



Путь в геймдев



Telegram



Steam



Трейлер



Интервью



Книга

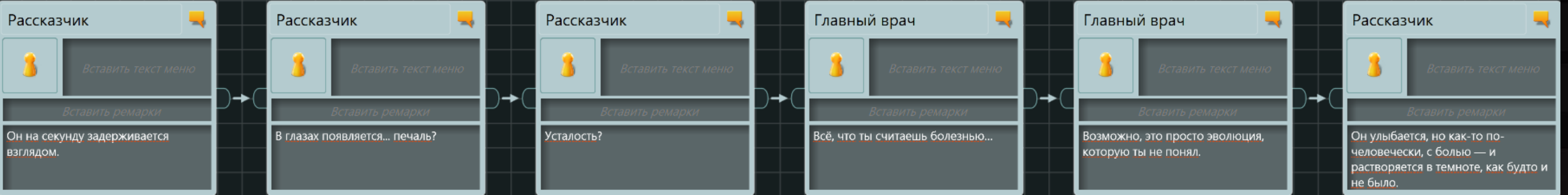
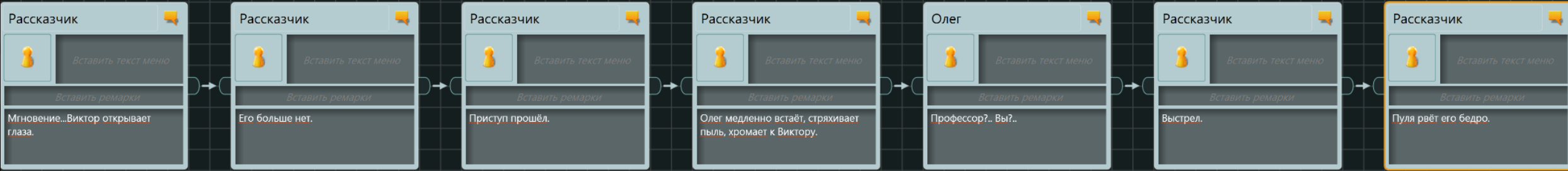
Книги:

- «Киносценарий» Сид Филд
- «Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все» Джесси Шелл
- «Диалог» Роберт Макки
- «Чистая архитектура» Роберт Мартин
- «Думай как математик» Барбара Оакли
- «На завтрак» Чак Паланик

Первая игра



Диалоги



Сводная статистика							
10 217 Объект(ы)							Не задан: 0 Мин: 2 Макс: 224 Средняя: 39 Сумма: 397 465 Слов: 63 888

Отзывы | Результаты

Gorbunov Kirill / Is There a Way? / Весь трафик / Всё время

Скачать данные о показах и посещениях в формате CSV

показы (?)

39,645

посещения (?)

31,529

ДИНАМИКА ПОСЕЩЕНИЙ (ВРЕМЯ ПО ГРИНВИЧУ)

Этот график показывает число посещений вашей страницы в магазине в отдельные моменты времени. Каждая линия представляет страницу в Steam или внешний трафик.

Динамика посещений

График показов

ПОСЕЩЕНИЯ — ОСНОВНЫЕ СТРАНЫ

United States, 46%14,480

Russian Federation, 17%5,255

Hong Kong, 13%4,048

France, 5%1,639

Japan, 4%1,288

China, 4%1,137

Brazil, 2%638

Korea, Republic of, 2%594

Canada, 1%409

Singapore, 1%229

ПОСЕЩЕНИЯ — ВЛАДЕЛЬЦЫ/НЕВЛАДЕЮЩИЕ

Невладеющие: 99.54%

Владельцы: 0.46%

ФИКСАЦИЯ ПОКАЗОВ

Текстовые ссылки и внешние источники не фиксируют показы. Это делается только в рамках платформы Steam.

ПОКАЗЫ

39,559

ПОСЕЩЕНИЯ

25,667

КОЭФФИЦИЕНТ ПЕРЕХОДОВ

64.9%

chiester brother

20 февраля 2025 г., 13:50

Одна из лучших работ, которые я читал на фикбуке в целом. Печально видеть такое маленькое количество внимания к ней, желаю вам дальнейшего творческого роста! Тяжёлый в наилучшем смысле текст, прекрасно переданная атмосфера войны и человеческого безумия на ее фоне. Каждый образ, даже совсем эпизодический, въедается в память. Спасибо вам огромное за такой прекрасный ориджинал, успехов вам и вселенной, по которой работаете!

