

The Golden Eye

Golden Eye in searching for
Gamedevelopers on
Gcup

Golden Eye в своих поисках
Геймдевелоперов на
Gcup

реальные люди
живые интервью
уникальный контент
в рамках одного
сообщества

Принимать по одной
странице в минуту
непосредственно в **МОСК**,
если конечно он есть

16-

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие автора **The Golden Eye** - **Suirtimid**'а

1

интервью с
LunarPixel

Один из старожилов
и модератор Gcup

2-7

интервью с
KopetanUlitko

Один из лучших
композиторов
на Gcup

8-10

интервью с
Anfedart

Один из лучших
Art-истов на Gcup

11-14

Игра

Shark's Key

отвечает

Shubniggurath

15

Игра

Wheel of Fortune

отвечает

Vicu2010

16

Игра

Paint Tank

отвечает

MyDreamForever

17

BlockHead:
Loot Dungeons

Аборигенус

Metal & Glory

«Dream»
Визуальная
новелла

18-19

Sorry

тут должно
быть интервью,
которое по моей вине
не состоялось.

Будем считать,
что одно интервью
я Вам должен.

=(

Доброго времени суток

Я представляю Вашему вниманию журнал, посвящённый разработке игр в рамках сообщества Gcup. Я был вдохновлён журналом "Vector" от Beril'a, который мне не понравился, но благодаря которому я решил сделать свой, который мне было бы интересно читать. Поэтому этот журнал является очень **субъективным**. Некоторые утверждения:

- Журнал состоит на 100% из авторского контента.
- Делал всё я один, дольше чем предполагал, но быстрее, чем могло бы быть.
- Исходил из того, что интереснее всего читать "живые" интервью.
- Контент журнала в рамках сообщества Gcup.
- При прочтении рекомендуется прослушать трек **Tina Turner – Golden Eye**.))

Журнал состоит из трёх разделов

Первый раздел - Интервью. Идея заключалась в том, чтобы взять интервью у интересных участников форума. Хотя я и не Позднер, полагаю, что получилось интересно. В интервью я не старался остаться за кадром, я такой же участник диалога. Все к кому я обратился с просьбой дать мне интервью, с удовольствием согласились. Выражаю им свою признательность.

Второй раздел - Небольшое интервью по конкретному проекту. Все проекты отбирались по принципу: вышел в 2013 году, выпущен участником сообщества с 100+ сообщениями, чем то интересен мне лично. К сожалению, таких проектов было очень немного. Интервью проводилось заочно, я высылал список вопросов и получал список ответов. Все вопросы в этом разделе исключительно по проекту, который освещается.

Третий раздел - Небольшие обзоры проектов в разработке с рейтингом ожиданий их ввыхода. Самая субъективная часть журнала. Выбирал проекты как и во втором разделе.

Что не удалось

В некотором смысле мне не хватило времени, чтобы довести до ума многие вещи. Также я немного запарился им заниматься, поэтому саботировал сам свою работу.)) Хотел бы принести извинения по пунктам:

- Орфографические ошибки и опечатки, которых вы найдёте множество.
- Отсутствие четвёртого запланированного интервью.
- Метод отбора игр на обзоры. Всё-таки следовало руководствоваться качеством проектов, а не форумной активностью создателей.
- Ну и если кого обидел в обзорах или вопросах, извиняйте. =)

Журнал выходит в первом и единственном экземпляре. Продолжать его я не буду. Я просто хотел попробовать себя в роли редактора, проверить, смогу ли я сделать действительно интересный журнал. Надеюсь, мне это удалось. **Приятного чтения.**

LunarPixel

[/index/8-0-LunarPixel](#)

Всем, или почти всем, известный, давний участник сообщества Gcup, ныне модератор форума.



Известен также как один из организаторов конкурса Gamiron.

Готовиться к интервью было весьма сложно, так как у Lunar-а 3600+ постов и множество статей, комментариев, записей, сайтов. Я попытался в интервью задать широкий круг вопросов, по всем сферам, где засветился интервьюируемый.

Надеюсь, Вам будет интересно прочесть. Я бы озаглавил интервью "Мистер Gcup", но не решился.))

Здравствуй LunarPixel.

Итак, исходя из профиля тебе 24 года, обитаешь ты в Омске, у тебя есть награды от сообщества, 3600+ сообщений и 2000+ репутации. Однако, ничего неизвестно о твоём имени. Скажешь его, или захочешь остаться инкогнито ?)

Да нет, это не секретная информация. Зовут меня Александр.)

Александр, собственно твоя персона вызывает повышенный интерес, как человека обладающего на сайте самой большой репой и немислимым количеством постов.

Расскажи, как ты дошёл до жизни такой, и как давно ты вообще на Gcup ?

На сайте я с начала 2011 года, тем самым состою в сообществе уже более 2-х лет. Попал на GCUP случайно. Периодически заходил на сайт, ведомый различными ссылками из поисковиков. Обратив внимание на частую выдачу ресурса, решил зарегистрироваться. Со временем проникся интересом и понеслось. К чему-то конкретному в рамках сайта никогда не стремился и все результаты являются, так сказать, произвольным процессом.

А как давно ты в геймдеве ?

Откровенно говоря, в геймдеве я только начинаю вливаться. Хотя начал заниматься разработками игровых проектов ещё в году 2005-ом, создавая змейки на BASIC и тетрисы на Delphi. Первая завершённая игра вышла в 2011 году и называлась "Алфавитные приключения". С того времени появилось много идей, вышло ещё несколько завершённых проектов.

Всегда старался сделать что-нибудь интересное, не особо банальное и простое, но, все таки, все это было не так серьезно.

В последнее время погружаюсь в процесс более активно и продумано. Можно сказать, что до недавнего времени пытался встать, а теперь делаю первые шаги.

Тоест разработкой коммерческих игр, и попытками заработать на этом, ты ещё не занимался ?

На играх я зарабатывал. Есть победы в конкурсах, продажа проектов, разработка на заказ. Но, пока, все это мелочи. На данный момент, в планах и в процессе реализации есть проекты, рассчитанные на коммерцию в том или ином её проявлении. Поглядим, что из этого получится.

Насколько я помню, ты работаешь с командой. Всегда, или в зависимости от проекта ? И вообще ищешь людей к партнёрству на данный момент ?

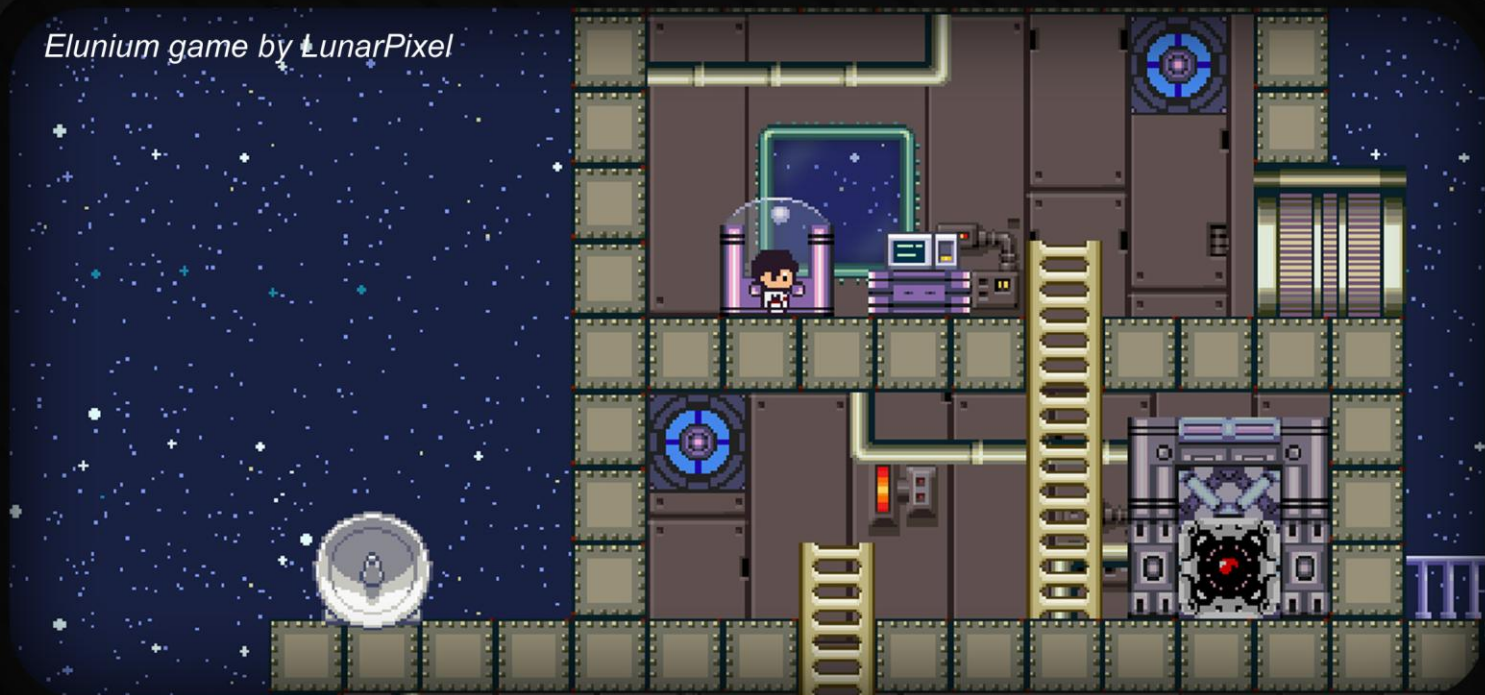
Да, команда имеется. Но, большинство завершённых проектов сделал самостоятельно. Люблю время от времени поработать над какой-нибудь идеей в одиночку, жаль лишь, что отсутствуют некоторые необходимые для разработки навыки. Хотя сейчас над всеми проектами работа ведётся командой. В команде 4 человека, вместе со мной, плюс случайные помощники.

