусть и не удовлетворяя желаниям боссов. Также абсолютно каждый, кто хоть раз в своей жизни держал в руках мышку с клавиатурой, геймпад, джойстик или хотя бы игровой руль – знают о поистине Великом противостоянии консолей и ПК. В это дремучее, зыбкое, утягивающее с головой, бездонное болото лезут только самые отчаянные. Я не из таких и верно предан своей «пекарне». Но если посмотреть объективно, то у каждого найдутся достоинства и недостатки по паре вагонов на каждый случай жизни, но есть кое-что, что касается того, о чем я упоминал выше – пиратство. У консольных эксклюзивов есть огромное преимущество для разработчиков – сложно «спиратить» игру. А для большинства игроков-любителей халявы – это огромный минус. О котором некоторые умалчивают, ведь не принято открыто говорить о любви к бесплатному.