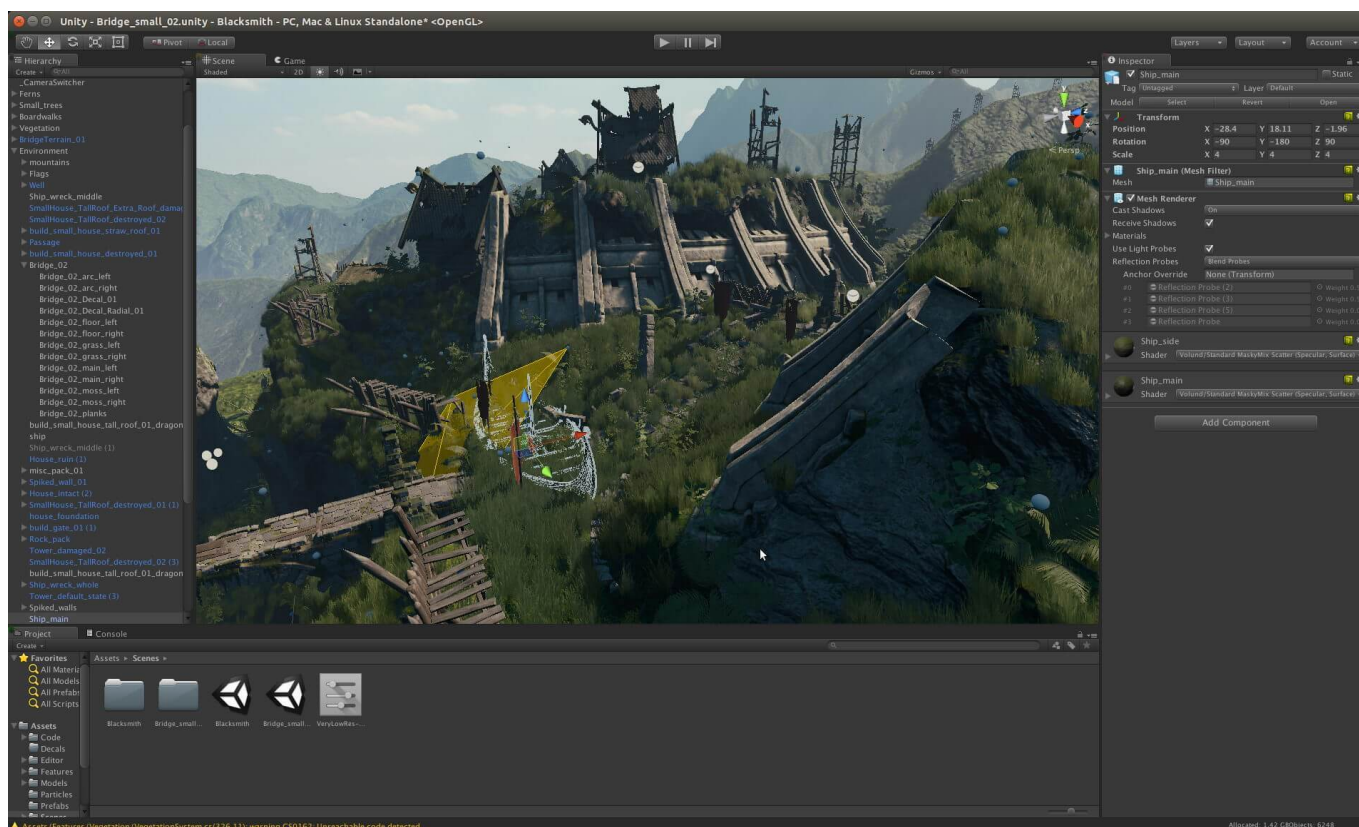


Создание игр — сложный процесс. Именно игровые движки помогают его облегчить, поскольку предлагают простые и понятные инструменты для тех, кто занимается геймдевом. Однако, практически ничего не слышно о российских игровых движках. Есть ли они и нужны ли вообще?

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.

