

## Российский игровой движок получил название Nau Engine

Команда разработки представила название российского игрового движка — Nau Engine. Каждый разработчик вне зависимости от уровня подготовки сможет создать собственную игру для всех платформ, включая ПК, мобильные устройства, консоли и web. Получить доступ к Nau Engine и поучаствовать в его тестировании можно оставив заявку на [сайте](#).

Отличительной чертой Nau Engine станет удовлетворение потребностей разработчиков на любом этапе создания и жизни игры. Движок будет создан по принципу открытого кода и доступен для разработчиков любой квалификации. Кроме этого, Nau Engine предоставит мощное ядро с удобным редактором, а также позволит создавать типовые проекты и готовые игровые системы, сделает интерфейсы простого подключения популярным сервисам. Движок поможет не только в процессе разработки, но и предоставит доступ к инструментам для интеграции с платформами и создания метасистем игры — контентных обновлений, сезонов, сообществ, лидерборд и многим другим.

Ранее в феврале этого года было объявлено о старте работ по созданию российского игрового движка, производством которого займется независимая команда, состоящая из экспертов в области разработки и непосредственно игрового сообщества. В реализацию проекта планируется вовлечь не менее 100 специалистов, включая программистов, технических писателей, технических художников и экспертов других профилей. Инвестором и куратором проекта выступает компания VK, инвестиции которой в создание базовой версии продукта составят порядка 1 миллиарда рублей.

*“Движок — неотъемлемая часть всей игровой экосистемы. Главный принцип Nau Engine, разрабатываемого командой независимых профессионалов, — это путь от простого к сложному и низкий порог входа для всех желающих. Таким образом, создание игр становится доступно любому энтузиасту. Воплощая свои идеи, он сам выбирает, насколько глубоко погружаться в нюансы разработки”,* — прокомментировал **Александр Мясищев, руководитель разработки Nau Engine.**

Nau Engine реализует этот принцип с помощью множества удобных инструментов для различных задач. Не знакомые с программированием люди возьмут за основу многочисленные шаблоны в удобном редакторе. Инди-разработчики среднего уровня смогут комбинировать будущую игру на уровне модулей, дописывая необходимый код. А эксперты получат возможность кастомизировать будущий проект в мельчайших деталях.