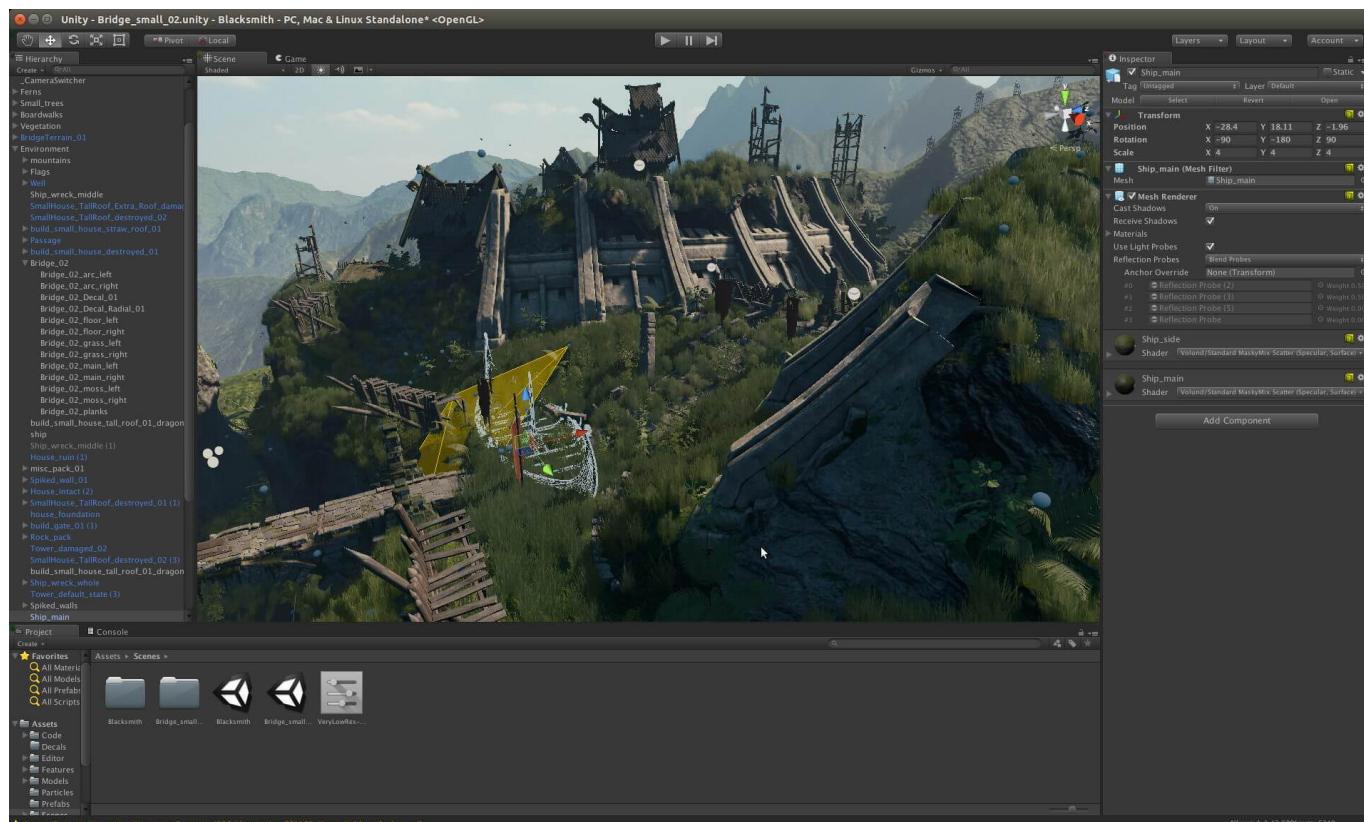


Создание игр — сложный процесс. Именно игровые движки помогают его облегчить, поскольку предлагают простые и понятные инструменты для тех, кто занимается геймдевом. Однако, практически ничего не слышно о российских игровых движках. Есть ли они и нужны ли вообще?

## Плюсы игровых движков

Игровой движок — дело хорошее. По сути, это основа, на которую затем добавляются элементы игры: сюжет, графика, уровни и так далее. Движок позволяет полностью сосредоточиться на создании игры и не отвлекаться на строительство базовой инфраструктуры с нуля. Поэтому, например, они сильно облегчают жизнь инди-разработчикам.

Не стоит упускать из виду такой важный аспект — кроссплатформенность. Игровые движки открывают перед разработчиками широчайшие возможности для создания игр как для персональных компьютеров, так и для консолей. А чем больше потенциальных покупателей у игры, тем выше потенциальная прибыль.