Новые люди в команду, конечно, не помешают, главное чтобы было желание работать, дабы не быть очередным случайным прохожим.

Ясно. А работаете вы только в Game Makere ? И если да, то почему ?

Все прошлые проекты, и многие нынешние, разрабатывались на Game Maker'e.

Elunium game by LunarPixel



Изначально я выбрал его для быстрой реализации идей и прототипирования, но понял, что он удовлетворяет требованиям и по разработке полноценных игр. К тому же, стала привлекательной и возможность портирования под различные платформы. Хотя, Game Maker'ом я не ограничиваюсь, осваиваю другие конструкторы и движки, постепенно перехожу с 2D на 3D. Так что будут проекты, разработанные при помощи других инструментов, но и новые творения на GM увидят свет.

К слову, прототипировать на конструкторах - хорошая концепция, сам палнирую так поступать. А рисуешь ты? И как это связано с пиксель-артом и ником LunarPixel?

Если разрабатываю сам или просто без художника, то рисую я. Если же есть человек, который за это отвечает, то я участие в визуализации принимаю только косвенное.

Почему пиксель-арт!? Объясняется это в первую очередь тем, что рисовать я не умею, а выстраивать небольшие картинки из пикселей у меня хоть как-то выходит. Да и, чего таить, я олдскульщик и старая-добрая 8-16-битная графика мне по душе.

Касательно ника, когда я писал его на GCUP, то не предполагалось, что он будет олицетворять меня. Вообще, изначально, это название команды. Зародилось оно, когда всё в том же пиксель-арте я нарисовал шапку для своего сайта (lunarpixel.ru). Она представляла собой небольшую композицию где нужно было что-то разместить в небе. Солнце у меня не получилось, но более удачно вышла луна, которая и стала символом команды, а так же породила её название.

Да, это проблема многих, я думаю, года никнейм не несёт особого смысла и создан спонтанно. А на каких ещё сообществах по разработке игр ты обитаешь, и под какими никами?

Так же, как на GCUP'е я больше нигде не сижу. Хотя имею аккаунты на gamedev.ru, под тем же ником, если не ошибаюсь. Ещё есть регистрация на gamin.ru, ресурс хороший, но не поладил там с администрацией, точнее с одним из её представителей. Может быть есть аккаунты и на других сайтах, но там я не авторизировался ещё дольше чем на двух последних, потому точно сказать не могу. Можно сказать, что я весь на GCUP.

На Gamin-е не поладил с администрацией, а на Gcup сам практически администрация, то есть модератор.) Скажи, как модератор, ты имеешь влияние на политику администрации портала Gcup или это юрисдикция исключительно TLT ?

На политику портала я никак не влияю, честно скажу, и не пытался, потому не знаю, насколько широки в этом плане мои полномочия. Думаю, администрация и без постороннего вмешательства прекрасно знает, что нужно portalу, как повести себя в той или иной ситуации. Наше же дело - поддержание порядка, с чем я пытаюсь добросовестно справляться.

Да, у тебя даже есть медали за работу модератором, если не ошибаюсь. Но как лично ты относишься к политике сайта, тебе не кажется модерация слишком "добросовестной" чтоли ?))

И по поводу медалей. Что за золотые слитки за игру про В.В. Путина ? И где раздают такие слитки за игры с таким сеттингом ?

К политике сайта я отношусь хорошо, ничего плохого сказать не могу. Да, возможно, есть жёсткие правила и ограничения, но ознакомиться с этими правилами и не нарушать ограничений, думаю, особого труда не составит. Все-таки нужно стараться вести себя адекватно и цивилизованно.

Касательно медалек и конкретно награды за Путина, тут, похоже, речь идет об официальном конкурсе от портала GCUP, темой которого как раз и была игра про Владимира Владимировича. Тем самым, данная медалька - отличительный знак за участие.

С Путиным теперь всё встало на свои места, действительно был такой конкурс.

Мы увлеклись геймдевом, а ведь я хотел задать несколько относительно личных вопросов. Если ты пожелаешь на них ответить конечно.

Какое у тебя профильное образование, и связано ли это с геймдевом ?

Кем ты работаешь, и как работа связана с геймдевом ? Если связана конечно...

По специальности я программист, что дает некий фундамент при разработке игровых проектов. Имею два диплома в этой области: о среднем профессиональном и высшем образовании.

Но моя основная работа с геймдевом никак не связана. Работаю я в частной компании по производству эксклюзивного программного обеспечения, интернет проектов и прочих компьютерных разработок. Работа хороша тем, что дает много свободного времени, которое можно потратить на создание очередной игры.

Или для того, чтобы дать очередное интервью.) Ты также славился на форуме дуэлями. Судя по всему, ты все дуэли выиграл, раз мы с тобой разговариваем сейчас. Я насчитал семь дуэлей, откуда такая страсть к ним, и что это вообще такое "дуэли на форуме" ?

Лично я в дуэлях не принимал участие. Я выступал в роли организатора или секунданта, сводя двух противников. Цель таких форумных дуэлей - проявить себя в той или иной области, обставив соперника. В рамках GCUP - это реализация игрового проекта или механики, которые в последствии оценивались пользователями. Носили они соревновательный характер, так что, слава Богу, обошлось без жертв. После организации одной из таких дуэлей, внезапно, у многих возник интерес, что привело к череде дружественных столкновений среди участников сообщества. Ты как-то писал, что не можешь найти фильма в жанре "ужасы", который бы доставил тебе удовольствие. Скажи, ты решил эту проблему, нашёл что-то ? Или это мы все просто стареем ?

Проблему эту так и не решил, нет ничего страшного. Наверное, времена когда фильмы меня хоть как-то пугали, уже прошли, пересмотрел я ужастиков в детстве. Или же просто не могут снять ничего стоящего, мало того, что не страшно, так ещё и не интересно. Потому данный вопрос для меня ещё открыт.

Orc Fortress by LunarPixel



Как насчёт "Техасской резни бензопилой" в 3D ? Когда я увидел афишу, я валялся под столом. Однако, собираюсь сходить, может быть это то, что нужно.)

)) Ещё не смотрел, но ничего от фильма не ожидаю. Тут явно способ в очередной раз подоить старую корову, которая в свое время имела успех. Хотя, надежда умирает последней, может что-то интересное и будет. А как ты относишься к кинематографу в целом ? Что-то из фильмов вдохновляет на разработку игр ?

