

Здесь зарождается
геймдев студия

Что это будет за компания

Всё начинается с малого. Первое время это будет небольшая команда, работающая над бета-версиями как минимум двух проектов, которые можно будет поддерживать неограниченно долгое время после их выхода (всё зависит от успеха проектов).

В дальнейшем планируется развитие до полноценной AA студии (игры среднего бюджета). Такие цели, как AAA, по понятным причинам пока что не обсуждаются.

Что это за игры

Я вырос на играх Valve, и, во-первых, многие идеи произрастают из их проектов, во-вторых, я собираюсь следовать их принципам в их лучшие годы - упор на моддинг и сообщество.

На данный момент существует два начатых проекта на движке Unreal Engine:

- FPS с сеттингом Half-Life + Portal, и геймплеем на основе Left 4 Dead
- 2D платформер, в целом похожий на Terraria, но с упором на другие моменты

Помимо этого есть просто идеи на будущее, которые пока что никак не задокументированы, но в целом это те же шутеры.

Кому это будет интересно

Допустим, вас интересует разработка игр и вы найдете, чем в ней заняться, но говоря конкретно об этой потенциальной студии:

- Вам нравятся такие игры, как Half-Life, Portal, Left 4 Dead, Terraria, GTA или что-то похожее (не Left 4 Dead, так PAYDAY)
- Вас интересует создание крупных проектов, куда будет вложено немало сил ради достойного результата (в общем не мобилки клепать)
- Помимо созидательного интереса (создавать что-то как в 1-м пункте) актуален интерес к творческим сложным задачам (опять же речь идёт о создании уникального продукта, поэтому технические задачи почти всегда требуют

На данный момент особенно нужны

(уже умелые или готовые стать таковыми)

- Программист на C++ для работы над чем-нибудь из: геймплей, мультиплеер, ИИ, инструментарий для моддинга
- 3D моделлер/аниматор (очень хорошо, если на Blender'e)
- Кто-то ещё, не такой очевидный, но на деле окажется очень кстати, главное попробовать