

За кулисами. Ominous Objects: Lumina Sky



Я могу в любое время попасть в Daily Magic и при этом буду уверена, что увижу удивительный процесс работы удивительных людей.

В 2016 у компании как никогда много релизов и новых идей, которые в дальнейшем превратятся в игры. На этот раз я разговаривала с командой, работавшей над новой частью Ominous Objects.

Ominous Objects: Lumina Sky рассказывает историю мистического злодея, охотящегося на людей с выдающимися способностями.

Безусловно, в Daily Magic все сотрудники талантливы, но я узнала поподробнее, какие дополнительные сверхспособности хотели бы иметь члены команды (умение создавать прекрасные игры у них уже есть).



Руководитель проекта Евгения Раевская славится своей прекрасной памятью. Любой самый старый фильм или игру Евгения может вспомнить в деталях и вдохновиться старыми проектами. Если говорить о способностях, то Евгения хотела бы уметь управлять временем по своему желанию.

Геймдизайнер серии Ominous Objects Юлия Якубик очень любит природу и обладает способностью видеть красоту в мелочах. Юлия верит, что может помочь другим понять очарование природы, ведь год от года красота угасает. Эта идея и является основой ее суперсилы – Юлия мечтает уметь раскрывать скрытые таланты живых существ.

Программист Артем Северин наделен талантом видеть во всем порядок. "Дьявол – в деталях", - говорит он. Артем гордится, что может выполнить с первого раза любое задание. Но еще он хотел бы

уметь создавать сверхзвуковые волны, как супергерой комиксов Marvel Банши.



А еще в Daily Magic работает группа 2D художников, каждый из которых имеет свои уникальные таланты.

Дмитрий Полонский, главный аниматор серии, увлекается альпинизмом, он не понаслышке знает, что такое опасность и риск. С таким человеком как Дмитрий не страшно попасть в любую тяжелую ситуацию. Вдобавок к этому, он хотел бы уметь передвигать предметы силой мысли.

Екатерина Катана – заядлая наездница, сейчас она как раз учится прыгать на большую высоту. Она мечтает быть супер-ловкой и гибкой, чтобы покорять городской ландшафт как фрираннер.

2D-художница Анастасия Пасько помешана на истории. Девушка любит историю, особенно Средние века. Она гордится тем, что ее манеры безупречны как у средневековой аристократки. Но ее желание куда более современно – Анастасия хотела бы создавать готовый арт одним прикосновением к планшету.

