

Разработчик игр Subatomic Studios выбрал Autodesk для разработки второй части популярной игры ‘Fieldrunners’

Программное обеспечение Autodesk для 3D-анимации ускоряет разработку игр для мобильных телефонов, делает графику более зрелищной и улучшает геймплей.

Subatomic Studios использовали [Autodesk 3ds Max](#) для создания игры “[Fieldrunners 2](#)” — долгожданного продолжения популярной стратегии, -призера Независимого Фестиваля* и одного из бестселлеров Apple App Store. Программа 3ds Max позволила студии создать и выпустить на рынок улучшенный сиквел при меньших финансовых и временных затратах.

“Разработка игр – это всегда поиск баланса между высоким качеством и скоростью выпуска. Рынок развивается настолько быстро, что если ты не успеваешь целиком создать игру за девять месяцев, она просто устаревает. Мы делаем все, чтобы создавать игры максимально быстро, и Autodesk существенно облегчает эту задачу”, — говорит Сергей Гурский (Sergei Gourski), вице-президент компании по финансам и ведущий технический художник Subatomic Studios.

“Я думаю, что многие разработчики недооценивают то количество времени и денег, которое они могут сэкономить, работая с 3ds Max. Эта программа очень быстро окупается”, — отмечает Джейми Готч (Jamie Gotch), генеральный директор Subatomic Studios.

Несмотря на то, что “Fieldrunners 2” выглядит двухмерным, Subatomic Studios разработали игру на 3D-движке и создали все детали с помощью программы 3ds Max. Это позволило студии добиться более зрелищной графики и улучшенной анимации. Третье измерение добавило глубины игровым сценам, улучшило геймплей и создало новый подход к строительству лабиринтов.

“Потребовалось бы от нескольких недель до нескольких месяцев — в зависимости от сложности элемента — чтобы вручную анимировать всю игру. С использованием 3ds Max мы смогли сократить это время до нескольких недель. Кроме того, когда дошло до итерации, оказалось, что мы экономим еще больше времени. Программа в один клик позволила нам очень быстро все протестировать и увидеть нашу работу в действии”, — поясняет Джейми Готч.

Также 3ds Max помогла Subatomic оптимизировать “Fieldrunners 2” для iOS. Помимо этого, программа может быть использована для подготовки релиза игры на других платформах.

“3ds Max позволяет нашим инженерам быстро подстроить анимацию под требования памяти операционной системы или устройства. Нам удалось уменьшить размер игры на 30-50 процентов с помощью выборочного экспортирования анимации. Для разработчиков мобильных игр крайне важна возможность улучшить игру за счет всего нескольких дополнительных килобайт”, — говорит Деррик Барт (Derrick Barth), технический художник.

Чтобы узнать больше о том, как Subatomic Studios использовала 3ds Max в разработке “Fieldrunners 2,” посетите <http://area.autodesk.com/fieldrunners2>.

О компании Autodesk

Autodesk, Inc — мировой лидер в области решений для 3D-дизайна, проектирования и создания виртуальной реальности. Все компании из списка Fortune, 100 и 16 последних обладателей премии «Оскар» за лучшие визуальные эффекты используют инструменты Autodesk, чтобы проектировать, моделировать и визуализировать свои идеи для экономии времени и денег, улучшения качества продукции и скорейшего внедрения инноваций. Начиная с выпуска AutoCAD в 1982 году, компания разработала широчайший спектр инновационных программ, позволяющих инженерам, архитекторам и конструкторам испытывать свои идеи еще до их реализации.

* “Fieldrunners” получили награду Независимого Фестиваля игр (IGF) в номинациях «Лучшая игра для мобильных устройств 2008 года» и «Достижения в искусстве».