



МИР ИГРЫ

А

Н

Т

Н

Е

М™

▽ **ПРЕДИСЛОВИЕ**

АРТ-ДИРЕКТОР
ДЕРЕК УОТТС

ГЕЙМ-ДИРЕКТОР
ДЖОНАТАН УОРНЕР

▽ **АВТОРЫ**

СТИВ КЛИТ,
КЕН ФЕЙРКЛАФ,
АЛЕКС ФИГИНИ,
ДЕРЕК УОТТС,
АЛЕКС НИГРЕА,
РАЭЛЬ ЛИРА,
ГЕРМАН МЕЛЗИ



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111-312.9
ББК 84(7Coe)-44
У65

THE ART OF ANTHEM

Печатается с разрешения издательства
Dark Horse Comics, LLC.

Издание подготовлено ООО «Издательство АСТ»
Все права защищены

DARK HORSE

Издатель: Майк Ричардсон

Редактор: Ян Такер

Ассистент редактора: Меган Уолкер

Дизайнер: Стефан Рейчерт

Digital art-специалист: Эллисон Хеллер

BIOWARE

Художники: Стив Клиг, Кен Фейрклаф, Алекс Фигини,
Каспер Конифал, Рамиль Сунга, Дерек Уоттс, Алекс Нигреа,
Раэль Лира, Якоб Явора, Герман Мелзи, Патрик Карлссон,
Ури Со, Джеймус Вюрцбах, Брайан Сум, Том Родес, Мэтт Родес,
Виктор Квазерма и Алексей Зарюта

Редактор: Райан Кормье

Генеральный менеджер: Мак Уолтерс

Креативный директор: Кейси Хадсон

Департамент по развитию: Аманда Клеско, Роберт Де Монтарнел

Особая благодарность

Аманде Клеско и Робу Де Монтарнелу из BioWare
и Тине Алисси из Dark Horse Comics.

Уоттс, Дерек.

У65 Мир игры Anthem. Артбук / Дерек Уоттс, Стив Клиг, Кен Фейрклаф и др.; пер. с англ.
Светланы Касковой. — Москва : Издательство АСТ, 2020. — 208 с. — (Anthem).

ISBN 978-5-17-119425-3

«Мир игры Anthem» открывает возможность полностью погрузиться в захватывающий и опасный игровой мир от студии BioWare, знаменитой своими франшизами Dragon Age и Mass Effect. Перед вами сотни концепт-артов, эскизов и набросков вместе с подробным описанием творческих идей и эксклюзивными комментариями разработчиков и художников, раскрывающими детали создания научно-фантастической игры Anthem.

УДК 821.111-312.9
ББК 84(7Coe)-44

ISBN 978-5-17-119425-3

© 2019, 2020 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Anthem, the Anthem logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Dark Horse Books® and the Dark Horse logos are trademarks of Dark Horse Comics, LLC, registered in various categories and countries. All rights reserved.



ПРЕДИСЛОВИЕ // 7

**ЧАСТЬ ПЕРВАЯ
НАЧАЛО // 9**

**ЧАСТЬ ВТОРАЯ
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ГЕРОЕВ // 27**

**ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ
ЗА СТЕНАМИ // 97**

**ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ
СОЮЗНИКИ И ВРАГИ // 133**

**ЧАСТЬ ПЯТАЯ
МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ // 179**



// ПРЕДИСЛОВИЕ

Я всегда смотрел вверх и удивлялся, каково это — парить в небе, быть свободным от повседневных границ, которые сдерживают нас. Я вырос на историях о подвигах героев, подпитывающих мое воображение: приключенческие романы, комиксы, научная фантастика и фэнтези-фильмы. Все это внесло свой вклад в мое чувство прекрасного. Для меня *Anthem* является прямым результатом тех мечтаний и фантазий.

Вы держите в руках путеводитель по миру *Anthem*: от грубых набросков до яркого мира, созданного и брошенного его богами. Прогуляйтесь вместе с нами в дебрях этой дикой вселенной, и вы увидите эволюцию его героев, богов и монстров.

Работа над *Anthem* стала для меня любимым делом. Мне повезло, что я был частью невероятно талантливой команды, которая вдохнула жизнь в этот мир, и я очень рад пригласить вас в визуальное путешествие по созданию игры *Anthem*. Я надеюсь, что вы, так же как и мы, останетесь в восторге от этого мира. Теперь вы являетесь членом этой бесстрашной группы героев, Фрилансеров, наделенных силой джавелинов, которые могут свободно летать по небу и выходить за границы, сдерживающие других.