Дочка Печорина

19 февраля 2025 г., 11:53

Что же, я не знакома с работой, откуда взят герой, поэтому мои рассуждения будут чистыми. Но, если я правильно поняла, он в дальнейшем становится злодеем в основной работе. Сразу хочу сказать, что работа великолепная, лаконичная и завершённая уже в том виде, в котором есть. Единственное, что, может быть, кажется мне неидеальным, так это начало, слишком короткое. Середина идеально перетекает в конец, а вот начало в середину - не так гладко. Работа, как выше отметил человек, философская, гнетущая атмосфера без перегибов, но отдельно хочу похвалить научный аспект работы, смешение научных терминов и чего-то за гранью человеческих возможностей, а эксперименты героя над собой были, надо отдать должное, весьма занятные и написаны со знанием дела, видно, что вы вопросом занялись. Короче говоря, неимоверный кайф от прочтения я получила и очень довольна находить скрытые алмазы в поток мусора о бтс

Отличный отзыв!
BossOmni

Наградить бесплатно

Раны, которые не заживают — Часть 1

Перейти и ответить

Списки Желаний

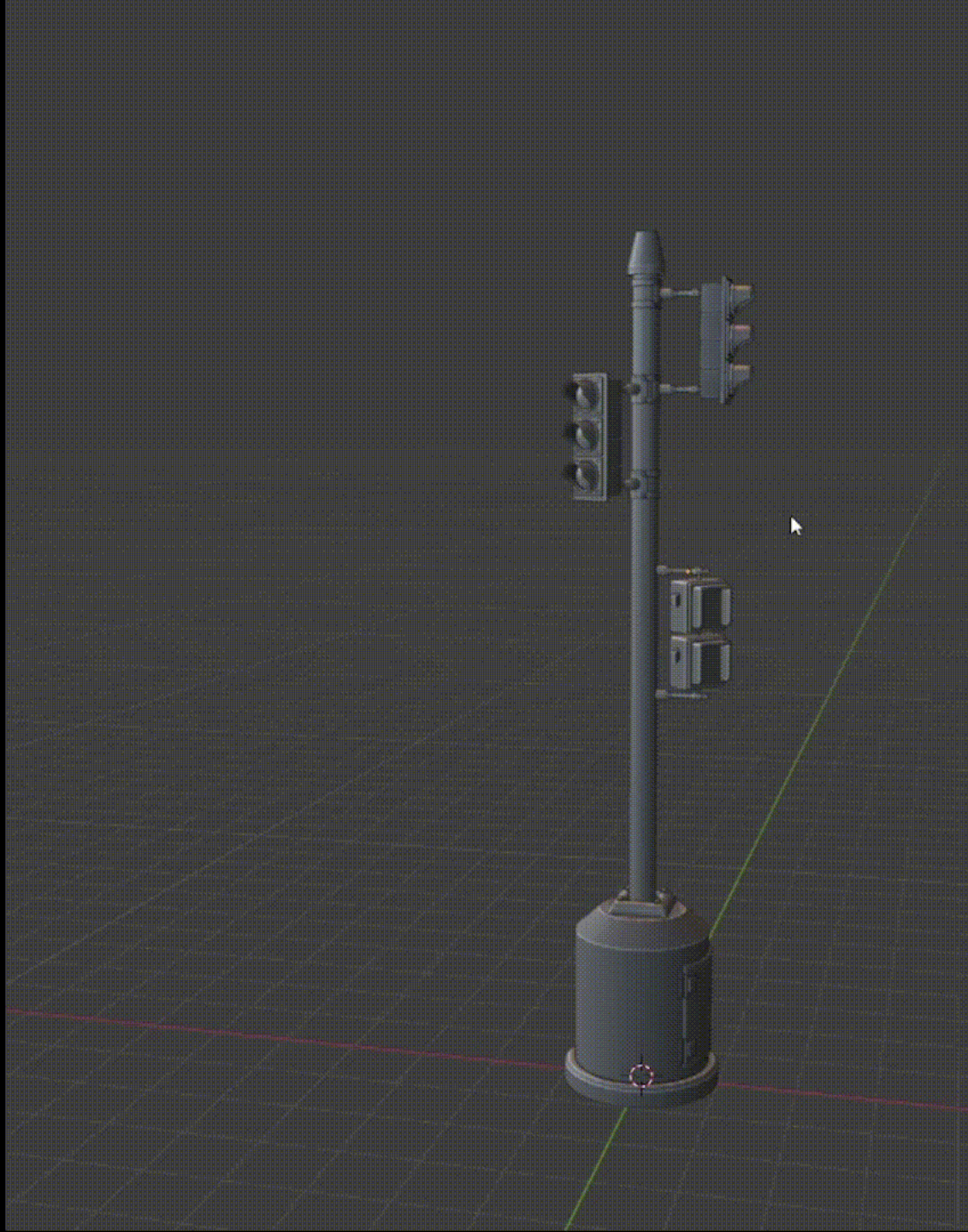
278 ± (ознакомьтесь с подробным списком желаний)

Демо-версия

Есть ли способ?
Демонстрация

Питч документы





Пиксель арт



Команда и роли

- В моей команде работают: **звукорежиссёр, четыре художника, разработчик и тестировщик.**

Я выполняю сразу несколько функций: **геймдизайнер и руководитель команды**, а также **сценарист и писатель**. При необходимости подключаюсь как **разработчик**, а параллельно развиваю навыки в **3D-моделировании и пиксель-арте**, чтобы лучше понимать рабочие процессы и вносить вклад в визуальную часть проекта.

