

Behind the Curtain – Dark Dimensions: Blade Master

Вы фанат удивительной серии Dark Dimension, самой первой из игр Daily Magic, известной своей жуткой и мрачной атмосферой? Тогда вы наверняка заметили, что игры изменились. И дело тут не только в цветовой гамме или рисовке, сам сюжет тоже изменился. Игр стало больше, их качество – лучше, а у команды появилось непреодолимое желание создать что-то совершенно новое.

Со временем состав изменился, поменялись и задумки писателей.

Dark Dimensions: Blade Master стала седьмой игрой в серии. В ней разработчики решили смешать черты, свойственные для фильмов ужасов, и насыщенный действием сюжет. Все действие происходит вокруг таинственного приведения, способного метать смертельно опасные заколдованные ножи.

Кажется, Blade Master будет самой насыщенной действием игрой Daily Magic из всех! Особенностям игры являются быстрая смена места действия и загадки, над которыми придется поломать голову.

Как же Daily Magic пришли ко всем этим идеям?



В прошлом году мы уже обсуждали процесс создания персонажей с концепт-художником Daily Magic. Как выяснилось, Бенджамин – заядлый коллекционер холодного оружия и начинающий метатель ножей. “На совещаниях по Dark Dimensions: Blade Master мы раз за разом ломали голову, каким же сделать сюжет игры. В глубине души каждый понимал, что предыдущие игры серии были не совсем тем, чего хотелось бы. Dark Dimensions: Blade Master должна стать лучше всех.

Но идей так и не было. Тогда наш генеральный директор, Марианна Валеджо, предложила использовать ножи как основой концепт. Я, как коллекционер, поддержал эту идею.

Мы с энтузиазмом работали над проектом, используя мой личный опыт. Наконец-то дело сдвинулось с мертвой точки.

Я хочу поблагодарить всю команду из России за совместную работу над идеями и концептом. Так или иначе, в этот раз мы потратили на несколько недель больше, чем обычно, на то, чтоб определиться с сюжетом и идеей игры. Да, еще не все готово, но мы усиленно работаем над запутанной и загадочной историей, которая станет основой всего сюжета.”

Затем команда начала работать над визуальным стилем и атмосферой игры.



Поскольку стиль новой Dark Dimensions: Blade Master отличается от всего, что было прежде у Daily Magic, руководителям и художникам приходится тратить уйму времени, чтобы изучить природу и архитектуру Северной

Америки – все должно соответствовать реальности, но при этом отличаться от предыдущих проектов компании.

Концепт-художник напрямую работал с командой, согласовывая внешний вид локаций, цветовую палитру и общий мрачный стиль игры.

Уже на этапе альфа-версии разработчики смогли создать особый стиль не только для Dark Dimensions: Blade Master, но и для всех последующих игр серии.

На данный момент эту игру можно назвать наиболее самобытной в их портфолио.

Программисты в тандеме с художниками создали уникальный и захватывающий геймплей, неотрывно связанный с основной идеей и сюжетом игры.

Некоторые задумки воплотить не удалось (ограничения из-за НОРА механики), но, к счастью, в Daily Magic работают самые креативные программисты и художники.

И именно благодаря их искусству игрок получит совершенно новые и захватывающие впечатления.



Более полугода Daily Magic работали не покладая рук, чтобы в корне изменить всю серию игр Dark Dimension. И среди грядущих сиквелов и новых проектов Dark Dimensions: Blade Master будет сиять как отточенный клинок!