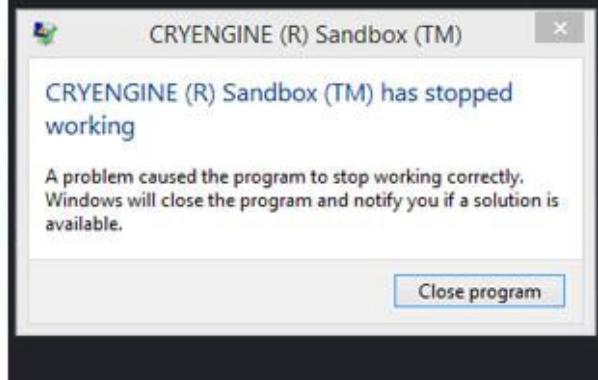
Разработка в Unity

Все права защищены

save pdf date >>> 25.01.2026

itproger.com

Мы часто слышим про крутые игры, которые вышли на таких движках как **Unity**, **Unreal Engine**, **CryEngine** и т.д. А как же отечественный софт? Неужели он нам не нужен? Давайте разбираться.



pinterest.com

## Зачем нам российский игровой движок?

Процесс создания игрового движка полон нюансов, потому что это же основа, на которую затем добавляются элементы игры: сюжет, графика, уровни и так далее.

Одна из самых главных причин создания собственного игрового движка — это, конечно, обретение независимости в области геймдева, потому что полностью доверять иностранному софту невозможно. Разве это не здорово, когда отечественный игрострой может трудится над своими проектами в условиях западных санкций и блокировок?



github.com

К тому же, вокруг игрового движка может возникнуть целая экосистема: стриминг, платформа облачных игр, киберспортивные турниры и многое другое. Давайте посмотрим, как обстоят дела у российских движков.

## Unigine – (не)российский движок?

Путь этого движка тернист. Разрабатывать его начал Александр Запрягаев в далеком 2002 году, а сейчас его дело продолжает компания Unigine Holding. С 2021 года движок был внесён в реестр отечественного ПО.

Однако, в феврале 2024 года Министерство цифрового развития исключило его из реестра. Причина была не совсем ясна: было указано, что движок не соответствует требованиям, но каким именно — осталось неизвестным. Возможно, это как-то связано с тем, что на тот момент штаб-квартира Unigine Holding уже располагалась в Люксембурге и это вызвало некоторые трения с европейским законодательством и политикой санкций.

### ПРОДУКТЫ И УСЛУГИ

для разработчиков

для бизнеса

для потребителей



#### Sim SDK

Флагманская версия, предназначенная для разработки симуляторов и тренажеров (как для людей, так и для ИИ). Включает полную поддержку сценариев планетарного масштаба, визуализацию с эффектом полного погружения и высокоуровневую систему генерации изображений (IG).

[УЗНАТЬ БОЛЬШЕ →](#)

КУПИТЬ



#### Engineering SDK

Возможность встраивания в корпоративные приложения и ИС предприятия: САПР, цифровые двойники, BIM, системы «Умный город». С поддержкой 64-битной точности координат и высокопроизводительной обработки данных ГИС и САПР.

[УЗНАТЬ БОЛЬШЕ →](#)

КУПИТЬ



#### Community SDK

Эта версия для индивидуальных разработчиков, которые хотят создавать игры и VR-приложения.

[УЗНАТЬ БОЛЬШЕ →](#)

СКАЧАТЬ

[unigine.com](http://unigine.com)

Разработчик пообещал исправить все недочёты, и в апреле 2024 года движок снова вернулся в реестр, где и остаётся до сих пор.

Все права защищены

save pdf date >>> 25.01.2026

Однако, этот движок не произвёл вау-эффекта. Здесь вы почти не встретите игр, в основном его применяют для разработки симуляторов. Некоторые считают, что бесплатная версия сильно ограничена в функциональности, а другие утверждают, что зарубежные аналоги, такие как Unity и Godot, гораздо лучше справляются со своими задачами. Unity, например, проще в использовании, а Godot доступен бесплатно.



dzen.ru

Также не будем забывать о самом перспективном направлении в геймдеве — мобильных играх. На этом движке их разрабатывать не получится, поскольку он не поддерживает мобильные платформы.