Сильны поодиночке, а вместе — сильнее.

Джонатан Уорнер, гейм-директор *Anthem*

Время... Куда оно ушло?

Уже и не вспомню, сколько раз я задавался этим вопросом в последние годы.

Anthem зародился после того, как мы завершили трилогию *Mass Effect*. У нас была цель создать что-то новое, новую захватывающую франшизу, но при этом разработать игру, значительно отличающуюся от того, что мы ранее делали в *BioWare*.

Я подошел к разработке «Дилана» (кодовое название, которое мы дали проекту) так же, как и к *Mass Effect*. Нам нужно было создать уникальный визуальный стиль, который был бы достаточно ярким, чтобы его заметили на конкурентном рынке, и в то же время настолько привлекательным, чтобы команда могла потратить пять лет на его создание. Мне нравится думать о визуальном стиле, не ограничиваясь рамками игры. Можно ли адаптировать его в фильмы, сериалы или даже к печати? Может ли игра быть стилизована и легко разбита на ее самые простые составляющие? Можем ли мы создать целый мир, который будет оригинальным и правдоподобным?

Я включил в это издание раздел под названием «Начало». Это ранняя версия того, как мы представляли себе *Anthem*. Это было уникальное видение, которым жила и дышала наша команда художников. Но, в конце концов, нам нужно было скорректировать его, чтобы дать игре большую глубину и гибкость. Если вы присмотритесь, то найдете в этом издании ранние версии персонажа Халука. Было трудно это отпустить, но в итоге мы разработали во многом более сильный проект.

Что такое *Anthem*? Это мир аналоговых технологий, в котором существуют созданные вручную машины, с ноткой восточной культуры и символом треугольника в его основе.

Наслаждайтесь работой художников, которые годами создавали этот удивительный мир.

Мы взяли за основу 3D-концепции и действительно создали из этого нечто замечательное. Я невероятно горжусь всеми, кто работал над этим проектом.

Время... Куда оно ушло? Я подарил его одному из самых важных событий в своей карьере.

