

План статьи журнала «Что такое 2D игры и их разработка»

1. Индустрия 2D игр
2. Недостатки 2D-графики перед 3D
3. Нынешние проблемы игровой индустрии

Тезисы статьи журнала «Что такое 2D игры и их разработка»

Д. Е. Паначев, главный редактор

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.

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 прощительно, так как их возможности ограничены ресурсами и навыками.

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.