



HORLEY

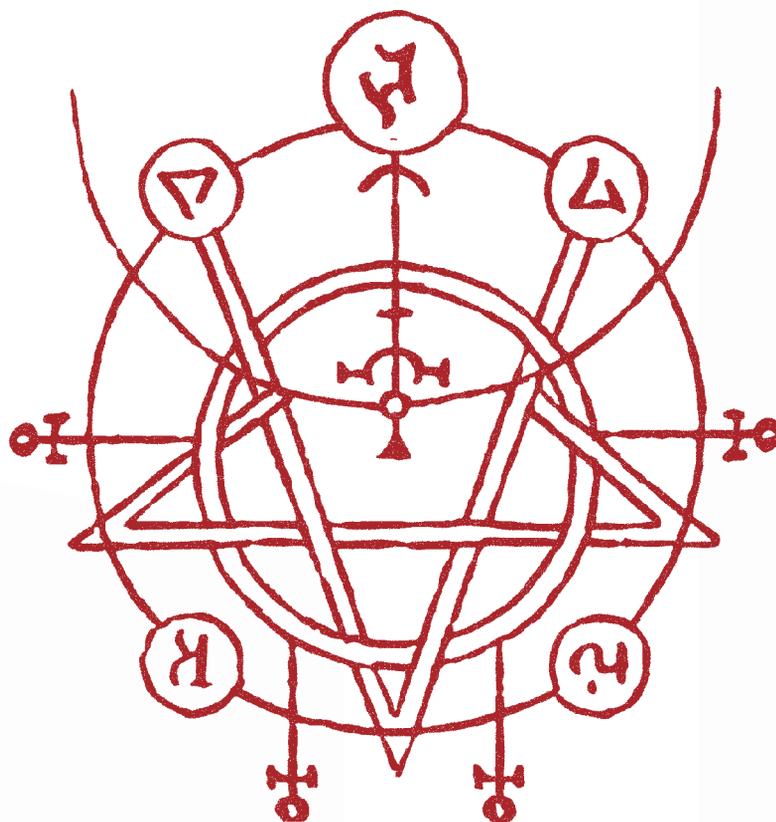




B. R. U. T.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

DIABLO



Издательство АСТ
Москва



СОДЕРЖАНИЕ



• 8 •

БРФМ. ПРЕДИСЛОВИЕ

• 11 •

КРИС МЕТЦЕН. ВВЕДЕНИЕ

• 14 •

ФБЪЯТЬ ТЪМУ

• 17 •

Персонажи

• 127 •

Трофеи

• 153 •

Существа

• 195 •

Окружающий мир

• 233 •

Возвращение во тьму

• 256 •

БЛАГОДАРНОСТИ

ПРЕДИСЛОВИЕ

БРФМ



Тде-то около 1996 года на меня легло проклятие. Оно явилось в виде компьютерной игры под названием **Diablo**. До того момента игры были для меня всего лишь играми, но **Diablo** прочно завладела моим сознанием и не хотела покидать его. Дошло до того, что жене пришлось прятать диск с игрой, чтобы

я мог закончить свою текущую работу, ведь мой двадцатиминутный перерыв на *Diablo* слишком часто стал превышать два часа.

Представьте мою безмерную радость и изумление, когда мне внезапно позвонили из Blizzard и предложили создать обложку к игре *Diablo II*. Я ответил решительно: «Да! Ну конечно, я попробую!». Создать рисунок для чего-то, что я глубоко люблю, как, например, *Diablo*, — это лучшее, что может быть в работе иллюстратора. Для меня это все равно что высокое искусство.

И *Diablo* во всех ее проявлениях всегда являлась чем-то большим, чем просто игра. Это атмосфера, впечатление — зрительное и внутреннее, — и всё благодаря тому, как интенсивность игрового процесса выжигает клеймом в вашем сознании звуки и образы. Даже сейчас, закрывая глаза, я могу видеть, слышать и чувствовать дикий рев Мясника и адское бляение козлоногих тварей. *Diablo* воплощает в себе мгновенно узнаваемый, захватывающий ночной кошмар, как ни одна другая игра до или после нее.

