



Мир игры

HEARTHSTONE









УДК 821.111-312.9
ББК 84(7Coe)-44
Б89

THE ART OF HEARTHSTONE®

Печатается с разрешения компании
Blizzard Entertainment, Inc.

BLIZZARD ENTERTAINMENT:

Редакторы: Гейт Гэри, Эллисон Айронс,
Диандра Ласрадо
Арт-директор: Бриджит О'Нилл
Арт-дирекция команды разработки:
Джереми Крэнфорд, Бен Томпсон
Консультанты по разработке: Бен Брод,
Джейсон Чейз, Гамильтон Чу, Дейв Косак
Консультанты по игровому лору: Шон
Коупленд, Кристи Куглер, Джастин Паркер
Продюсеры: Филлип Хилленбранд,
Брианна М Ло Ис, Тимоти Логран, Аликс
Ничолаефф, Дерек Розенберг, Джефф Рей Вонг
Директор по продукту: Байрон Парнелл
Директор по творческому развитию:
Ральф Санчес

ДИЗАЙН: CAMERON + COMPANY:

Издатель: Крис Грюнер
Креативный директор: Иен Р. Моррис
Арт-директор: Сюзи Хатселл
Дизайнер: Роб Долгаард

Брукс, Роберт.

Б89 Мир игры *Hearthstone*: Артбук / Роберт
Брукс; пер. с англ. Александры Давыдо-
вой, Анны Егорцевой. — Москва: Изда-
тельство АСТ, 2019. — 240 с.

ISBN 978-5-17-114619-1

©2019 Blizzard Entertainment, Inc. All rights
reserved. Hearthstone and Blizzard Entertain-
ment are trademarks or registered trademarks of
Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or
other countries.



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие ♦ 8

1 ТАВЕРНА ОТКРЫВАЕТСЯ ♦ 10

Объявление ♦ 12

Новый подход, новая команда ♦ 22

Будем реалистами ♦ 30

Компактный эпик ♦ 46

Запуск! ♦ 67

2 ПРОКЛЯТЬЕ НАКСРАМАСА ♦ 104

3 ГОБЛИНЫ И ГНОМЫ ♦ 130

4 ЧЕРНАЯ ГОРА ♦ 152

5 БОЛЬШОЙ ТУРНИР ♦ 172

6 ЛИГА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ ♦ 198

БЛАГОДАРНОСТИ ♦ 226





ПРЕДИСЛОВИЕ

Книга, которую вы держите в руках, называется «Мир игры Hearthstone». Но это название не до конца отражает суть и даже может ввести читателя в некоторое заблуждение.

Не поймите меня неправильно: рисунков, которые покажут вам игровой мир, здесь хватает. Уж чего-чего, а великолепных иллюстраций в Hearthstone столько, что глаза разбегаются, и особенно важную роль они сыграли в самом начале работы над проектом. Я лишь хочу сказать, что перед вами не только окно в мир Hearthstone и не просто коллекция рисунков в красивом переплете, которую можно поставить на полку или положить на журнальный столик. Скорее, это книга «О создании мира игры Hearthstone». Во всяком случае, первая глава издания полностью посвящена начальному этапу разработки, когда мы еще не знали, как лучше визуально преподнести наши творческие задумки. Но даже это определение не совсем подходит, ведь нельзя по пунктам разобрать процесс создания каждой иллюстрации в Hearthstone.

Если уж быть с вами до конца откровенными, то название должно звучать примерно так: «Создание мира игры Hearthstone: обзор». В этом издании мы раскроем вам страшную, жестокую, до боли знакомую всем творческим людям тайну: на каждый прекрасный рисунок приходится великое множество отвергнутых, переработанных, отправленных в мусорную корзину или забытых неудачных идей. Отбирая материал для этой книги, мы хотели быть с вами предельно честными. Здесь представлены самые первые работы. Многие из них так и не попали в игру, но они демонстрируют, каким извилистым и непростым был наш путь. Не все из них идеальны, и большая часть эскизов вряд ли когда-нибудь окажется в красивой рамочке или картинной галерее, но поверьте: каждое изображение сыграло свою роль.

Одним словом, в этой книге мы попытались передать хотя бы часть тех страстей и споров, повседневных обсуждений и перепалок, глупостей и шуток, причуд, смеха и улыбок, которые повлияли на создание игры. Иначе говоря, мы просто хотели доставить вам удовольствие. Представленные на страницах книги иллюстрации — это результат общего труда всех членов нашей сплоченной команды, которая стала нашей второй семьей. Мы искренне надеемся, что эта книга заставит вас улыбнуться и покажет вам, почему Hearthstone дарит столько удовольствия людям по всему миру.