## Nau Engine

Это полностью российский игровой движок, инициатива создать который принадлежала госкорпорации «Ростех», однако вскоре проектом заинтересовались VK. Впоследствии его разработка была передана в независимую компанию «Н-Джинн».



playground.ru

Бета-версия вышла в ноябре 2024 года, и отзывы разработчиков были... прохладные. Есть жалобы на неудобство манипуляций с объектами, трудности в импорте моделей и т.д. Однако, это всего лишь бета-версия, поэтому не стоит заранее паниковать. Релиз намечен на конец 2025 года, поэтому у разработчиков есть ещё много времени, чтобы исправить все недочёты.

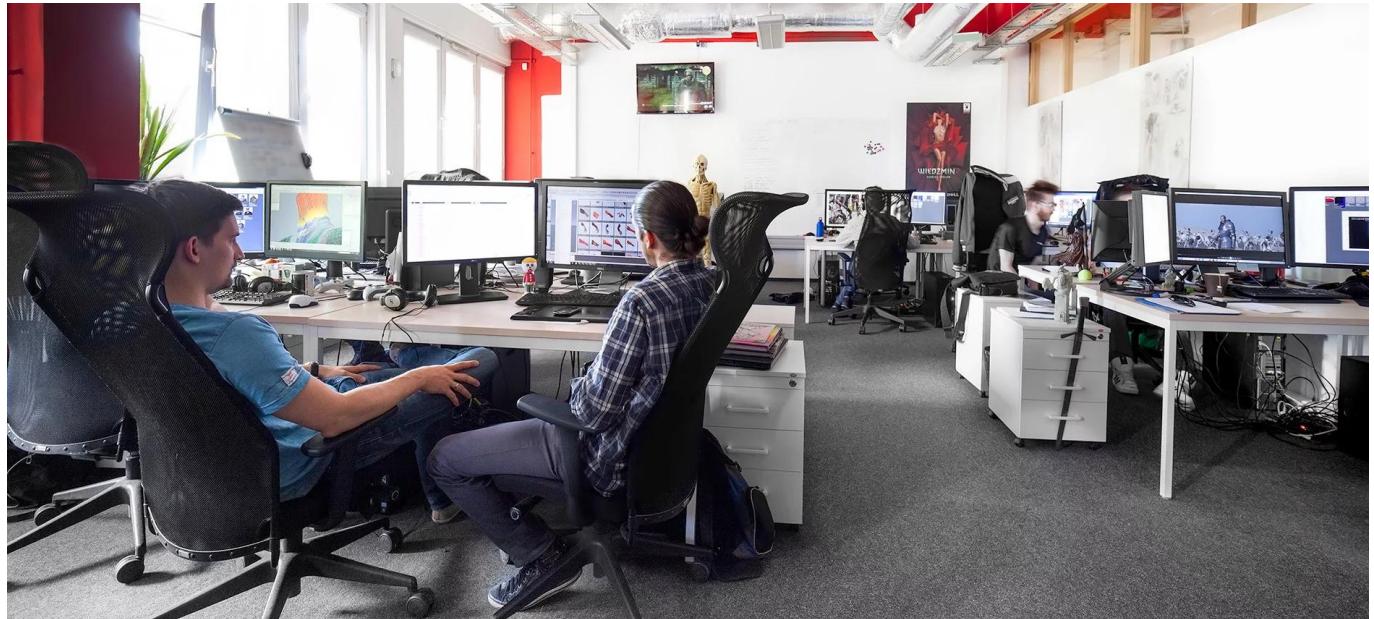
В целом, при достаточном финансировании, у движка есть шанс на успех. Но, скорее всего, он будет ограничен региональным рынком, но и это не точно: многие разработчики всё равно предпочтут работать на привычных им движках.

## Что ждёт российские игровые движки?

Пока говорить о будущем отечественных движков рано. В России хватает хороших, годных разработчиков игр: от любителей-энтузиастов до сотрудников крупных компаний. А вот захотят ли они перейти на отечественное ПО — большой вопрос.

Все права защищены

save pdf date >>> 25.01.2026



habr.com

Чтобы это произошло, необходимо, как минимум, обучить будущих разработчиков работать с отечественными игровыми движками. Важно постоянно улучшать эти движки и делать их интерфейс более простым и понятным, чем у иностранных конкурентов. Для этого требуется очень много всего: например, постоянное финансирование и сотрудничество с образовательными платформами.

Кроме того, необходимо регулярно получать обратную связь от разработчиков и учитывать их интересы. И если все эти условия будут выполнены (на что мы, конечно, надеемся), у российских игровых движков появится потенциал стать региональными лидерами в своей области. Это ли не здорово?