

## АНАЛИЗ РЫНКА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И ИГР ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОГО ЖАНРА

**Я. А. Прихач**

*студент экономического факультета, Белорусский государственный университет, г. Минск,  
Республика Беларусь, e-mail: yan.pyrkhach@mail.ru*

Научный руководитель: **И. А. Карачун**

*кандидат экономических наук, доцент, заведующий кафедрой цифровой экономики,  
Белорусский государственный университет, г. Минск, Республика Беларусь, e-mail: karachun@bsu.by*

В данной работе был изучен мировой рынок игровой индустрии. Рассмотрены история появления игр в мире, структура игровой индустрии, а также её основные цели. Был проведен анализ рынка приключенческих игр, и названы наиболее популярные игры этого жанра. Был предложен один из наиболее оптимальных вариантов разработки игр на данный момент, включая подходящее программное обеспечение и игровую платформу.

**Ключевые слова:** игровая индустрия; игровой движок; разработка игр.

## ANASYSIS OF THE GAME INDUSTRY AND ADVENTURE GAMES MARKET

**Y. A. Prykhach**

*student of the faculty of economics, Belarusian State University, Minsk, Republic of Belarus,  
e-mail: yan.pyrkhach@mail.ru*

Academic supervisor: **I. A. Karachun**

*PhD, associate professor, head of the department of digital economy, Belarusian State University, Minsk,  
Republic of Belarus, e-mail: karachun@bsu.by*

This study analyzes the global market for the games industry. The history of games in the world, the structure of the game industry, and its main objectives were examined. It analyzes the adventure games market and named the most popular games of this genre. One of the most optimal options for game development at the moment is offered, including suitable software and game platform.

**Keywords:** game industry; game engine; game development.

Игровая индустрия начала своё зарождение после Второй мировой войны, когда мир раскололся на две части и началась холодная война между СССР и США. Именно в это время учёные начали рассуждать над созданием искусственного интеллекта. 14 февраля 1946 года Пенсильванский университет запустил первый в мире программируемый компьютер – Электронный числовой интегратор и вычислитель (ENIAC). Задачей британского математика Алана Тьюринга и американского инженера и математика Клода Шеннона было создание первой в мире шахматной игры. Они хотели, чтобы искусствен-

ный интеллект победил человека. Тьюринг написал программный код для игры в шахматы, однако ни один из компьютеров того времени не мог запустить его. Но прогресс уже было не остановить [1].

Мировой рынок игровой индустрии настолько большой, что по данным лидера в области игровой индустрии Newzoo в 2022 г. 3,2 миллиарда игроков по всему миру могут игровому рынку заработать 196,8 млрд долларов, +2,1 % в годовом исчислении. Во время пандемии коронавируса была установлена рекордная вовлеченность населения планеты в игровое пространство, а также наибольшие расходы на игры. Эти два года (2020–2021 гг.) привели много новых игроков и тех, кто до этого, казалось бы, прекратил играть. К 2025 г. количество игроков увеличится до 3,5 миллиарда, а рынок получит 255,7 млрд долларов. Страны Среднего Востока, у которых наиболее быстро растущий рынок мобильных игр, в 2022 г. увеличат стоимость своего рынка на 10,8 % (до 7,1 млрд долларов), а страны Латинской Америки – на 6,9 % (до 8,7 млрд долларов). Спад консолей почти не повлиял на эти рынки [3].

Если говорить про структуру игровой индустрии, то она состоит из 6 уровней производства:

1. Платформы.
2. Программное обеспечение.
3. Разработка игры.
4. Издание.
5. Средства массовой информации.
6. Игроки.

Более подробно необходимо рассмотреть первые три уровня, так как именно они относятся непосредственно к разработке игр. В наше время существует огромное множество платформ, на которых человек может поиграть в игры, однако их все можно разделить на три группы: компьютеры, игровые консоли и мобильные устройства [2]. По данным сайта [statista.com](https://www.statista.com) наиболее интересными игровыми платформами по словам разработчиков со всего мира являются: PC (62 %), PlayStation 5 (43 %), Nintendo Switch (39 %), Xbox Series X/S (30 %), iOS (25%), Android (25 %) [4].

К программному обеспечению относятся игровые движки, которые в последнее время стали очень популярными. Происходит это по той причине, что разработчикам не нужно заново описывать законы физики, различные механики и элементы, которые используются в любой игре. Вместо этого разработчики концентрируются на создании чего-то нового, эксклюзивного именно для их будущего продукта. Наиболее популярными игровыми движками являются: CryEngine, Unreal Engine, Unity, Frostbite, GameMaker: Studio.