Однако в *Diablo* есть своя острота, которую я сравниваю со вкусом холодной стали. И передо

мною как перед иллюстратором стоит задача попытаться запечатлеть эту остроту, этот накал, эту свирепость. К счастью, на протяжении многих лет мне помогает команда разработчиков *Diablo* и непревзойденных создателей персонажей. Они предоставляют мне горы потрясающих изображений, давая таким образом возможность воспользоваться своими идеями, переосмыслить их и соединить их труд с моим собственным стилем. Это и есть самая настоящая совместная работа и один из самых творчески плодотворных опытов в моей карьере.

Сотрудничая с такими яркими талантами, ты не можешь халтурить. Ты должен выкладываться на все сто, иначе подведешь команду. От сотрудничества с такими мотивированными и успешными людьми происходит выброс адреналина и эмоций, который заставляет тебя быть лучше, и в результате я осознаю, что пополнил свой личный топ-лист работ в этом жанре, пока трудился над *Diablo*.

Спасибо, команда *Diablo*. Спасибо, что пригласили меня поиграть в вашей свирепой и эпичной песочнице!

«Изначально на рисунке была изображена голова с большим отверстием. Так обложка и задумывалась, но случилась трагедия в школе «Колумбайн», и в Blizzard забеспокоились, что картинка будет ассоциироваться со стрельбой, поскольку в голове было пулевое отверстие. Так что на финальном варианте вы видите низко опущенный капюшон, полностью скрывающий дыру».

— БРФМ

ВВЕРХУ Знак Баала + Руководство по игре *Diablo* + Сэмуйз Дидье

НАПРОТИВ Темный Странник + Обложка *Diablo II* + Бром



BRON



ВВЕДЕНИЕ

КРИС МЕТЦЕН



Тысяча девятьсот девяносто шестой кажется сейчас таким далеким. Только-только вышла игра **Warcraft II**. Мы как раз анонсировали **StarCraft**. А тогда здесь, в Арвайне, мы всей толпой взялись за проект команды с севера с кодовым названием “Condor”. Когда я впервые услышал о нем, это была пошаговая ролевая игра в мире фэнтези. Но к тому времени, как часть команды, которая

работала на юге, смогла слепить для этого проекта историю, игра в корне изменилась.

Она стала игрой в реальном времени. Мрачной. Кровавой.

Она стала *Diablo*.

Скриншоты не могут передать воспоминаний. По сравнению с тем, чем мы занимались в то время, разница была слишком велика. Все эти технические моменты и вывели игру на новый уровень. Невозможность заглянуть за угол; вокруг вашего персонажа лишь небольшое свечение, а на все остальное падает тень (большое достижение для того времени); то, как внезапно нападали на вас демоны...

О да, демоны. Сеттинг. Я влюбился.

Размахивающий мечом босс по имени Король-скелет с короной на голове? Война Греха? Здоровенный красный тип, ожидающий вас в глубинах ада? Материала для работы было немерено. Если

вы взглянете на мои давнишние иллюстрации в руководстве по первой части *Diablo*, то увидите, что я начал рисовать на зачерненной бумаге, просто чтобы рисунок получался достаточно темным. Мне нравилось ощущение от игры.

И тогда Blizzard North вывела ее в стратосферу. Они перенесли действие из одного города в огромный, неизведанный мир — Санктуарий. По-моему, в нем мы смогли создать нечто наиболее уникальное из всего, что когда-либо предлагала Blizzard.

Когда *Diablo* выстрелила на полную мощь, равного ей просто не было, и ощущение от игры во многом зависело от ее дизайна.

Я рад, что мне некоторое время удалось побыть в Тристраме, Кеджистане, в Преисподней и на Небесах.

В следующий раз я окажусь там уже в качестве игрока, как и вы. Жду не дожусь этого.

«Когда я работал над изображениями для руководства по *Diablo*, я начал рисовать всё на совершенно черном фоне, чтобы передать мое мрачное и тревожное впечатление от игры... Я хотел создать историю происхождения целого мира, которая казалась бы трагичной и мифологической».