Кино я люблю, частенько посещаю кинотеатр или смотрю фильмы в домашних условиях. Нравятся все жанры, главное, чтобы было интересно. К сожалению, сейчас в кинематографе наблюдается некий идейный кризис, который, надеюсь, в скором времени закончится.

Фильмы порой служили источниками некоторых идей. Так, например, картина "Луна 2112" стала идейным вдохновителем игры Элуним.

А музыка ? Черпаешь в ней вдохновение ?

Да, музыка тоже, порой, навеивает идеи.

Слушаю просто то, что мне нравится и, частенько, даже не знаю, что это за мелодия, песня и кто её исполняет.

С кино и музыкой понятно. Но я готов поспорить, что ты заядлый геймер. Это так ? Не сказал бы, что в нынешнее время такой уж заядлый. Последнее время, по большей части, предпочитаю небольшие инди-проекты, или просто игры с интересной идеей и реализацией. Так же, с удовольствием, могу поиграть во что угодно с друзьями в кооперативе или друг против друга. Современные крупные коммерческие проекты, в плане одиночного прохождения, интересуют меня куда меньше и служат исключительно для ознакомления.

Но, являясь поклонником старой школы, могу без проблем убить несколько часов, а то и дней, на старую-добрую классику.

Ну во всяком случае ты вышел из этого моря, как и все мы. Имею в виду часть жизни проведённую за комп играми. Ты сказал, что поклонник старой школы, что является для тебя ну скажем "любимой игрой" ?

Любимую выделить сложно. Разные жанры, разные истории, везде свои прелести. Могу назвать первые пришедшие в голову любимые игры: Вселенная Меча и Магии (включая Героев), Арканум, Фаллаут (само собой не последний, хотя и он неплох), X-COM, плюс к этому огромное множество

консольных игровых проектов, вышедших на NES, SEGA, PS1-2. Список может быть очень большим.

А насколько большим является список твоих завершённых проектов ?

На твоём официальном сайте есть раздел с завершёнными проектами, но что-то мне подсказывает, что список там не полный. Это так ? И если да, то где посмотреть все проекты ?

Да, на сайте представлено 8 завершённых игр, но список таковых на самом деле больше. Хотя, раз их нет на сайте, значит особого внимания они не заслужили. Пара игр бродят по просторам интернета, остальные пока не попадали на глаза окружающим. С некоторыми такими проектами можно ознакомиться на нашем портале Gigatun, а другие, скорее всего, никогда не будут доступны в сети.

Я как раз собирался спросить тебя об твоём портале Gigatun (www.gigatun.ru). Что это за проект, какое место в нём занимаешь ты ?

Сайт является начинающим развлекательным порталом, цель которого объединить в себе самое интересное из мира кино, аниме, игр и комиксов. Плюс ко всему, это площадка для демонстрации наших творений и начинаний. Сам я являюсь одним из идейных основателей, программистом и администратором данного проекта. Ну и пока работаем малым составом, приходится исполнять обязанности ньюсмейкера и обозревателя.

Порталу больше года, правда были моменты простоя и кризиса. Так же, после полного перезапуска проекта, были потеряны все скопившиеся показатели сайта, так что пришлось начинать все по новой.

Таким образом своей новой жизнью портал живёт несколько месяцев.

А для демонстрации "не ваших" творений, есть возможность ? Допустим, я как разработчик заинтересован, чтобы мой проект получил освещение на вашем портале.

Это возможно ?

Да, конечно, если проект интересный, с удовольствием опубликуем информацию о нем на нашем сайте. Хотя пока мы вряд ли представляем интерес для такого рода соглашений, не так сильно развиты.

Ну пусть не соглашений, но даже хорошему проекту не помешает лишняя реклама.

Полагаю сейчас ещё рано говорить о том, чтобы портал приносил прибыль. Однако, монетизация планируется ?

Монетизация даже была. Не миллионы, конечно, но приятно. Сейчас, в связи все с тем же глобальным обновлением и переработкой, прибыли сайт не приносит. Когда достигнем прежнего уровня разместим немного тематической рекламы, которая будет составлять начальную прибыль. А дальше уже как пойдет.

Если не секрет, о каком порядке сумм можно говорить в рамках такого портала ? Я думаю этот вопрос интересует многих.

Тут все упирается в раскрутку.

При посещаемости в 500-600 человек мы получали 3-4 тыс. рублей в месяц. Можно посчитать. Если достигнуть посещаемости в 10-15 тыс. человек, при удачном раскладе, можно сделать сайт основным источником дохода.

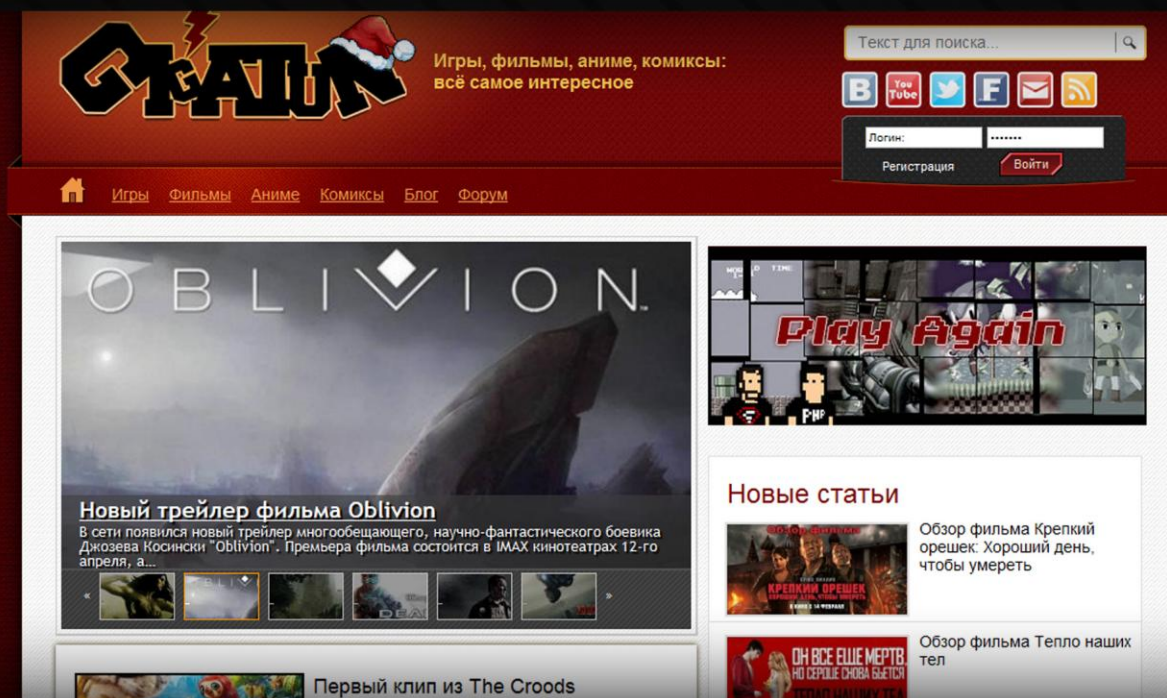
То есть трафик решает ?

Да, если сайт не предлагает какие-либо платные услуги, чем мы пока не занимаемся. В нашем случае мы делаем расчет только на посещаемость, хотя есть, конечно, и другие варианты.

Скажи, а какиенибудь проекты завсегдатых портала Gcup, кроме своих конечно, вы освещали ?

Да, был небольшой обзор на прославленный в рамках GCUP и за его пределами проект Dungalot, который и лично мне очень понравился. В планах освещение ещё нескольких проектов сообщества. Качественные игры появляются, почему бы о них ни рассказать и у нас.

Справедливо. Теперь хотел бы поговорить о конкурсах Gamiron. Я так и не понял, какое к ним ты имеешь отношение ?



