

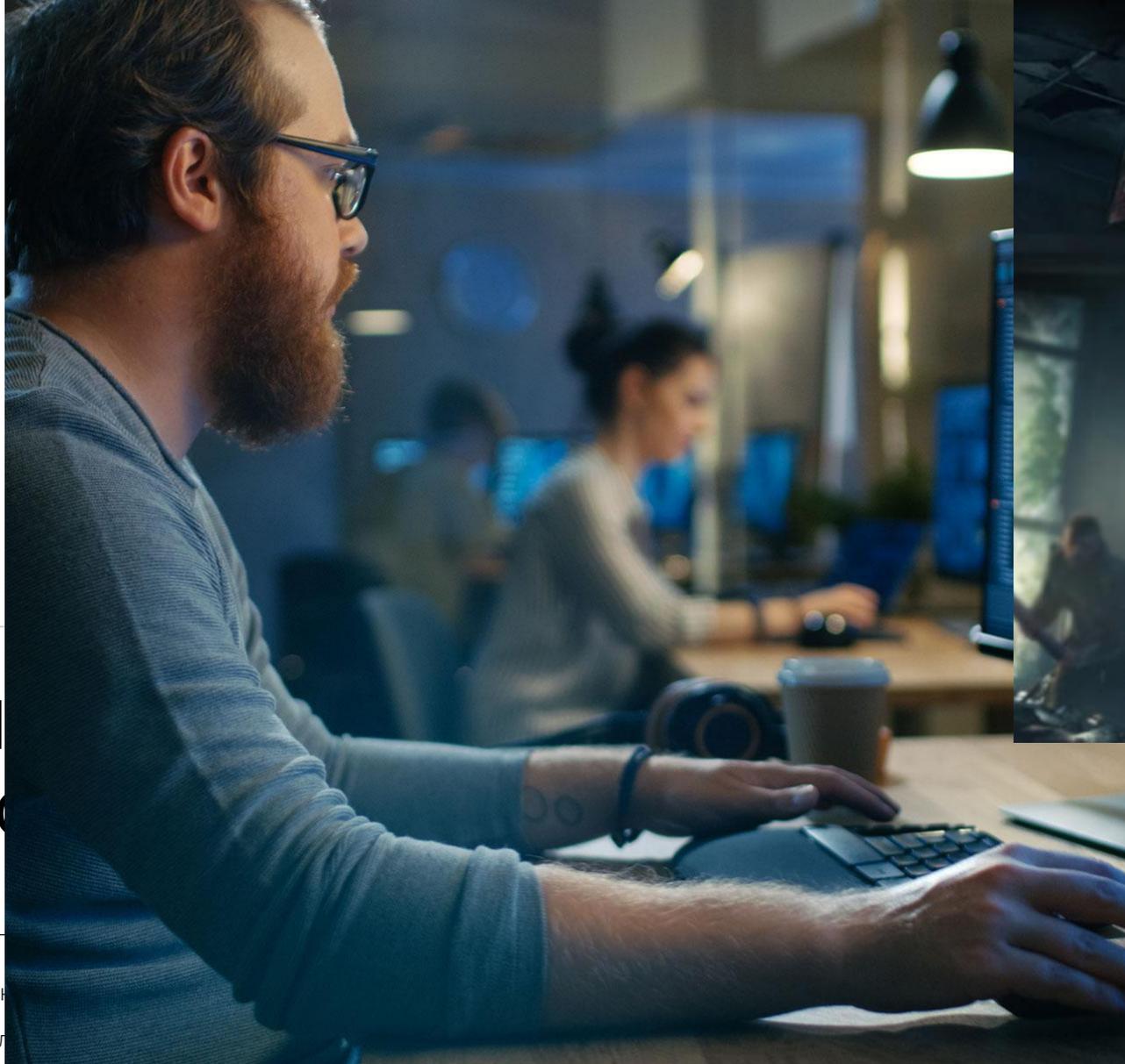
В ЧЁМ Я

ЭКСПЕРТ

#КовальКирилл
#Граждане

Сложные вопросы

Не могу сказать, что я эксперт, но профессионально я не вижу в игровой индустрии как области человеческого самовыражения, искусства, если обобщать.



Могу говорить об этом часами

Я считаю, что игры действительно искусство, потому что сюжеты и посыл разных проектов ничуть не хуже, а зачастую и лучше сюжетов современного кинематографа, особенно в последнее время. Игровая индустрия предоставляет уникальный опыт побыть человеку одновременно и зрителем, и актёром, и режиссёром.



Увлечение начало вдохновлять

Сначала увлечение играми было, как и у большинства: просто развлечь себя. Но начиная с 2015 года мне стало интересно разбирать игры на составляющие.

Техническая составляющая

Я новые механики, которые разработчики создали, чтобы толкать игрока на какие-то определённые действия.

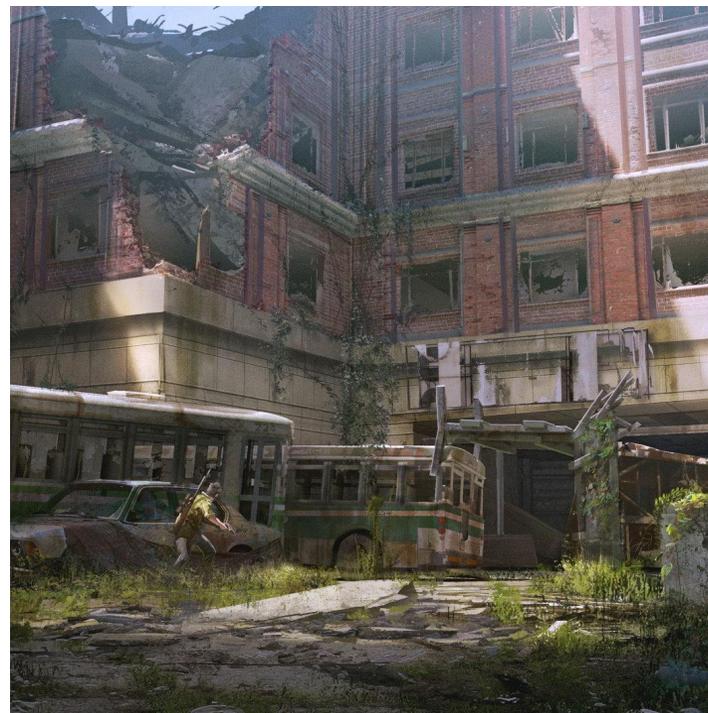




Сценарная составляющая

Я сюжет, его структура, как сценаристы игры вовлекают игрока в процесс и двигают историю вперёд, какой смысл они закладывают в действия персонажей и в саму историю в целом. Ну и, конечно же, что они всем этим хотят сказать нам и какую тему поднимают в своём произведении.

И моё самое
любимое



ДИЗАЙН

Это, наверное, одно из самых интересных для меня направлений,
потому что дизайн тесно контактирует и с игровыми





Ещё один Инструмент Повествовани

Дизайн одежды персонажей может нам рассказать чуть больше о них самих. А архитектура расскажет нам о мире. Мне интересны дневники разработчиков, касающиеся дизайна, потому что можно узнать, чем вдохновлялись дизайнеры, когда придумывали те или иные элементы.

Наверное, именно в
этом деле я хорош.