Разработка игры очень кропотливый и итеративный процесс. В цикле производства задействованы специалисты самых разных профессий: от художников и композиторов до игровых программистов. Разработка игр бывает двух видов: профессиональная и инди-разработка. В первой участие принимает большая группа людей, в которой у каждого члена команды своя четкая и узкая задача. В профессиональной разработке все следует четкому плану одного или нескольких человек, добавляя при этом минимум идей со своей стороны. В инди-разработке принимает участие один или несколько человек, каждый из которых вносит весомый вклад в создание игры и обладает довольно обширным багажом знаний в различных областях цифрового искусства [2].

Важно понимать, что игры создаются с конкретной целью улучшения и развития человека с разных сторон: память, скорость мышления, внимание и многое другое. Также через игру человек может понять, как решить какую-либо жизненно важную задачу или переосмыслить некоторые аспекты жизни [1].

Есть большое количество жанров игр: платформеры, шутеры, ритм-игры, аркады, стратегии и др. Однако если хочется оставить приятный осадок после прохождения игры, то самым подходящим жанром будет приключенческий или приключенческий экшн. Игр

в этом жанре существует довольно много, например, серия игр *Syberia* включает в себя 4 части и рассказывает историю о юристе Кейт Уолкер и изобретателе Гансе Форальберге. В наше время, когда уровень игрового производства дошёл до того, что часто игру тяжело отличить от фильма, оценка игр всё чаще становится субъективной. По версии [gamesrafar.com](https://gamesrafar.com) в топ-10 лучших игр жанра приключения сейчас входят: *Red Dead Redemption 2*, *Marvel's Spider-Man*, *God of War*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Last of Us*, *Skyrim*, *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, *Telltale's The Waking Dead*, *Life is Strange* и *Assassin's Creed Valhalla* [7].

В наше время всё больше людей ориентируется на IT-сектор экономики и идет работать программистами. Кто-то из них выбирает путь разработки игр. Отсюда исходит логичный вопрос: какую платформу и игровой движок выбрать начинающему разработчику? Все новички начинают с инди-разработки, так как чтобы получить место в хорошей компании, им необходимо выучиться, а сделать это можно только создав несколько собственных прототипов. Выбор игрового движка для начинающего разработчика стоит между вариантами Unity и Unreal Engine.

К достоинствам Unreal Engine [5] можно отнести кроссплатформенность, регулярные обновления, широкое сообщество разработчиков на этом движке, возможность создания алгоритмов внутри графического редактора. К недостаткам относятся высокие аппаратные требования, неудобный для освоения интерфейс, в основном разработка только 3D игр, бесплатна только при определенных условиях.

К достоинствам Unity [6] относятся кроссплатформенность, быстрая сборка сцен, 2D и 3D разработка, регулярные обновления, поддержка большого количества языков программирования, широкое сообщество программистов, удобный интерфейс. Из недостатков можно выделить только условную бесплатность.

Можно сделать вывод, что наиболее подходящим вариантом для новичка станет движок Unity. И так как большинство людей все еще пользуются операционной системой Android, разработка будет идти именно под нее.

Подводя итог стоит отметить, что рынок игровой индустрии с каждым годом становится всё популярнее, разработчики не видят границ при создании очередных шедевров. Всё большее количество людей пробуют себя в разработке игр, тем самым приобщаясь к игровому сообществу. Игры начинают перерастать в нечто большее, если они уже это не сделали.

### Библиографические ссылки

1. Донован, Т. Играй! История видеоигр / пер. И. Воронина. – М.: Белое Яблоко, 2014. – 648 с.
2. Игровая индустрия [Электронный ресурс]. – URL: [https://gamesisart.ru/ga-me\\_dev\\_structure.html](https://gamesisart.ru/ga-me_dev_structure.html) (дата обращения: 23.10.2022).
3. Global Games Market Report [Electronic resource]. – URL: [https://app2top.ru/wp-content/uploads/2022/07/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://app2top.ru/wp-content/uploads/2022/07/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf) (date of access: 23.10.2022).
4. Most interesting gaming platforms according to game developers worldwide in 2022 [Electronic resource]. – URL: <https://www.statista.com/statistics/1060235/game-developers-platform-interest/> (date of access: 23.10.2022).
5. Official website Unreal Engine [Electronic resource]. – URL: <https://www.unrealengine.com/> (date of access: 23.10.2022).
6. Official website Unity [Electronic resource]. – URL: <https://unity3d.com/> (date of access: 23.10.2022).
7. 25 best adventure games to get swept up in right now [Electronic resource]. – URL: <https://www.gamesradar.com/best-adventure-games/> (date of access: 23.10.2022).