Я являюсь организатором конкурса. Формирую регламент, принимаю конкурсные работы. Когда-то, читая темы форума, наткнулся на разговор, который навел меня на мысль о привлечении Фалко к проведению конкурсов. Все обговорив, пришли к соглашению и понеслось. Да и будучи модератором решил внести на портал что-нибудь от себя. Надеюсь, конкурсы будут проходить периодически долгое время и подарят ещё много качественных проектов. Конкурсы подняли много шума. На последний конкурс было сдано какое-то огромное количество работ. Это определённо хороший конкурс. А в формировании призового фонда кто участвует ?

Призовой фонд всецело формирует Фалко, за что ему отдельная благодарность. В последнем конкурсе вместе с рекордным количеством работ, был и рекордный призовой фонд. Насколько я знаю, рекордный он вообще для всех конкурсов от GCUP.

Конкурсы с призовым фондом всегда имеют успех. Будем надеяться, что конкурс будет жить и развиваться. Готов ли ты сделать анонс следующего конкурса ?

Следующий конкурс будет, но про анонс пока говорить рановато. Нужно обсудить эти вопросы со спонсором Gamiron'a.

Расскажи о своих планах. Может быть есть что-то, что я упустил, о чём ты хочешь рассказать ?

Проектов, на самом деле, множество. Некоторые заморожены, пока не будут завершены текущие. Идет разработка интересного проекта вместе с художником, известным на GCUP с недавнего времени, под ником Durbek. Проект должен понравиться, художник старается и лично мне пока нравится результат.

Так же ведется разработка игрового проекта под мобильные платформы. Вновь сотрудничаю с художником, но уже не в рамках нашей команды.

Далее по плану покорение 3D, но заглядывать так далеко вперед пока не стоит.

Спасибо тебе за интервью. Пожелаешь или посоветуешь что-нибудь читателям ?

Следите за проектами на GCUP, они могут преподнести приятные сюрпризы.

Поддерживайте отечественного производителя и осуществляйте посильный вклад в развитие игровой индустрии нашей родины.)

KopetanUlitko

[/index/8-0-KopetanUlitko](#)

Композитор - самоучка. Известен работой над проектом Dungalot и треком "Школлопер".



Хотя, как сам говорит, не является таким уж хорошим композитором, и что на Gcup обитает множество профессионалов в этой сфере, является достаточно известным членом сообщества. Известным для меня лично, а этого достаточно для того, чтобы взять интервью. Ведь журнал является особо субъективным.)

Во всяком случае, для тех, кто ещё не знаком с Кэп-ом, предлагаю познакомиться прямо сейчас.

Итак, исходя из профиля Кэп, тебя зовут Дмитрий, тебе 26 лет и живёшь ты в Москве. Расскажи, а как давно ты обитаешь на Gcup-е ?

Все правильно, да. =) На ГЦУП я попал примерно в марте-апреле прошлого года.

И только ? А как давно тогда ты в теме геймдева ? Ты сидишь на каких-то ещё сообществах по этой тематике ?

Не поверишь, но примерно в этот же период я и решил податься в геймдев в качестве композитора. Тем более друзья давно подбивали меня уже начать писать музыку для игр. =)

В данный момент, пожалуй, кроме ГЦУП-а постоянно просматриваю только Gamedev.

А как ты начал вообще писать музыку ? Ведь как я понял, для тебя это скорее хобби на сегодняшний день. И кем ты работаешь, есть ли связь между хобби и профессией ?

Музыку я начал писать наверное ещё в институте. Когда мне подарили акустическую гитару и я, в процессе её освоения, уже начал что-то сочинять, как-то само собой получалось. Правда было это не очень часто, потому как напряженка со временем была.

Что касается работы, то именно в этот момент я без неё сижу, хотя и нахожусь в поисках. До этого меня помотало и по разным музыкальным магазинам в качестве продавца инструментов и этнические инструменты продавал, и на радио поработал, не буду говорить на каком именно... да много где меня поносило. :D

В принципе сейчас музыка и дикторство это как хобби, потому как сей вид деятельности не прокармливает меня в должной мере. Но я целенаправленно работаю в этом направлении. Хочу сделать это своим основным заработком.

А ты имеешь профильное музыкальное образование или 100%-ный самопал ?)

Я 100% самопал. =) В детстве очень хотел в музыкалку, но так сложилось, что не удалось туда попасть.

Возвращаясь к сообществам. Ты давно увлекаешься музыкой, а сидишь ли ты на каких-нибудь музыкальных сообществах, ну я не знаю типа "Independent Music Creators" что-то там, я просто в этом нуль ?)

Нет, я нигде так не сижу. Когда-то выкладывал свои зарисовки на Realmusic (www.realmusic.ru) и даже некоторое время там "обитал", но потом как-то все на нет сошло. Сейчас уже не сижу ни в одном сообществе с музыкальной тематикой.

В лучшем случае набегамы появляюсь что-то послушать и почерпнуть для себя.

Оке. В музыкалку ты не попал, но тебе это не помешало развиваться в этом направлении. Давай перейдём к теме твоей музыки.

Скажи, как ты считаешь, это вполне реально зарабатывать на жизнь только написанием саундтреков ?

Реально и даже очень! =) Удаётся же это тысячам других композиторов и музыкантов.

У тебя есть тема, где ты предлагаешь свои услуги ([//gcup.ru/forum/73-26776-1#447370](http://gcup.ru/forum/73-26776-1#447370)), там достаточно много уже пристроенных работ, скажи, тот объём коммерческих заказов, который ты имеешь сейчас, он ощутим в плане заработка ?

Не сказал бы.

Информативно.)

После того, как ты написал музыку для Dungalot-а, весьма успешный проект, насколько я понимаю, это как-то помогло искать новые заказы ? Или пока взаимосвязь не ощущается ?

Для того, чтобы помогало, надо еще для десятка игр уровня Dungalot написать, тогда может быть профит будет больше.

Пока что "взаимосвязь не ощущается". Хотя за рекламу Pixeye меня любимого спасибо.

:D

Ну был ещё один трек, которым ты запомнился многим, как я полагаю. Как тебе пришла идея написать "школолопер" ?

Это крик души или такой диетический троллинг ?)

Это был просто АЦЦЦКИЙ крик души. Прочитав в тысячный раз очередной пост о наборе команды и проследив следом стандартное развитие срача с последующей раздачей бананов я на автопилоте создал вордовский документ и начал писать текст. Пришел в ясное состояние сознания когда написал где то 3/4 текста. Потом осталось дописать, поправить что нужно, написать музыку, и мой крик души вышел в свет.

Ты сидишь не так давно на Gcup, а каково мне ?)) На самом деле твой крик души - всех крик души.

В теме с твоим портфолио достаточно много примеров работ озвучки и дикторства. Я не помню, чтобы встречал раньше кого-то, кто вообще предлагает такие услуги. Они пользуются популярностью ?

Раньше пользовались. Звали обзоры озвучивать на разные сайты. Сейчас все утихло, куда не зовут. Изредка начали появляться заказы на озвучку разных персонажей в играх.

А для такой работы нужен специальный навык, или достаточно прикупить хороший микрофон ?

Я считаю достаточно большого желания и отсутствия фиффектов речи. Хороший микрофон приходит уже на следующем этапе развития.

Хороший совет школолоперам, которых конечно же нет, среди наших читателей -

"Сперва отсутствие фиффектов - потом девайс".

А теперь скажи как на духу, если я разработчик игры, стоит ли мне обращаться к композиторам, или я всё смогу найти на сайтах с бесплатной музыкой ? Ведь так много в интернетах композиторов, которые не находят применение своим сочинениям. Я понимаю, что вопрос из серии "пчёлы против мёда", но всё же.))

Да, сначала работа над собой, потом девайсы. Ибо последнее это не более чем дополнение первого. =)

Хороший вопрос конечно... Скажу так, все зависит от игры. Если игра метит в Фалко, то нет такого уж и смысла искать кого-то со стороны. А если ты делаешь качественный проект с расчетом заработать не 50 долларов в месяц а 10.000, то советую привлекать композиторов, которые напишут красивый качественный и узнаваемый трек, способный обогатить игру еще больше.

А вообще этот вопрос можно мусолить достаточно долго с разных ракурсов, но мы этого делать сейчас не будем. =)

Согласен. Ещё есть что обсудить кроме.

