

DOMINANCE WAR III: МЫ ПЕРВЫЕ!



За прошедший месяц в спортивной и культурной жизни нашей страны произошли невероятные события: вслед за победой «Зенита» в Кубке УЕФА, вслед за триумфом хоккейной сборной, впервые ставшей чемпионом мира за последние 15 лет, вслед за первым местом в Евровидении... за нами, друзья, золото в самом значимом международном игровом конкурсе этого года – Dominance War III, о котором мы вещали на страницах «РС ИГР» несколько номеров. Мы от всей души поздравляем нашу сборную, вошедшую в списки лучших из лучших в номинациях 3D и 2D – наряду с ведущими художниками из США, Великобритании, Южной Кореи, Франции и Китая. В категории 3D у нас заслуженное золото, в 2D – почетная бронза. Хотелось бы отметить всю команду, попавшую в списки лучших:

3D:
Дмитрий Паркин,
Виталий Булгаров,
Максим Аристов,
Вадим Макаренко,
Богдан Габелко,

Александр Мелентьев,
Павел Федорчук,
Михаил Иваненко,
Никита Волобуев,
Дмитрий Габорак.

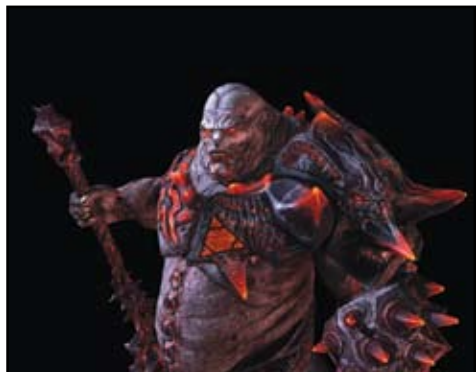
2D:
Елена Беспалова,
Алексей Егоров,
Дмитрий Чупров,
Алексей Самохин,
Сергей Козьяков,
Валерия Яценко,
Олег Матсокин.



ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

3D:

1. Дмитрий Паркин,
Россия (\$2500 и Золотая статуэтка победителя)



Громадный пузатый узник из ада сбежал не зря!

2. Чанг Гунн Нам (Chang Gun Nam),
Южная Корея (\$2000)



Южнокорейская вариация «Красавицы и чудовища» выглядит очень изящно!

3. Эдриен Дебос (Adrien Debos),
Канада (\$1500)



Нечеловеческой красоты R Zalka со своим домашним животным на прогулке.

2D:

1. Джоонг Мин Парк (Joongmin Park),
Южная Корея (\$2000)



Божественная принцесса на горошине, перед которой падет весь мир и машины содрогнутся!

2. Юн Тэк Ох (Yountaek Oh),
Южная Корея (\$1500)



Ужасно и изысканно одновременно – так могут рисовать только азиаты!

3. Елена Беспалова,
Россия (\$1000)



Семечко росло и превратилось в прекрасную девушку, которую не грех разместить на постере «РС ИГР»!

P.S. Dominance War в этом году обошла стороной лишь Страна восходящего солнца – японские художники не слишком чувствуют иностранные онлайн-ресурсы, к тому же гордые самураи выступают толь-

ко под своими знаменами, поэтому мы так и не увидели ни одной работы, созданной японцами. В следующем году организаторы соревнования обещают исправить недоразумение и включить в состав участников

еще одну команду – подобно появившейся в Red Alert 3 Империи, в Dominance War IV обязательно будут присутствовать японцы! А это значит, что нас ожидает еще большая интрига!

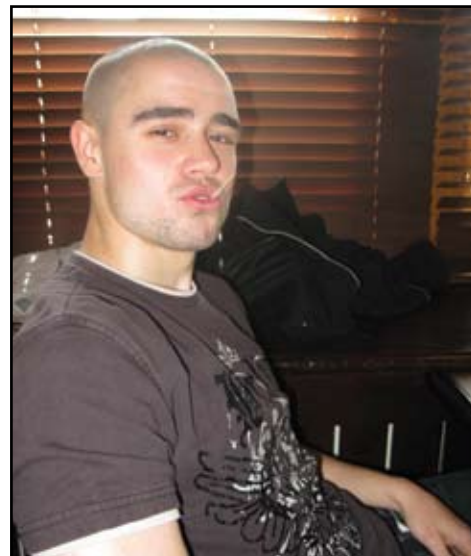
КАК ПЕРЕЛОМИТЬ СУДЬБУ: ОТ БЕССАРАБКИ ДО BLIZZARD ОДИН ШАГ

Бессарабка – это маленький городок в недрах Молдовы, затерянный где-то во времени и пространстве, Blizzard Entertainment – это ведущая игровая студия-разработчик, расположенная в США, о которой знает весь мир. И от первого до второго – всего один шаг... Если в Штатах или Канаде существуют целые профессиональные вузы, где обучают премудростям трехмерного моделирования и готовят к созданию самой современной графики для компьютерных игр и кино (в первую очередь это знаменитая на весь мир Vancouver Film School, выпускников которой с нетерпением ждут в Sony, EA, Bioware и т.д.), то в России подавляющее большинство цифровых художников – самоучки, для которых все начиналось просто с любви к играм, к творчеству и желанию выразить себя в любимом деле.

Мы встретились с Дмитрием Паркиным и Виталием Булгаровым, двумя закадычными друзьями, которые благодаря трудолюбию и самоотдаче буквально прогрызли себе путь в финал Dominance War. И каждый из них не родился со знанием основ 3ds max или Zbrush – всего ребята добились сами. Дома или на работе, на маломощных поначалу компах, без понимания, что и как работает... Гениями не рождаются, и 99 процентов успеха – в каждодневном упорном труде.



Дмитрий Паркин в настоящее время живет и трудится в Саратове, на даче, в глуши, на фоне волжской природы. Он работал в «Акелле» и Sibilant, позже стал фрилансером. Совсем недавно Дима закончил работу над персонажами для Fallout 3 и сейчас занимается созданием монстров для неанонсированного проекта.



Виталий Булгаров приехал в Москву из далекой Молдовы. Будучи студентом первого курса, удаленно создавал персонажей для F.E.A.R.: Extraction Point и Section 8 (оба – TimeShift Studios), позже устроился в Sibilant, где внес весомый вклад в дизайн персонажей W.E.L.L. Online. Сейчас Виталий решил сделать небольшой перерыв и готов к новым свершениям.



В работе над «Аллодами Онлайн» студии Nival Online удалось собрать настоящую dream-team из лучших художников отечественной игровой индустрии. Не удивительно, что в списке финалистов DW3 целых три ее сотрудника – это Алексей «мех» Самохин, Богдан Габелко и Елена «Hellstern» Беспалова.



Максим Аристов в настоящее время живет в США вместе с семьей, где и работает. Несмотря на это, Макс следит за отечественным игропромом, играет в последние релизы (King's Bounty ему не на шутку приглянулась!) и выступает за отечественный компьютерный портал в международных конкурсах!



Вадим Макаренко преподает в белорусской академии искусств на факультете виртуального дизайна, а по вечерам создает next-gen-персонажей для компьютерных игр.

Отдельное спасибо спонсорам Dominance War III, без которых все это просто не состоялось бы. А также лично Фредерику Хульквисту! Практически в одиночку он сделал невероятное – сплотил цифровых художников всего мира!

ENSEMBLE
STUDIOS

3
STUDIOS

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

GC SCORE

MAXON

SABER

infinity ward