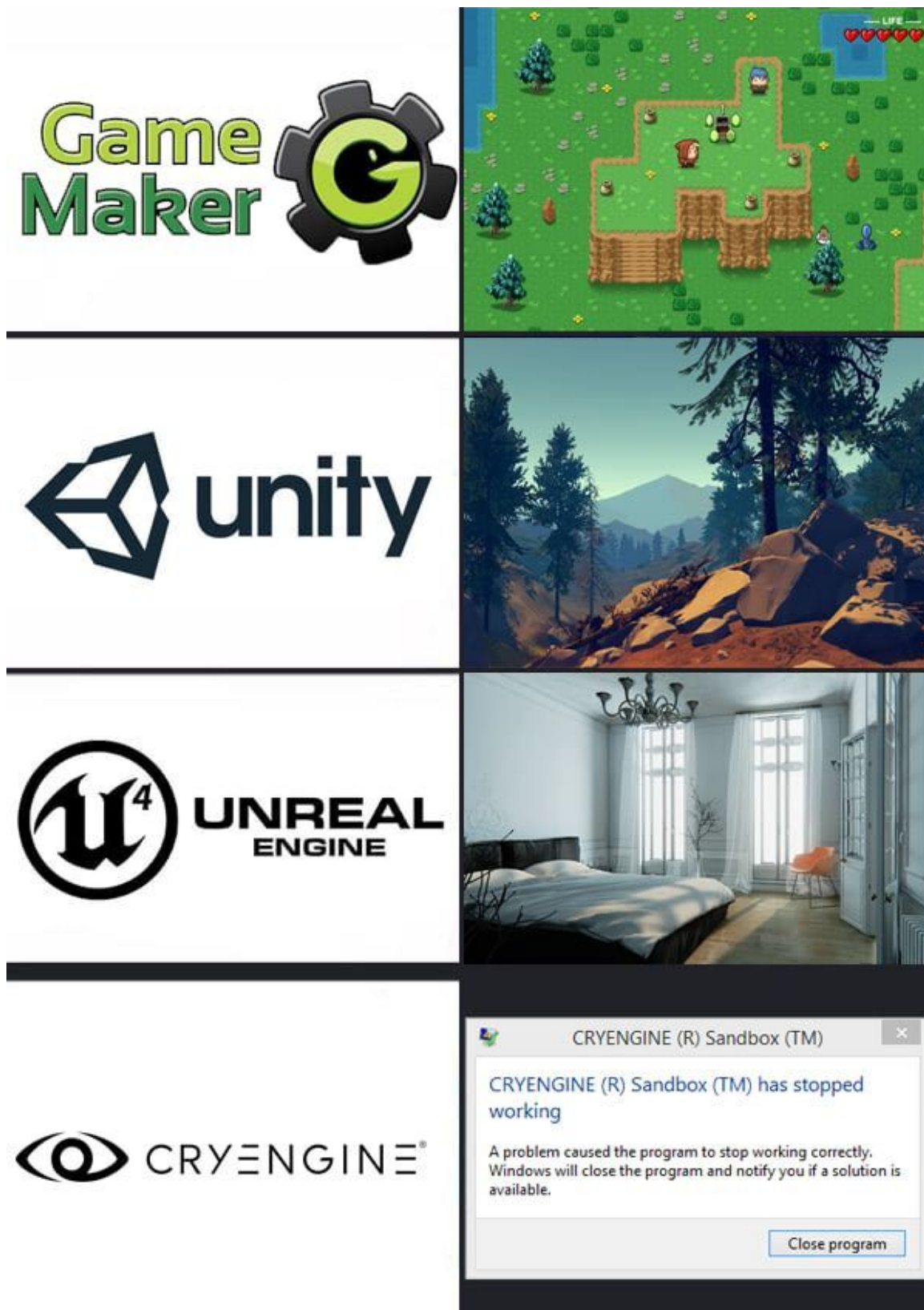
Не стоит упускать из виду такой важный аспект — кроссплатформенность. Игровые движки открывают перед разработчиками широчайшие возможности для создания игр как для персональных компьютеров, так и для консолей. А чем больше потенциальных покупателей у игры, тем выше потенциальная прибыль.



Разработка в Unity

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 трудиться 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

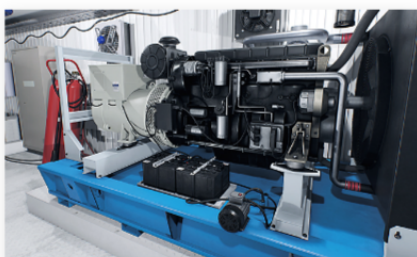


Sim SDK

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

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

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».



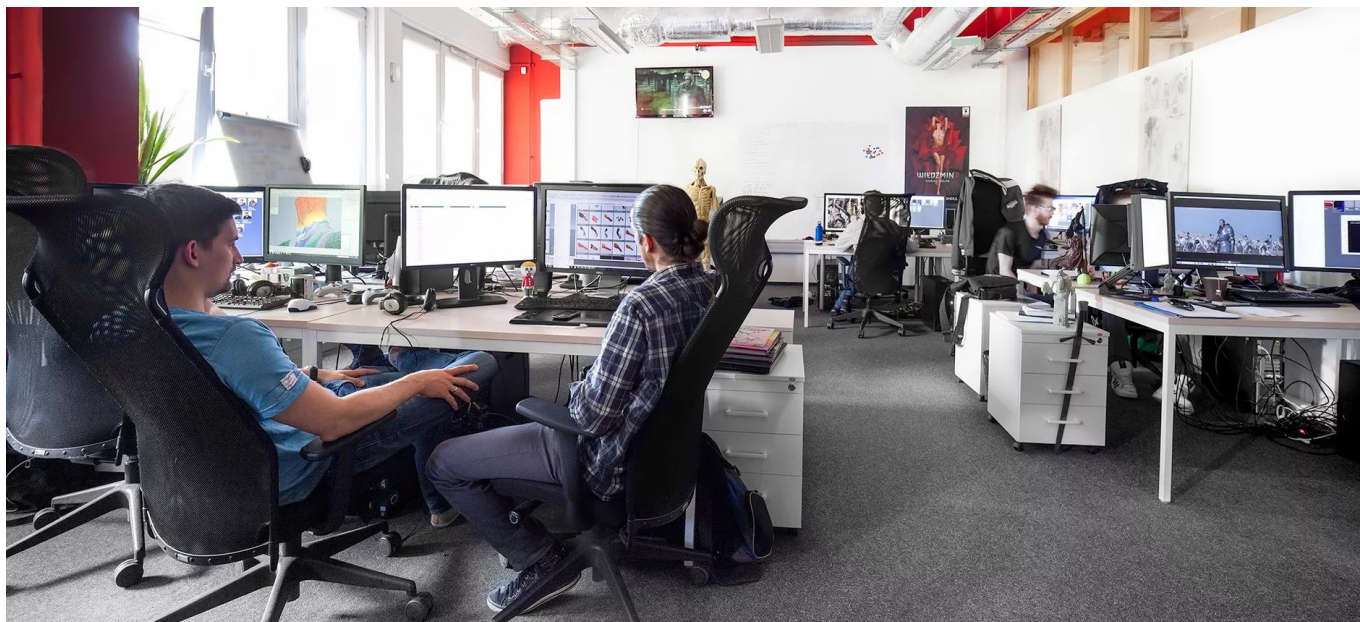
playground.ru

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 предпочитают 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.



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?