Millega ise Androidimänge arendada?

9 aastat tagasi - 01.05.2017 Autor: AM

(Sisuturundus)

Millega arendada ise mänge, Androidimänge näiteks? Selleks on mitmeid töövahendeid, millest nüüd teemegi ülevaate.

Eestis on mängude eest mobiiliga tasumine üsna populaarne, seega ka mängude arendamine võib olla tulus. Inimesed on valmis selle eest maksma. Näiteks spordiennustuse mängud on ühed populaarsemad (proovi järgi, siin saab Triobet isikukood soodustusega näiteks 100 € eest tasuta panuse). Kasiinomängudest on eestlaste seas üks populaarsemaid Texas Holdem Poker. Muidugi makstakse ka muude seikluslike grupimängude eest. Näiteks Growtopia, Clash, aga ka Pokemon Go.

Unity3D

See on väga populaarne ja levinud valik mängude arendajate seas. Unity3D on platvorm, millega saab luua hea graafikaga mänge 3D objektidega. Lisaks Androidile toetab Unity3D ka muid platvorme. Saadaval on nii tasuline kui tasuta versioon. Teed ühe platvormi jaoks mängu valmis ja pordid ka teise - see aitab aega kokku hoida ja arendada oma mängu paljude operatsioonisüsteemide jaoks. Arenduskeskkond pakub samuti head graafikakeskkonda ja on mugav. Saadaval on palju audio- ja graafikaefekte. Kood, mis töö tulemusena kompileerub, on kerge ja teeb mängud kiireks.Kasutajatoeks on kõige parem koht foorum., aga ka korduvate küsimuste vastused või online klienditugi.

Cocos2d-x

Vabavaraline avatud lähtekoodiga Cocos2d-x on kirjutatud C++ keeles. Graafikavõimalusi on vähem ja leppida tuleb 2D keskkonnaga mobiilimängude loomiseks. Samas võib oma C++ oskusi kasutada multiplatvormiliseks arenduseks lisaks Androidile ka muudel platvormidel. Mängud on kiired ja üks kirjutatud kood kompileeritakse sobivaks mitme mobiiliplatvormi jaoks.

HTML5

HTML5 on tuttav kõigile, kes veebi kasutavad. See on ka hea vahend mängude arendamiseks. Responsive ehk erinevate ekraanisuuruste jaoks sobiv kood on

lihtsam kui mõnes tuntud programmeerimiskeeles, nagu Objective-C, C#, Visual Studio jne. HTML5 mängud pole piiratud platvormide ega riistvaraga, vaid renderdavad end vastavalt seadme (ekraani) omadustele. Kompileerida pole vaja, uuendamisprotseduuri pole vaja, seega on HTML5 väga kiire ja paindlik.

AngularJS

Google´ile kuuluv AngularJS raamistik on loodud selleks, et saada võimalikult vähese koodiga hakkama. MVC (Model View Controller) mudeliga on kõik vaated defineeritavad HTML-is ja seega väga lihtne teha. AngularJS oskab lihtsalt uuendada vaadet ja sobib hästi üheleheküljelise äpp ´i jaoks.

Unreal Engine 4

Unreal Engine 4 on integreeritud tööriist. Sellel on väga head vahendid realistliku graafilise renderduse tegemiseks. Tööriistade hulgas leidub Persona animatsioonisüsteem ja Blueprinti visuaalse skriptimise süsteem. Selle vahendiga saab täielikult oma võimsa graafilise mängu otsast otsani valmis teha. Toetab ka 3D filme, animatsioone ja simulatsioone.

otsast otsani valmis teha. Toetab ka 3D filme, animatsioone ja simulatsioone.

Mida veel?

Mängude tegemise tööriista valik on hilisemaks arenduseks väga oluline. Siin nimetatutest on nii lihtsaid (kuid samas paremat koodikirjutamist nõudvaid) kui ka sisemisel keerukaid, kuid hea graafilise kasutajaliidesega platvorme, kus ise koodi kirjutamine pole nii oluline, sest selle teevad ära automaadid.

Valiku puhul on olulised järgmised faktorid: olemasolevad tööriistad (mis vähendavad tööaega ja muudavad mängu koodi lihtsamaks), graafikavõimalused arendusplatvormil, muidugi ka tööriista hind ja kättesaadavus ning kõige olulisemana tulemus. Kas lõppkood on lihtne ja kiire? Millistel platvormidel töötab? Kindlasti tasub eelistada selliseid platvorme, mis on universaalsed ja võimaldavad loodud koodi kompileerida erinevate platvormide jaoks. Muidugi juhul, kui see mängu arendamist alguses liiga keeruliseks ei muuda. Enamlevinud mobiilimängude platvorm on Android, seega oluline on Androidi hea tugi kõigepealt, aga eks igaühel võivad olla siin ka oma eelistused.

Millist mängu teha? Nagu alguses öeldud, ollakse nõus kõige enam raha välja käima selliste mängude eest, kus saab grupiga mängida, teistega otseajas suhelda ja miks mitte ka pokkerimängus või spordiennustuses, kus sisse pandud raha saab hiljem mängija võib-olla tagasi. Mängu looja toodet aga ostetakse

rohkem.

- Lahendused
- Sisuturundus

Pilt