Дерек Уоттс, арт-директор *Anthem*



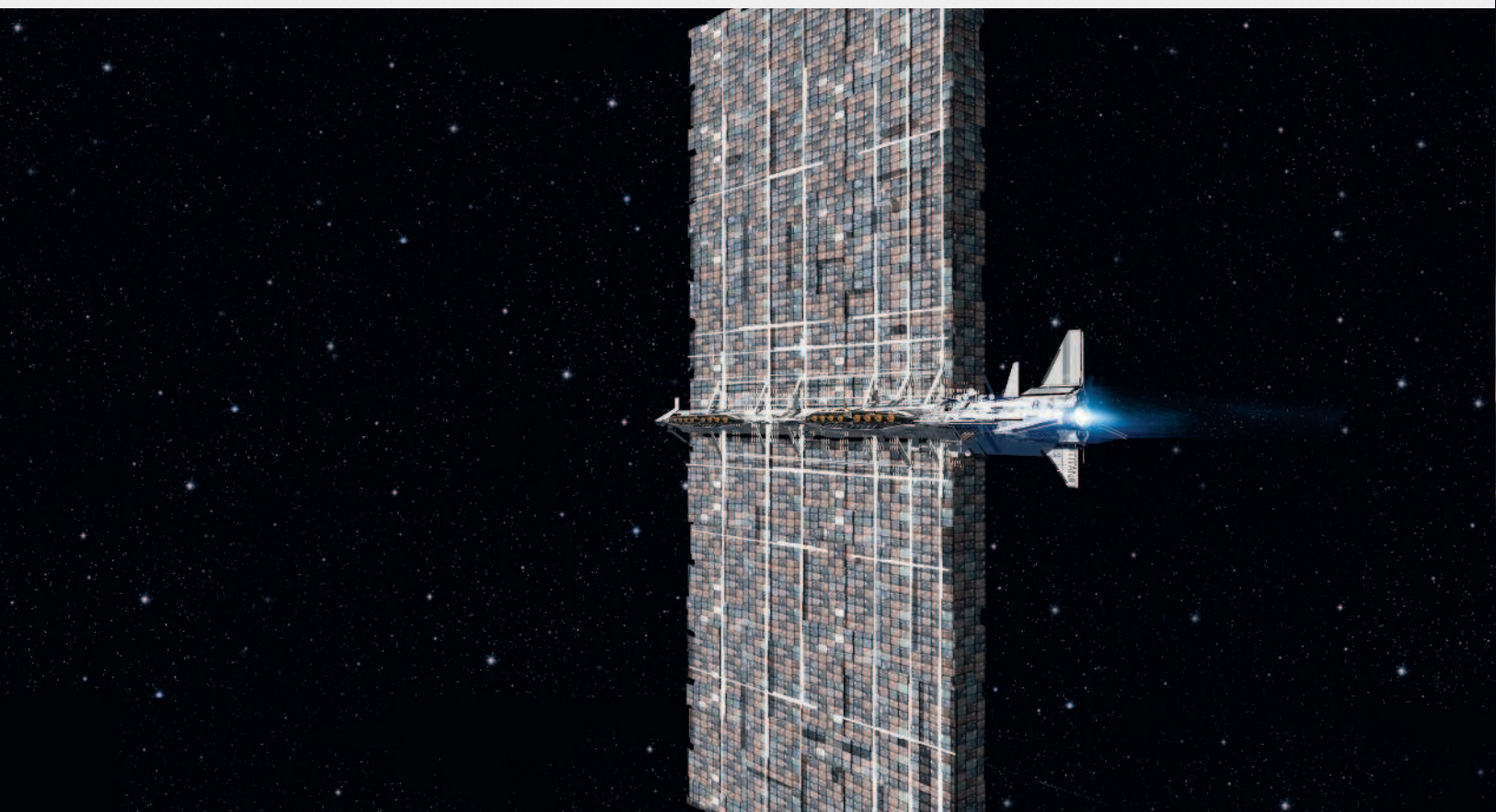
ЧАСТЬ 1

НАЧАЛО



НАЧАЛО

Дерек Уоттс: В начале у новой игры была другая концепция: представьте, что вы землянин будущего и путешествуете на космическом корабле, который неожиданно терпит крушение в некоем пространстве, которое мы считали чем-то вроде Бермудского треугольника в космосе. После крушения выжившим приходится заселиться в новом суровом и опасном мире, выживать в нем и как-то процветать. Эти корабли были только на первом этапе создания игры. Могу сказать, что мы продвинулись достаточно далеко, прежде чем переключились на то, чем в конечном итоге станет *Anthem*.





◀ **Дерек Уоттс:** Вверху вы можете видеть, что мы разработали эпизоды, где за кораблями, терпящими крушение и проходящими сквозь атмосферу неизвестного мира, наблюдают другие Фрилансеры, уже пережившие крушение ранее. Нижнее изображение показывает, что на момент крушения и освоения новой территории джавелины были просто костюмами для космических путешествий, которые затем пришлось приспособить для выживания в опасном мире.

НАЧАЛО ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Дерек Уоттс: Мы хотели создать иной мир, но задумали его таким, чтобы игроки могли его понять. Поля, трава, камни, горы — все это узнаваемо, но все еще может казаться чуждым. Мы искали вдохновение в Хайленде, на территории Северо-Шотландского нагорья, для этих изображений.



◀ **Дерек Уоттс:** При создании самых первых костюмов мы предполагали, что они будут более открытыми. Вы могли видеть лица, и в таком случае мы действительно могли продвинуть идею, что внутри них человек.



НАЧАЛО ДИЗАЙН ДЖАВЕЛИНОВ

Дерек Уоттс: На этапе создания джавелинов мы старались думать, как настоящие инженеры НАСА. Мы задавались вопросом, как бы выглядели люди в ближайшем будущем, скажем, через пятьдесят лет или около того. Мы довольно долго придерживались этого направления до того, как игра стала *Anthem*, который знаем сегодня, но, в конечном счете, все же изменили внешний вид костюмов.



◀ **Дерек Уоттс:** Мы всегда хотели, чтобы костюмы были больше самого человека, но не намного. В нашем представлении они были 213–274 см в высоту.



◀ **Дерек Уоттс:** В первой версии игры, с крушением, что вы могли бы спасти с вашего корабля для создания своего собственного джавелина? Мы изучали, насколько будущий Фрилансер будет незащищен. Будут ли джавелины закрытыми и громоздкими как танки, или вы будете видеть внутри пилота? Вначале мы решили, что руки и ноги пилота будут входить в руки и ноги джавелина. Нам не хотелось, чтобы игроки чувствовали себя как в капсуле.