В общем, я предлагаю все-таки остановиться на названии «Мир игры Hearthstone». В конце концов, книга издана и уже находится у вас в руках, к тому же мне говорят, что экспериментировать с названием больше нельзя!

Бен Томпсон
Арт-директор

справа ▶ Лорел Остин

следующая страница ▼ Шон Макнэлли





1

ТАВЕРНА ОТКРЫВАЕТСЯ

*Сегодня здесь много народу,
но для тебя всегда найдется место!*

ХАРТ КАМНЕВАР, ТРАКТИРЩИК





SEAN
MURPHY
2015



ОБЪЯВЛЕНИЕ

Холодным утром 22 марта 2013 года сотни людей собрались у конференц-зала Бостонского центра конвентов и выставок в ожидании объявления. Компания Blizzard Entertainment готовилась к презентации новой игры на PAX East (Penny Arcade Expo) — и это не был сиквел недавних StarCraft, Diablo или World of Warcraft.

За час до начала события зал уже был переполнен, не осталось даже стоячих мест. Ожидалось, что объявление будет сенсационным.

В начале презентации зрителям представили самую молодую и самую маленькую — всего из пятнадцати человек — команду разработчиков Blizzard. На протяжении нескольких лет они работали над особенным проектом: Hearthstone: Heroes of Warcraft, цифровой коллекционной карточной игрой (ККИ), в которой игроки могли собирать колоды для героев девяти разных классов и сражаться один на один в виртуальной таверне.

Публика, казалось, пребывала в некотором шоке. «Послышались нерешительные вежливые аплодисменты», — с улыбкой рассказывал директор по производству Джон Чейз.

На тот момент компания Blizzard была известна разработкой

масштабных проектов с огромными новыми мирами. А тут — цифровая карточная игра. Люди не знали, как реагировать.

Это было понятно и отчасти предсказуемо. Команда уже видела нечто подобное: другие сотрудники Blizzard выражали свое сомнение в проекте, но их скептицизм уступил место энтузиазму и одобрению, как только началось тестирование игры.

Точно такую же тактику применили на PAX: посетителям дали возможность сыграть и самим оценить идею, чтобы магия игры сделала свое дело.

На выставке сыграть в Hearthstone можно было на стационарных компьютерах и планшетах. Желающих было много, и вскоре очередь обогнула стенд Blizzard дважды. Игроки могли сражаться друг против друга, используя несколько заранее собранных колод. Многим игра так понравилась, что после окончания поединка они снова вставали в многочасовую очередь.

