



Автор:  
Максим «тахх» Михеенко  
maxx@gameland.ru

# Dominance War III: российский триумф!

- 1 «Имрог» Дмитрия Паркина по результату голосования судейской коллегии занял первое место в 3D-категории! Судьи из Blizzard, Liquid Development и Crytek не остались равнодушными к пугающему узнику aga!
- 2 Колдунья и вызванный ей демон... или наоборот? II место в 3D-категории.
- 3 Русалка Эвриена Дебоса совсем не похожа на героиню русских сказаний, что не помешало ей занять III место среди 3D-работ.
- 4 Демона, приползшего на IV место, зовут Chudo. Так и хочется добавить «-ушо».
- 5 Бенджамин Рюхтц, мастер кубика Рубика! V место среди 3D-работ.
- 6 Если приглядеться, в центре этого темного облака можно рассмотреть симпатичную волшебницу, занимающую высшую ступень на пьедестале почета.
- 7 Огня из лучших работ в двухмерной секции – прекрасная LifeSeed, завоевавшая сердца многих настоящих мужчин. Автор: Елена Беспалова из Nival Online. III место в номинации «Концепт-арт».
- 8 Старушка-колдунья в моднейшей лягушачьей шапке замыкает парад 2D-победителей. V место!

**З**акончился третий международный конкурс цифровых художников игровой индустрии Dominance War III. Напомним, что проходил он с февраля по апрель 2008 года, и был посвящен созданию модели либо концепт-арта персонажа истории, повествующей об оживших машинах, для сражения с которыми конкурсанты со всего мира и придумывали свои безумные существа. В виртуальной войне приняли участие посетители арт-форумов со всего света – из США, Франции, Южной Кореи, России, Китая, Англии и других стран, количество конкурсантов перевалило за две с половиной тысячи. Самое значительное достижение россиян на конкурсе – «золото» Дмитрия Паркина в 3D-категории. Елена Беспалова попала в пятерку лучших в категории «концепт-арт», Виталий Булгаров со сво-

им брутальным «Рамзесом» вошел в десятку 3D-призеров, да и среди авторов 50 лучших работ со всего мира в обеих категориях немало наших мастеров. В целом же призовые места распределились следующим образом:

## 3D:

- I место (\$2500) – Дмитрий Паркин, команда 3DTotal, Россия;
- II место (\$2000) – Чанг Гун Нам (Chang Gun Nam), команда CGLand, Южная Корея;
- III место (\$1500) – Эвриен Дебос (Adrien Debos), команда 3DVF, Канада;
- IV место (\$1000) – Алекс Веласкес (Alex Velasquez), команда CGSociety, США;
- V место (\$750) – Майкл Райан Кайм (Michael Ryan Kime), команда GameArtisans, США.

## 2D (концепт-арт):

- I место (\$2000) – Джоонг Мин Парк (Joongmin Park), команда CGLand, Южная Корея;

- II место (\$1500) – Юн Тэк Ох (Yountaek Oh), команда CGLand, Южная Корея;
- III место (\$1000) – Елена Беспалова, команда CGTalk, Россия;
- IV место (\$750) – Джеонг Сил Ли (Jeongsil Lee), команда CGLand, Южная Корея;
- V место (\$500) – Соохо Канг (SooHo Kang), команда CGTalk, Южная Корея.

Победа на конкурсе может изменить жизнь художника в корне, и тому было немало примеров. Виталий Наймушин (наш соотечественник, перебравшийся в США), победитель первой арт-войны, сейчас трудится в id Software, а кореец Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh) – чемпион прошлого года со своим «Vigil» ом, работавший над созданием декораций и транспорта для Call of Duty 4, занят в неанонсированном секретном проекте на важной художественной должности. Что станет с победителями этого года, мы узнаем совсем скоро – уверены, у них большое будущее!