— КРИС МЕТЦЕН, бывший старший вице-президент по развитию истории и франшизы

НАПРОТИВ Проникновение скверны в принца Альбрехта +
Руководство по игре *Diablo* + Крис Метцен

ВВЕРХУ Демон + Руководство по игре *Diablo* + Сэмуайз Дидье

НА СЛЕДУЮЩЕМ РАЗВЕРЖЕТЕ Баннер PvP для *Diablo III* +
Diablo III + Лорел Остин





ОБЪЯТЬ ТЬМУ



Серия игр **Diablo** запомнится по многим причинам: за то, что она олицетворяет собой жанр action RPG, за предложение захватывающей «кооперативной» игры и за создание процедурно генерируемых подземелий, которые всегда полны неожиданностей. Но, вероятно, фундаментальным вкладом **Diablo** в развитие жанра стал ее незабываемый темный тон.

В играх *Diablo* рассказывается о том, как негодные смертные оказались в самом центре Вечного противостояния. Им придется защищать земной мир Санктуарий и от зла из самых глубин Преисподней, и от добра с Небес.

Тьма в *Diablo* простирается на протяжении всего жестокого игрового процесса. Так, герои оказываются в окружении смертельных врагов и, висая на волоске, отчаянно стараются разбить жутких монстров до того, как их кровь прольется на жаждущую под ногами землю.

Тьма и ужас всего мира в равной мере передаются благодаря визуальным эффектам *Diablo*. Достаточно лишь взглянуть на скриншот игры, чтобы безошибочно определить, откуда он. *Diablo* обладает своим собственным стилем тьмы — той самой, которую стремятся объять миллионы поклонников со всего мира. «В *Diablo* мы все закрасили темной кистью, в прямом и переносном смысле

слова», — говорит старший арт-директор Сэмюэл Дидье.

Эта книга рассказывает о том, как художники из Blizzard Entertainment вызывают у игрока соответствующее ощущение посредством определенных мощных визуальных концепций. Тщательно продуманные, внушающие дикий ужас иллюстрации к *Diablo* стали определяющим фактором для верных поклонников игры.

Среди них есть даже действующие создатели, в том числе и арт-директор *Diablo IV* Джон Мюллер, вдохновленный выпущенной в 2000 году игрой *Diablo II*. «Эта игра по-настоящему впечатляет, — отзывается он. — Это одно из тех явлений, которые прошли проверку временем. Я помню только, каким пугающим был мир».

При взгляде на *Diablo* и *Diablo II* десятилетия спустя сложно понять, каким образом маленькие пиксельные изображения могли внушать столько



страха. Часть ответа заключается в ярких иллюстрациях, включенных в руководства к играм. «С точки зрения концепций, в играх *Diablo* и *Diablo II* не было настоящих творений, — говорит Дидье. — Основные работы, которые все с ними и ассоциируют, были в руководстве. Мы трудились над игрой, а после ее завершения нам пришлось собрать руководство. Тогда-то мы и создали иллюстрации, которые должны были помочь реализовать продажи игры в таком виде, в каком она и предполагалась предстать в ваших головах».

Перенесемся почти на двадцать лет вперед, когда дизайн видеоигр круто изменился. Сейчас в процессе разработки на первом месте в качестве определяющей концептуальной практики находится изображение, а не постпроизводственная деятельность, которая и заполняет картинку. Сегодня вся арт-команда *Diablo* неустанно трудится над

тем, как будут выглядеть все аспекты игры, следя, чтобы каждый персонаж, каждое создание, предмет и окружение соответствовали заданной игровой эстетике.

Мюллер относит готические мотивы *Diablo* с их устрашающими свойствами к традиции темного фэнтези, порожденного фольклором средневековой Европы. «Я думаю о *Diablo*, как о классическом европейском фольклоре, отличном от фэнтези Толкина, — говорит он. — У Толкина есть расы и мир, и этот мир не наш. Европейский фольклор же скорее про нас. Про людей. В нем есть то, что мучает нас, ранит нас, а также мрачные и пугающие моменты. Думаю, что именно там *Diablo* и появилась».

«Это все равно что темные грани вашего воображения. Люди сами привносят в игру нечто, чего мы не можем предвидеть, в силу их собственных страхов».

НАПРОТИВ Ангел + Руководство по игре *Diablo* + Сэмуайз Дидье
ВВЕРХУ Демон, концепт + *Diablo III* + Виктор Ли