Итак, покончим с этой темой. Расскажи, а слушаешь ли ты сам музыку ? Какую, ты меломан или избирателен ?

Музыки я слушаю очень много. Практически все время, за редким исключением. Отношу себя скорее к разряду меломанов, хотя конечно есть стили, которые я не люблю и не слушаю.

Например не слушаешь Филиппа Бедросовича и аналоги ?

Да, не признаю попсу, русский шансон, хип-хоп в чистом виде, так же как и рэп, всякие роко-попсы и т.д. и т.п.

Значит это второе, после имени, в чём мы схожи.) А слушаешь ли ты работы коллег ? По-моему ты где-то говорил, что это скорее мешает, чем помогает тебе создавать новую музыку...

Конечно слушаю! И тоже очень много.

Хватает работ, которые прям не по детски цепляют. Думаю музыка из игры нынче может многим дать фору. =)

Кстати об играх. А ты сам геймер ?

Доооооо, еще какой. =) Начал рубиться еще в прошлом веке :D

А фанат каких игр или компаний являешься ? У всех такое есть, кто-то молится на Blizzard, кто-то просто не любит молиться. От чего фанатеешь Ты ?

Я себя не могу назвать ярим фанатом какой либо игры или серии игр.

Есть игры, которые я очень люблю конечно, вроде Фоллаута 1-2, Стар Крафта, Арканума и многих других.

А что-то из игр вдохновляет на музыку ?

Музыка из игр очень хорошо вдохновляет.=) Накачаю себе гигабайты саундтреков и слушаю до посинения.

А что ещё вдохновляет композиторов ? Вот меня например, рисовать вдохновляет музыка, а что же вдохновляет на музыку ? Где источник вдохновения вообще ?)

Меня лично вдохновение может посетить в любом месте. Это как ответная реакция на внешние раздражители. Остается только слушать свой внутренний мир. В моем случае вместе с какими-то эмоциями следом в голове начинает играть музыка. И я её записываю. Ну или не успеваю записать и потом забываю :D

Эпик спич).

А теперь я бы хотел тебя спросить о твоих текущих проектах, а именно о GNC (www.youtube.com/user/GameNewsChannel). Расскажи, что за проект, какое ты занимаешь в нём место ?

GNC - это место, где я начинал свой путь как диктор. При желании можно его проследить, это не сложно. Расшифровывается как "GameNewsChannel". Наши с другом первые попытки делать свои игровые новости и обзоры. Потихоньку делали их для себя, набирали опыт.

В целом много разного приходило с каналом и нами. Как хорошего так и плохого. Сейчас вот, после года перерыва решили снова собраться и возродить канал. Надеюсь к весне уже структурируем все свои планы и замыслы и начнем их осуществлять. Уверен будет интересно не только нам делать

обзоры, но и людям их смотреть. =)

Я видел парочку, годно. Однако, пока не очень много просмотров. Наметились ли успехи уже в этом направлении, или об этом пока рано говорить ?

Про канал пока рано говорить. Все-таки год о нем никто и не вспоминал даже, были другие, более важные вопросы. Сейчас только начали заниматься, искать игры на новые программы... В общем у нас только процесс реикарнции запустился.

Тоесть вы берётесь обзрывать любые проекты ? Для участников форума это может быть интересной площадкой для продвижения. К вам имеет смысл обращаться ?

Не скажу что любые. Треш есть и без нас кому обзрывать, а вот проекты качеством повыше мы с удовольствием рассмотрим.

Более того, я создал некоторое время назад тему на форуме (gcup.ru/forum/13-29929-1), но её проигнорировали. К слову, незавершенные пока что проекты мы рассматриваем в том числе.

Будем завершать наш долгий спич. Расскажи немного о своих планах на будущее. Есть ли какие-либо проекты масштаба GNC ?

Планов на самом деле несметное количество! И хочется их все осуществить. =)

Из ближайших дописать песню и поработать с несколькими проектами как композитор и в качестве актера озвучания.

Из более далеких (весна) возрождение своего любимого игрового интернет-канала. Ну и главное хочу попробовать себя в озвучке мультфильмов или каких-то интересных фанатских поделок. =)

Ну а глобально, будешь двигаться в сторону превращения хобби в доходное дело ?

Уже двигаюсь! Пусть не всегда получается, но неумолимо ползу к своей цели. =)

Я убеждён, что ты доползёшь. Иначе, кто мы все на этом форуме, наивные мечтатели ?))

Напоследок дай совет начинающим композиторам, как дойти до жизни такой ?

Не очень люблю советовать. Слушайте как можно больше музыки, пишите еще больше композиций и ползите всегда вперед к своей цели, несмотря ни на что.)

Anfedart

[//gcup.ru/index/8-0-Anfedart](http://gcup.ru/index/8-0-Anfedart)

Художник самоучка. Многим нравятся его работы, в том числе и мне. Имхо получилось интересно.

В первую очередь я допытывался по поводу собственных игровых проектов. К сожалению на сегодняшний день Anfedart не ищет партнёров для реализации своих проектов, однако, если вы серьёзно занимаетесь разработкой игр, то может быть вы сможете привлечь этого человека.

Во всяком случае, если найдётся серьёзный девелопер, который, прочитав эту статью, захочет сделать клон Limbo на базе работ бенефициара интервью, я сочту что "my job is done". Приятного чтения.



Здравствуй Anfedart. Исходя из профиля, тебе 25 лет, зовут тебя Антон и живёшь ты в Тольятти. Всё верно ?

Да, все верно.

Сразу хочу спросить про твой ник. Он как-то расшифровывается, и тебя везде можно встретить под ним ?

Ну на самом деле всё просто, An - как Антон, Fed - как Федотов (это моя фамилия) и Art - как искусство. Да, я всегда подписываюсь под ним.

Чёрт.. Поверишь или нет, но я не догадался.

Точно знаю, что многие на форуме Gcup восхищаются твоими артами. Не будем ходить около, ответь, как god damn ты научился так классно рисовать ?

Ну я бы не сказал чтобы прям "восхищались", но многим нравятся, и я этому только рад, да и честно говоря, сам только учусь рисовать и вегда стремлюсь сделать что то лучше.

А как научился рисовать...ну тут всё просто как говориться "было бы желание", всего лишь практика, сидишь, рисуешь часа 3-4 подряд каждый день, а то и больше, пере-смотрел кучу уроков, смотрел (да и смотрю) на работы крутых художников, что-то у них подсматриваю. Весь секрет - это практика.

Это единственный секрет ? Тоесть, это доступно без профильного образования, да и кстати, какое образование у тебя ?

Да, но это тяжёлый, труд не всё так просто. А про образование... ну лишним оно не будет точно. Я лишь закончил колледж, по специальности "дизайн". Просидел 4-ре года, но крутым художником не стал, толи желания не было толи ещё что-то. Самый хороший институт, это институт который находится за вашим компом. Можно научиться чему угодно. Опять же повторяюсь, что всё дело в практике, хотите стать хорошим художником - рисуйте, рисуйте пачками, смотрите уроки, читайте "умные" книжки, изучайте анатомию, и всё придёт, 100%.

Окей, мы ещё вернёмся к твоим рисункам. Ты давно зарегистрировался на портале Gcup, однако, у тебя достаточно мало сообщений. Ты действительно редко туда заходишь или просто постишь редко ? И на каких ещё сообществах ты постоянно обитаешь ?

Да, довольно давно, как-то случайно попал на Gcup, когда искал работу. Мало сообщений, ну просто нет необходимости что-то писать, а захожу довольно часто, просматриваю форум, иногда что-то читаю, статьи разные, по разным причинам. А где я постоянно ? Да везде. часто сижу на Arttalk, на gender, на arttower, постоянно захожу на англоязычные форумы, смотрю как рисуют там, за "бугром".)

Есть национальные особенности рисунка ?))

Anton Fedotov: ммм..я бы не сказал.)

Ты создавал достаточно часто на протяжении нескольких лет темы, где предлагал свои услуги художника. Ты зарабатываешь на этом или это скорее хобби ?

