

МЕТОДИ ОПТИМІЗАЦІЇ СЕРЕДИ РОЗРОБКИ ІГОР UNITY У ЖАНРІ «FIRST-PERSON SHOOTER»

Гриневич К. В., Власенко Л. А.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

З розвитком IT-індустрії та процвітанням індустрії ігор, ігри стають все більш популярними, де користувачі можуть одночасно взаємодіяти друг з другом у віртуальних, онлайн-світах, які створено лише для них.

На сьогодні ігри є величезною частиною всесвітньої індустрії розваг, та стоять у одному ряду з кіно по грошовому обороту. Кількість гравців і сума грошей вражають.

Станом на 2021 рік у Fortnite нараховується 120 мільйонів активних гравців, а всього зареєстровано 350 мільйонів.

В 2021 році відбувся всесвітній чемпіонат у грі Dota 2 з призовим фондом у 46 мільйонів доларів США. Серія Call of Duty, одна з найпопулярніших представників жанру «First-person Shooter» [1], ігри якої виходять кожного року, та розходяться багато мільйонним тиражом протягом перших кількох днів після виходу. Ігрова індустрія починала свій розвиток з примітивних ігор і активно розвивалася з кожним роком.

Сьогодні гравці більш вимогливі до можливостей гри, її графіку та, звичайно ж, оптимізації, особливо у жанрі FPS («First-person Shooter»).

Всі приклади наведені вище були дуже успішні і добре оптимізовані ігри, тому можна сказати що оптимізація гри один з ключових моментів її успіху.

Метою доповіді є дослідження та аналіз методів оптимізації середі розробки ігор Unity у жанрі «First-person Shooter», а також методів оптимізації та ігрових архітектур в цілому.

В доповіді наводяться різні способи оптимізації та їх переваги [2] для різного роду ігор, а також чому оптимізація гри є дуже важливою частиною її успішної реалізації [3, 4].

Список літератури

1. Wikipedia URL: https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter (дата звернення: 23.02.2022)
2. Unity 5 Game Optimization Chris Dickinson, 2015. – 296 с. (дата звернення: 23.02.2022)
3. Bethke, E. Game development and production [Text] / E. Bethke. – Wordware Publishing, Inc, 2003.– 415 с. – ISBN 1-55622-951-8.
4. Rogers, S. Level Up [Text] / S. Rogers.– John Wiley & Sons, Ltd, 2010. – 492 с. – ISBN 978-0-470-68867-0.