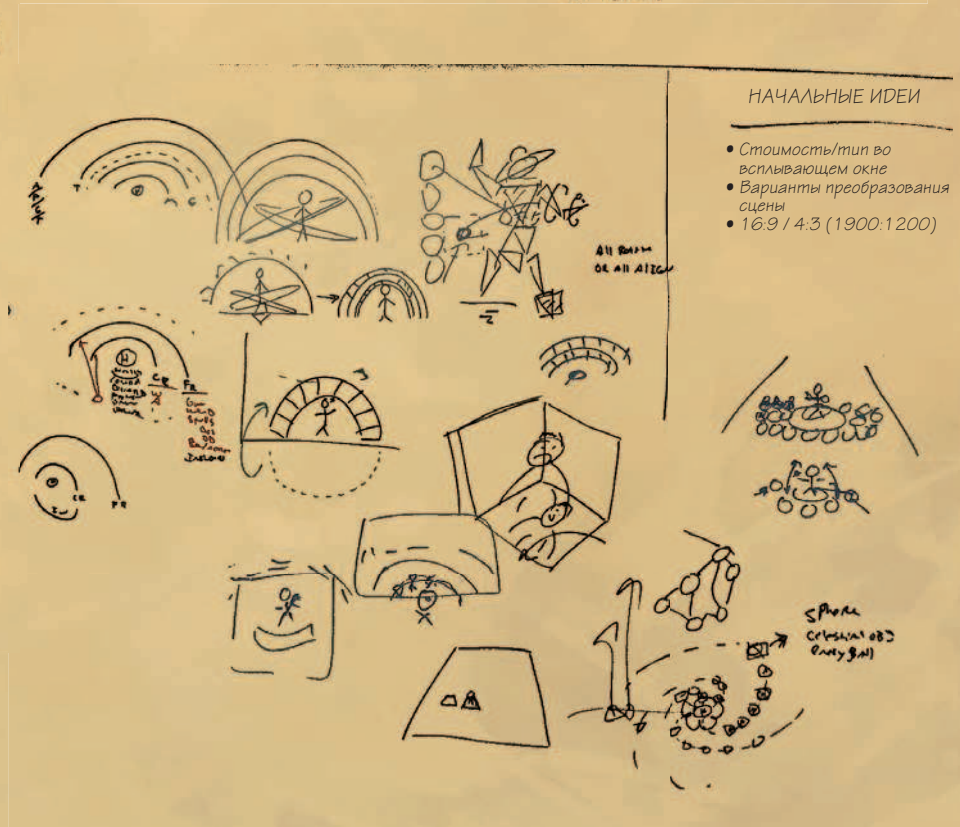
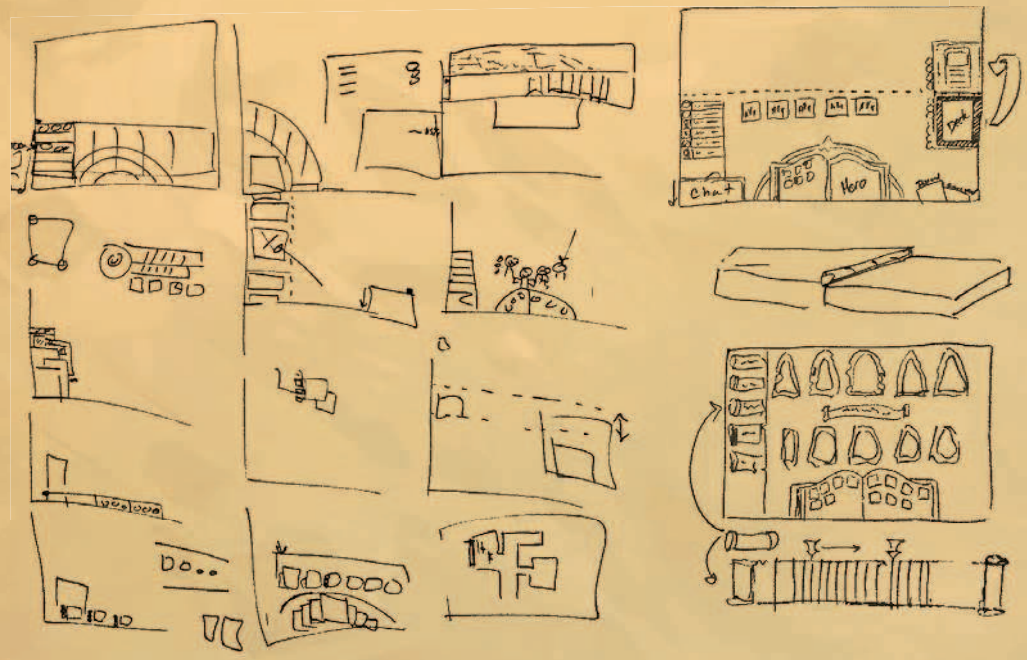
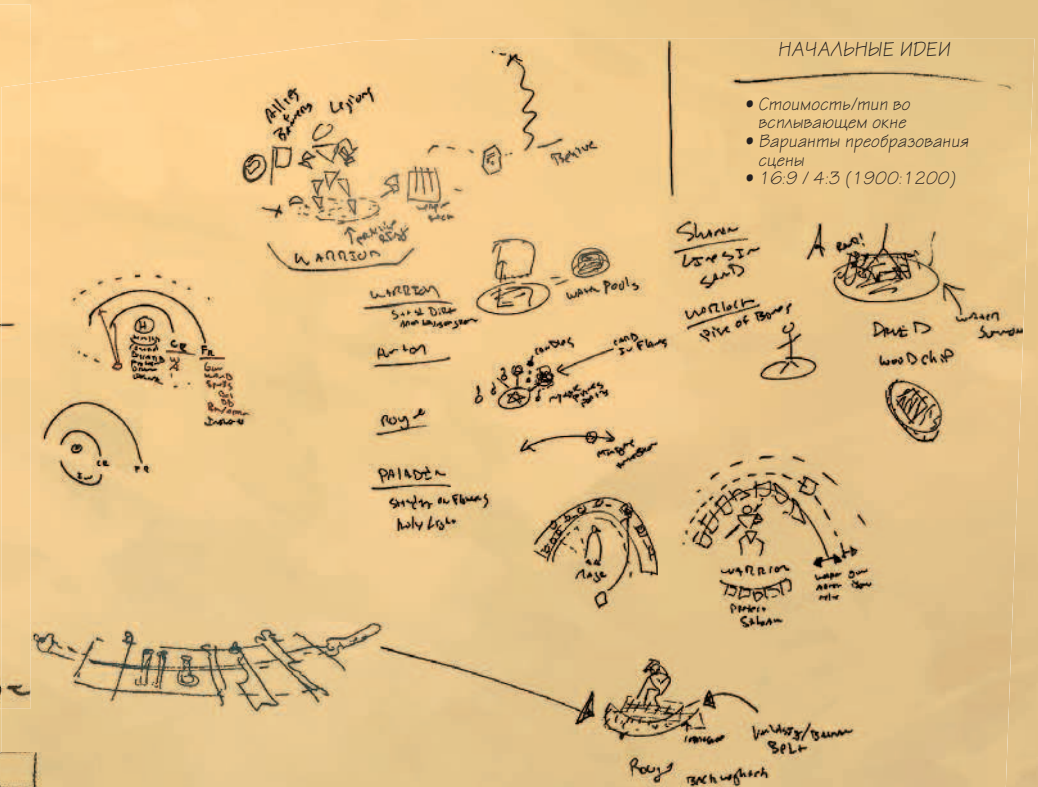
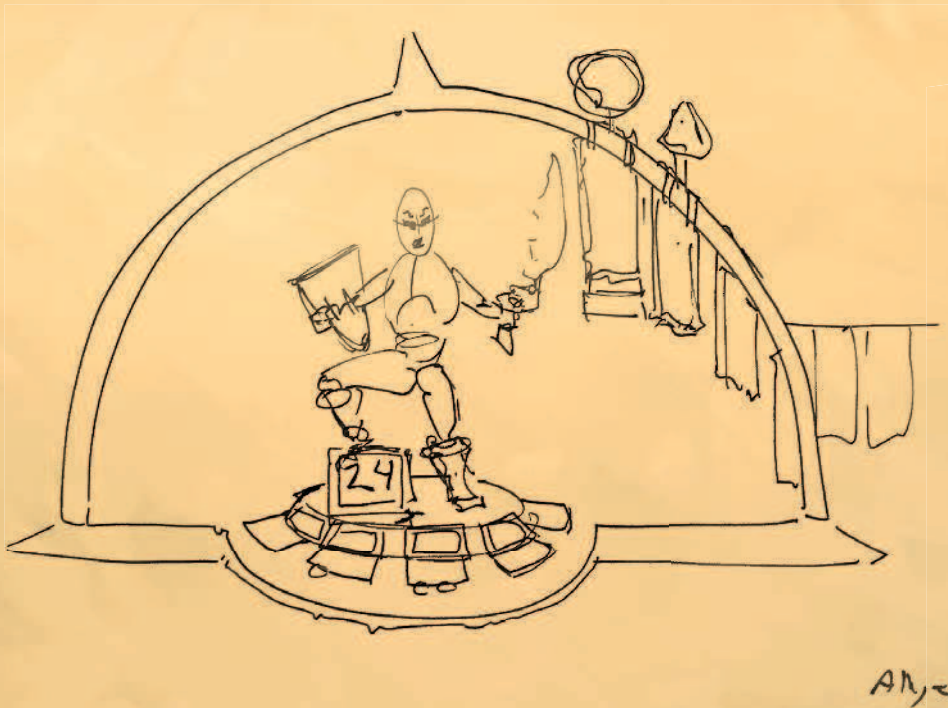
С тех пор прошло больше шести лет, было выпущено более тысячи новых карт, а количество игроков в Hearthstone превысило семьдесят миллионов человек. Hearthstone несомненно стал одной из самых успешных игр за всю историю Blizzard.

Открытие таверны Hearthstone стало новым опытом для компании Blizzard, однако это испытание окупилось самым неожиданным образом.

ВВЕРХУ ▲
Команда разработчиков Hearthstone во время запуска игры, 2014 год

НАПРОТИВ ►
Тайсон Мерфи и Бен Томпсон





ВВЕРХУ ▲
Первые наброски игрового стола.

НАПРОТИВ ►
Ранний играбельный прототип Hearthstone. На нем дизайнеры отработывали разные игровые механики, технологии и способы оформления.

Варракс



Крайтон Ячменнобородый



Латро Смирный



Та'зо



Ваэрик Гордое Копыто



Карга с Перекрестка



Кулан Страж Земли



Веш'рал



История

Ответить, когда Бен закончит ход

СДЕЛАНО