Да, слава богу я на этом зарабатываю), собственно из увлечения всё перешло в работу. А работу нахожу на GameDev, там намного больше предложений по работе. Надеюсь в скором времени и на gcup-е будет тоже самое.) И хочу сказать, что работая занимаясь любимым делом, это круто.) Это ещё один стимул стремиться к своей цели.

И это является твоей основной статьёй дохода, как я понимаю ?



Speedpaint "cold forest" by Anfedart

Да, всё так.

Заказов много, и все ли они из сферы геймдева ?

Заказов не много, но есть, и да, все они для геймдева. Тут кстати всё просто, если ты хорошо рисуешь, работу найдёшь, сначала будет сложно, будут какие то мелкие заказы, потом больше и т.д. Всё зависит от опыта и от того, как хорошо ты рисуешь, ведь профессиональные художники которые работают над крупными проектами или над фильмами не бегают в поисках работы, скорее бегают за ними), вот к этому и надо стремиться, чтобы работа искала тебя.) Так что, думаю, что маленький шаг в этом направлении я сделал.

А в одной из старых тем, если не ошибаюсь ты предлагал свои услуги художника в районе 1500-2000 р. за один арт. Это актуальные расценки ?

Сейчас немного больше), но тут тоже всё очень тонко, арт может стоить и 1500, а может и 10000, всё зависит от сложности работы и от времени, которое я потрачу на него.

Бывает я могу нарисовать что-то и бесплатно, всё зависит от времени, для меня это практика, а для вас арт, все в плюсе), но это редко.

Наверное, скорее нестандартный проект ил и сеттинг может заинтересовать тебя для бесплатного арта ?)

Да. Ну и наличие свободного времени.

К слову о твоих работах, мне кажется весьма своеобразным твой стиль. Как думаешь, это связано с тем, что учился сам, без "академического" подхода ?

Мне думается, что именно благодаря такому у "самопалу" получается что-то новое и интересное.

Может оно и так, а может и нет), многое зависит от фантазии, её тоже надо развивать.) А про стиль... У каждого художника свой стиль, он приходит не сразу, с опытом. Я думаю пройдёт ещё не один год, прежде чем "мой" стиль окрепнет, заострится и обретёт свою настоящую форму. А пока говорить про мой стиль, мне кажется рано, я постоянно что-то пробую новое. Поживём - увидим.)

Поверь, он уже есть.)

Творишь только в 2D, или в 3D тоже что-то пробуешь ? Насколько я помню, ты появлялся на форуме с вопросами по 3D моделированию.

Да как-то пробовал, даже в какой-то момент

думал перейти полностью в 3d, потом понял что всё-таки это не моё, нет такого интереса как в 2d.

Изучил тоже много, многое узнал в 3dsMax, в Mudbox и т.д., но потом понял что лучше сфокусироваться на чём то одном.)

Здравая мысль. А каким софтом ты пользуешься в процессе работы ?

На данный момент рисую в Corelpainter12, отличная программа, удобная, в общем меня всё устраивает.) Ну иногда пользуюсь Photoshop.

Какое используешь оборудование для работы, какие девайсы ? И вообще, так ли они важны ?

Рисую на Wacom Bamboo, до этого был Genius, разница огромная. Лучше Wacom-а нет. Монитор 24 дюйма. Если меньше, рисовать уже не так удобно, лучше больше. В будущем ещё прикуплю себе плазму и повешу над монитором, очень круто.)

Сам комп не очень сильный пока, тоже пора обновлять, хотя нет такой уж прямой необходимости. Если бы я в 3d работал, то тут да, а так пока хватает.

Зря ты мне сказал, что есть разница между Wacom и Genius, больше я никогда не усну. Такой вопрос, я видел у тебя несколько сайтов с портфолио, в том числе старых и видимо морально устаревших. Так и нужно, или просто забивал на старые и делал новые ?

Ну раньше были какие-то, пока не нашёл devianart, там очень удобно, бесплатно. Но в будущем все-таки хочу сделать себе норм сайт, пока только незнаю как. Да и нет такой необходимости.

Я видел несколько тем, где ты осваивал различные конструкторы в попытке создания своего игрового проекта. Эта тема ещё актуальна, у тебя есть свои проекты или идеи для них ?

Да я как-то хотел что-то сделать,) но забросил. Идеи есть, постоянно что-то приходит в голову, и хочется сделать своё. Но это очень непростое дело, тем более я ноль в программировании, для меня это вообще тьма.)

Возможно в будущем что-то придумаю, найду хорошего программиста и мы вместе свернём горы... ну или шеи друг друга)))
Поживём - увидим.

То есть идея сделать проект "аналог", с художественной точки зрения, игры Limbo ещё жива ? А почему не удалось, ты не находил программистов под свой проект или сам ещё не готов ?

Не совсем так. Limbo скорее как точка отправления, он вдохновил на другое, позже я думал над другим проектом, но он уже в 3d.

Для этого кстати я и начал изучать 3d., я всё-таки думаю, что доведу до ума свою игру, просто хочется не просто создать тему за 5 мин, а всё грамотно сделать. То есть расписать всё от начала и до конца, всё обрисовать, продумать и т.д., и вот тогда уже искать хорошего програмиста, 3d художника. А пока рано о чём-то говорить, но думаю, попробовать нужно).

На твоём сайте с портфолио есть несколько работ, которые похожи на зарисовки своего рода для такой игры.

Например "Mor". Это размышления на тему своих игровых проектов ?

Да кстати) это как раз и был поиск идеи,

Mor by Anfedart



можно сказать первые зарисовки.

Зарисовки великолепные. Если говорить о рисунке Mog, то он оживает в воображении. Однако, статический арт это одно, оживить его это совершенно другое. Скажи, если бы кто-то предложил тебе проект на основе твоих рисунков и идей, ты бы вписался ?

Думаю да, я какраз потихоньку к этому и иду, чтобы всё придумать и обрисовать.

Как я писал ранее.)

Тогда держи меня в курсе, когда такая игра выйдет.)) А ты сам играешь в игры ? Заядлый геймер ?

Как выйдет, ты узнаешь это первым.))

Я редко во что-то играю, раньше много играл, как-то даже подсел на Starcraft2, и вышел из него спустя год.)) Не мог оторваться.

Кино, музыка ? Что-то вдохновляет, или вдохновение это миф ?

Нет, вдохновение это не миф.) В основном музыка, а конкретнее Michael McCann, это отличный композитор, пишет музыку для игр, таких как Deus ex, Xcom.

Слышал, действительно шикарная музыка.

Мы говорили уже о твоих планах, мог бы ты подвести некоторую черту. Какие планы на ближайшее будущее ?

Планы большие.) Стать крутым художником и поработать над крупными проектами где-нибудь в Blizzard ,или поработать над новым Аватаром Джеймса Кемерона. :D

В общем, внести свой вклад в огромный мир индустрии развлечений и искусства.))

Серьёзные планы. А какие-то конкретные проекты планируются, или может быть, в каких проектах сейчас принимаешь участие ?

Нет пока, на данный момент работаю над "мобильными" проектами, на что-то действительно серьёзное пока не зовут.

Всё-таки опыта и мастерства пока не хватает, думаю каждый художник начинает с малого, никто не попадал сразу в Blizzard, все проходят через "казуал".)

Если Майк Морхейм сейчас читает это интервью, то будем надеяться, он обратит на тебя внимание.)

Завершаем нашу беседу. Что посоветуешь или пожелаешь людям, которые хотят научиться рисовать как ты ?

Да, буду надеяться, спасибо.))

Что посоветовать? Больше практиковаться, не лениться, как говорил ранее, постоянная практика даст свои плоды, нет ничего невозможного, просто "just do it".)



Return home by Anfedart

Игра **Shark's Key** сделана **Shubniggurath**-ом.
(gcup.ru/forum/28-29485-1#486610)

Аркада на Flash-е со своеобразной графикой.
Разработана за пару дней и при этом, имеет достаточно законченный вид.

В теме присутствует ссылка на сайт, где можно в игру эту поиграть.

Мне лично игра понравилась. Как казуальная игра для порталов вполне сойдёт. Вообще, качественная казуалка с необычным сеттингом.

Я задал автору несколько вопросов по игре. Возможно, Вам будет интересно.))



