



Варвари

ВІСЬМ Емблема варварів • Diablo III • Трент Канюга

КНИЖКА Начерк варвара • Diablo III • Невідомий автор

БРАВОРУЧ Начерк варвара • Diablo III • Невідомий автор

УВІЗУ ДІВЕРУЧ Начерк варвара • Diablo III • Кріс Метцен

УВІЗУ ПРАВОРУЧ Начерк варвара • Diablo III • Джош Толлмен

КАВЕРТИ Концепт варвара • Diablo III • Вей Ван

СТОРІНКА 19 Ескіз варварів • Diablo III • Фройлан Гарднер

СТОРІНКА 20 Ескіз варварів у відомому обладунку • Diablo III • Фройлан Гарднер



Дівнічі племена дуже добре знайомі з темрявою, що огортає Санктуарій. Їхня мета, успадкована від великого предка Бул-Катоса, – захистити таємниці гори Арреат, що кадала тінь на їхню культуру протягом усього часу її існування. Воїни племен із дитинства навчаються рукопашного бою та радіють кожній можливості випробувати свою силу проти гідних противників, здобуваючи репутацію кров'ю переможених ворогів.

Варвар, народжений у цих жорстоких традиціях, уперше з'явився в *Diablo II* в образі татуйованого воїна з косою на бриггій голові, бойовими інстинктами й жагою до ближнього бою. Було б доволі просто помітити візуальну схожість між варваром та іншими брутальними фантастичними воїнами, тому команда *Blizzard North* наполегливо працювала, щоби надати йому дійсно унікального зовнішнього вигляду.

«Для мене Конан-варвар був вершиною, я не міг побачити нічого поза цим образом, – зізнається старший художній директор Сем Дідс. – Ці хлопці зуміли піти далі: «Ми могли б створити щось більш притаманне *Blizzard*, щось власне»».

Двадцять ігрових років потому, на початку подій *Diablo III*, землі племен варварів навколо гори Арреат перетворилися на зруйновані й ізольовані укріплення. Нескінченні битви варварів і їхня втома від цього світу знайшли відображення у віці чоловічої версії чемпіона племен – сивобородого ветерана, який не може перестати вбивати демонів і здобувати нові шрами.

Компанію Барбу (так старого ветерана стали називати художники) складає вогневолоса жінка-варвар, молода бунтарка, яка полюбить сокири та блакитний бойовий грим. Така ж спільна, як і її напарник-чоловік, вона прагне відзначитися на полі бою.

«Я хотів, щоби вона виглядала так, наче ні в чому не поступається Барбу, – каже провідний художник Фройлан Гарднер. – Тому я не збирався робити з неї чергову струнку войовницю. Ця дівчина мала вражати своєю фізичною формою. Гадаю, такий підхід нечасто використовується у фантазі та згодиться для дійсно незабутніх варварок».





№1 08

Зброя

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

ЗВІСЬ Конче стійки для зброї • Diablo II • Сидні Хан

КЛІВУРІ | **ВІСНІ** Концепти мечів • Diablo II • Аарон Гейнес

КАВІРІ | **ВІСНІ** | **ЗАБА** | **КАЛІВА** Концепт Небесного Різка • Diablo II • Пол Варвеза | Концепти Клема Корел Гуді | Вісник Дарт • Diablo II • Карл Робінсон | Концепт Умощ Богів • Diablo II • Аарон Гейнес

КАВІРІ | **ВІСНІ** | **ЗАБА** | **КАЛІВА** Концепти величезного клинка та Наклеювач • Diablo II • Сидні Хан | Концепти Аларона в Гілеу та Демоніки Лант • Diablo II • Аарон Гейнес

Зброя як засіб виживання полчищ веровів билакмістю класів має особливе значення для гравців Diablo. Саме різні види зброї стали одним з перших предметів, за які валився художники Blizzard під час створення особливого стилю Diablo.

Старший художній директор Семвайт Дікс згадує Diablo на стадії розробки, коли він помітив, що створити зброю в грі дозволяло лише кілька пікселів, а цього мало вистачало, щоб розглядати її форму та колір. Тому зброя не була важливою частково візуальних вражень від гри, хоча її роль для гравців величезна.

Однак залишалось місце, у якому зброєю можна було зробити унікального та цікавого – інтерфейс користування. Скориставшись цією можливістю, художники Blizzard створили деталізовані значки для відображення зброї, коли гравць переглядає свій інвентар. «Фактично, це були портрети зброї, – каже Дікс. – Ми хотіли передати певну родзинку, щоб гравці були в захваті не лише від характеристик, але й від зовнішнього вигляду зброї».