Хотя я предполагал задавать в этом разделе вопросы исключительно по проекту, не могу удержаться и не спросить. Что за ник такой **shubniggurath**, он что-нибудь означает ?))

Это просто мой очередной ник. Изначально это биологический конструктор авторства мэтра жанра ужасов Говарда Лавкрафта.

Мне просто понравилась задумка.

В описании написано, что особенностью игры является "оригинальный геймплей". Действительно ли на твой взгляд он "оригинален" ?

Ну ничто не ново под луной. Если брать игры то все они родом из 80х. :) Конечно, существуют подобные, по механике игры. Но вот чтобы таскать ключи изо рта акулы с помощью вертолета и крючка - такого еще не было. :)

Графика действительно интересна. Как показывает мне мой опыт, такие эксперименты во флеш казуалках как правило провальны и не пользуются большой популярностью, исключение Doodle Jump конечно. Ты пробуешь выработать свой стиль, или для тебя это тоже своего рода эксперимент ?

У тебя значит хороший опыт. Конечно я надеялся привлечь игроков за счет графики тоже. Отзывы по графике, к тому же были самые теплые, больше подкачал геймплей.

Да, можно сказать, что это был эксперимент. Почему игра некоммерческая, на мой взгляд её вполне можно попробовать продать на FGL (Flash Game License), если немного доработать. Ты планируешь это сделать ?

Пробовал и на FGL, но не дошло даже до одной ставки. Но изначально игра планировалась именно как спид-арт у художников, просто и быстро сделать. Есть задумки сделать вторую версию, уже с более продвинутым геймплеем и всякими плюшками, но пока очень не хватает времени.

В кредитсах написаны и другие соавторы, вопрос в том, как удалось скоординировать действия и создать игру за 3 дня ?

В кредитсах - идейный вдохновитель и художник. Художник очень хорош тем что рисует очень быстро, буквально за час. Ну а идейный вдохновитель - это моя муза, и это был своего рода эксперимент и для нее.

Расскажи о технологии создания графики ? Я так понимаю, что это скан с карандашно-гелевых рисунков с постобработкой в фотошопе и менюсами нарисованными во флеше. Так ли это ?

Да это именно так и есть. Карандаш, ручка, акварель - все на выбор художника и потом скан с доведением.)

Игра **Wheel of Fortune** - BrainFuck, разработанная vicu2010.
(gcup.ru/forum/28-29429-1#487135)

Игра по мотивам отечественного телевизионного шоу, которое в свою очередь сделано как аналог американского шоу "Wheel Of Fortune". Круг замкнулся. Игра выпущена на английском языке, называется как американское шоу, но в игре есть фото Якубовича, невероятно но факт.))

WHEEL Game by TheVic
of Fortune brainfuck



Первый вопрос. WTF ? (What the fuck is it)
То есть, как тебе пришла в голову мысль о создании игры по мотивам телевизионного шоу, да такого ? Имхо безумнее сеттинг только по мотивам "кривого зеркала".))

Я всегда увлекался этим шоу, идея сделать игру по мотивам пришла во время очередного просмотра передачи. Мне понравилась идея, и я решил её исполнить.

Сразу вопрос, в описании написано, что игра идёт в продолжение серии игр о "Поле Чудес". Есть серия игр на эту тему ?

Нет, ты просто не правильно понял. Целой серии у меня нет, но есть ещё одна игра про Поле Чудес выполненная на старом добром паскале.))

В теме ты не указал сроки разработки и двиг на котором писалась игра.

Игра разрабатывалась на Construct 2, который очень функционален и компилирует во множество форматов. Разрабатывалась с 9 по 10 января 2012 года, но игра не так серьёзна чтобы это указывать.)

Почему игра делалась в спешке, как ты написал ? Что за спешка, с чем она связана ? Да)) Студенческая жизнь не балует меня временем (Да ладно :D), в основном учёба и буянство, и лишь изредка сажусь за

игродельство))). Игру пилил по вечерам новогодних каникул.

Много ли вопросов заложено в игру ?

Я увидел только два разных вопроса...

Странно, что ты увидел всего два, их там целых 16 :D. Но движок игры функционален, и добавить лишнюю десятку вопросов не составит труда - лень бы покинула.

Скажи, эта игра стёбный трешак и троллинг, или у тебя есть на неё серьёзные виды ?)

Ахаха) Вы меня раскусили игра стёбный трешак... Само название намекает: Колесо Фортуны УбейМозг. Но если ответить правдиво - игра даже звания трешака не дост ойна...

Игра вышла на английском языке. Всем известно, что Поле чудес есть не что иное, как клон американского телевизионного шоу, следовательно, англоязычная публика может понимать сюжет и смысл игры с ходу. Однако если игра для англоязычной публики, почему Якубович ?))

А как же быть иначе ? Кто символ ПЧ ? Конечно Якубович! Не знаю какие ведущие у американцев, но с нашим русским усо-троллем им не поравняться - не та харизма.

Проекты 13 года на Gcup «Игра Paint Tank by MyDreamForever»

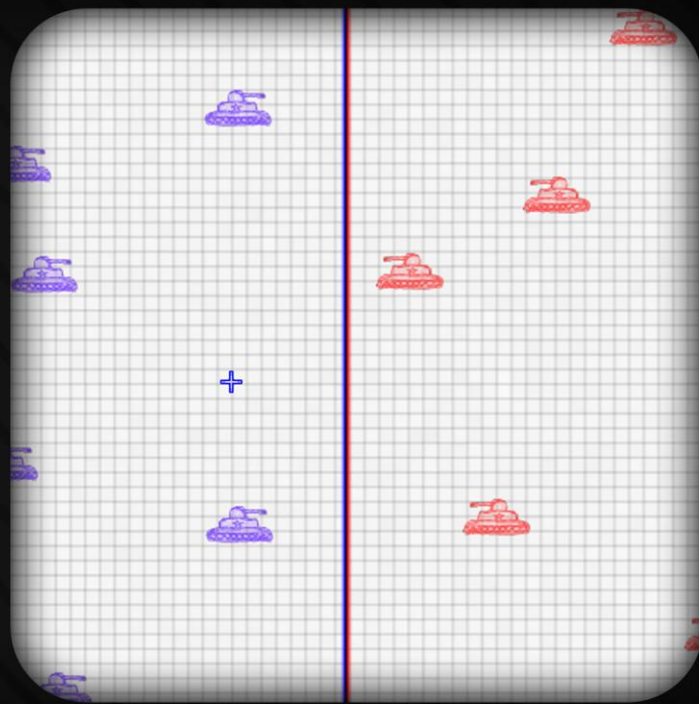
17

Игра **Paint Tank** сделана **MyDreamForever**.
(gcup.ru/forum/28-29104-1#484406)

Аркада разработанная на Game Maker. Сеттинг должен напомнить нам о проведённых в школе годах, о длинных уроках, на которых, кто как скрашивал ожидание звонка.

Можете закидать меня бананами за такие обзоры, но эта игра доставила мне десять секунд удовольствия, в виде ностальгии. Для простенькой игрушки это хороший результат.

Кстати сам геймплей, как это ни странно, я не видел ни в одной кажуалке. А игровая механика образец кажуальности... нужно будет такую игру закрафтить.))



Сперва я отвечу на твой вопрос "Помним ли мы, как в детстве играли в такие игры?". Конечно помним.)) Правда насколько я помню, мы рисовали фигурки человечков (зачастую учителей), и попадание в часть тела неизменно влекло к отсечению этой части тела. Вот тебе и идея для сиквела.)) А если серьёзно, в профиле у тебя указано 15 лет, скажи, играют ли и сейчас в такие игры в школах?

Нет, сиквел точно делать не буду, ибо эту игру сделал только для того, чтобы опробовать новый Game Maker.

Сейчас уже точно никто не играет, даже в деревне :D , но я ещё совсем в детстве, когда мне было лет 5-7 играл с друзьями.

На самом деле интересная идея. По сути ты портировал тетрадь на РС. Планируешь ли делать что-либо подобное дальше?

Нет, не планирую. Мало кому это интересно.

Будешь ли развивать и дорабатывать этот проект дальше, или таки Gamiron?

Кроме гамирона есть ещё работёнка, вы что думаете? ^_^ Нет, буду делать иные проекты, тем более исходник я посеял.

ИИ всегда одинаковый? Сколько есть возможностей промазать, прежде чем он тебя перестреляет?

ИИ действует рандомно, может из 5 раз 5 попасть, может не попасть ни разу.

В среднем на убийство твоего танка уходит 2-3 выстрела.

Да, и как Game Maker купленный, стоит своих денег?

Конечно, хотя я брал и по скидке, но стоит он того и без скидки. o_0

По началу не очень удобен, по сравнению с прошлой версией (game maker 8.1). Меня заставляют писать на чёрном фоне, вот кто это придумал?

Но функциональность лучше, встроенная физика + улучшен редактор комнат.

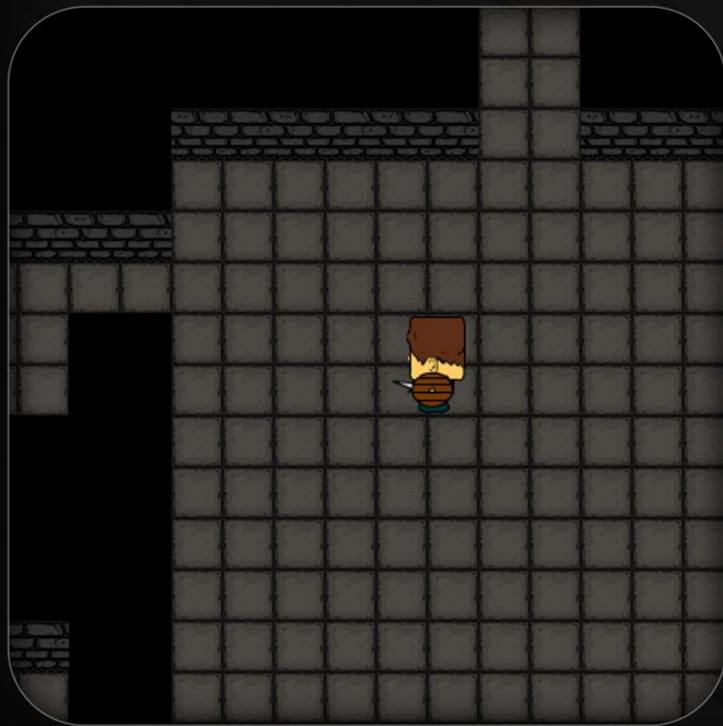
Вообщем, если не хотите заниматься коммерцией, лучше не берите)))

P.S. Вот и мне интересно кто придумал **заставлять писать на чёрном фоне...** негодяи. Значительно разумнее, **заставлять читать на чёрном фоне.**))

BlockHead: Loot Dungeons

gcup.ru/forum/9-29371-1

Рейтинг ожидания 4/5



Как пишет автор топика, жанр игры **Rogue-like RPG** с само-генерирующимися уровнями, хотя я бы добавил ещё слово *casual*. Автор пишет, что вид сбоку, а я бы сказал, что сверху *Top down*. Проект обещает быть коммерческим и мультиплатформерным. На самом деле на данный момент графика в игре тянет только на прототип (да простят меня те, кто рисовал спрайты), но прототип сам по себе весьма хорошей степени готовности, хотя в него и нельзя пока погамать.

Моё личное мнение такое. Игра действительно имеет большой потенциал как кажуалка для мобильных платформ. Однако, с такой графикой не будет продано ни одной копии. В теме с игрой мало кто отписывается, мне вот тоже на первый взгляд показался заурядным трешачком проект (синдром плохой графики). Однако, при внимательном изучении посмотрев видео, я проникся.

Рейтинг ожиданий 4 глазика из 5-ти.

"Аборигенский" сеттинг, пиксельарт, судя по всему на *Game Maker-е*. Создаётся не только автором топика, но ещё как минимум при участии *LunarPixel-а*. Достаточно живая тема, топик собрал многих желающих своим мудрым советом поспособствовать развитию проекта. Интересный проект, хотя даже сам для себя не могу объяснить чем. Наверное, всё дело в сеттинге. Сеттинг как и название (**ни в коем случае не менять**) не то, чтобы очень оригинальны, скорее неоправданно забыты.

Управление оставляет желать лучшего. Любой геймдизайнер сможет увидеть, как можно его многократно упростить, не потеряв при этом всех функций персонажа. Так например подбор пищи с земли, требующий специального нажатия кнопки, совершенно лишний элемент, ничего не дающий геймплею, а только усложняющий управление игрой и делающий меня грустной пандой.

Рейтинг ожиданий 3 глазика из 5-ти.

Аборигенус

gcup.ru/forum/9-29371-2

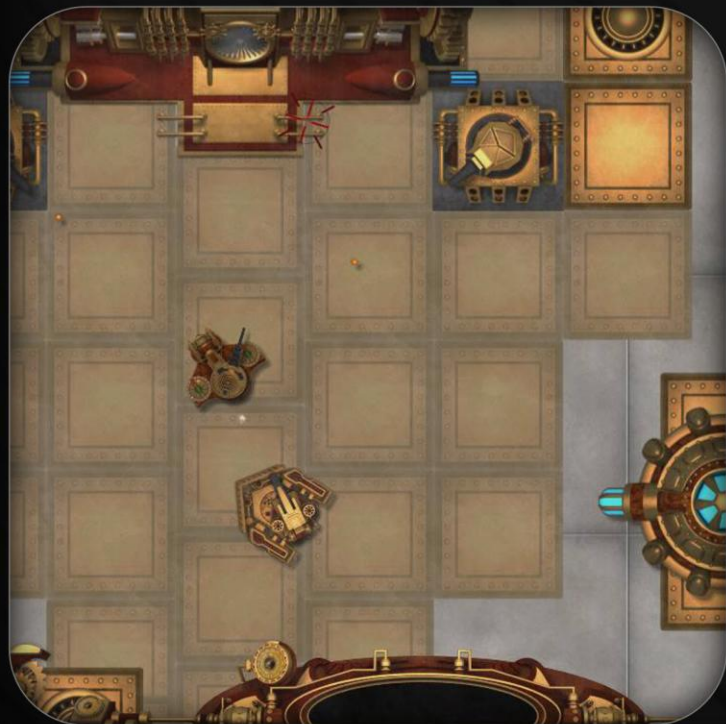
Рейтинг ожидания 3/5



Metal & Glory

gcup.ru/forum/9-29474-1

Рейтинг ожидания 5/5



Игра в жанре **TDS**, с восхитительной графикой коммерческая и при этом, разрабатывается на **Scirra Construct o_O**. Может быть я отстал от жизни, но мне кажется странным этот факт.

Неужели Construct стал таким совершенным (хотя я сомневаюсь). Ну да ладно, главное, что геймплей обещает быть интересным, графика просто сводит меня с ума, в эту игру я действительно поиграю с удовольствием, когда она выйдет.

Остаётся надеяться, что разработчики ускорят темпы работы над игрой, и 70% готовности проекта, сдвинутся с мёртвой точки.

Рейтинг ожиданий 5 глаз из 5-ти.



Игру в жанре визуальной новеллы, в самом «православном» стиле исполняет - человек оркестр **Ternox**. В гордом одиночестве.

Я сперва особенно поразился графикой, пока не понял, что такое **ComiPO** (www.comipo.com) халявный софт для создания качественной графики в стиле аниме, рекомендую ознакомиться. Не показывать **Feramon**-у!!! Потеряем человека.)

Однако, если в игре действительно будет выполнено заявленное количество концовок, а их обещается 20 штук, то это действительно достойно высокой оценки. Сам лично не любитель такого жанра, хотя вероятно, что по выходу игры ознакомлюсь. И да, интересно посмотреть мистическую историю простого японского мальчика по имени Мирослав.

Рейтинг ожиданий 2 из 5 глаз. Просто потому, что не люблю этот жанр.))

«Dream» Визуальная новелла

gcup.ru/forum/9-30046-1

Рейтинг ожидания 2/5





The End