

*МИР ИГРЫ*



**OVERWATCH**<sup>®</sup>





*МИР ИГРЫ*



**OVERWATCH**<sup>®</sup>



Издательство АСТ  
Москва



# СОДЕРЖАНИЕ



*006. ПРЕДИСЛОВИЕ*

*008. БУДУЩЕЕ, ЗА КОТОРОЕ  
СТОИТ СРАЖАТЬСЯ*

*013. ГЕРОИ*

*133. ПОЛЯ БОЯ*

*195. ОБЛИКИ*

*243. ГРАФФИТИ*

*281. ЗНАЧКИ ИГРОКОВ*

*289. КОРОТКОМЕТРАЖКИ*

*339. ИСТОРИИ ГЕРОЕВ*

*357. РЕКЛАМНЫЕ  
МАТЕРИАЛЫ*



## ПРЕДИСЛОВИЕ

**ЭТА КНИГА — НЕ ПРОСТО КОЛЛЕКЦИЯ РИСУНКОВ:  
ЭТО СЕРДЦЕ И ДУША OVERWATCH.**

С самого начала концепт-арт направлял процесс создания игры. Помню, как в самом начале разработки *Overwatch* я сидел напротив команды художников концепт-арта, которой руководил Арнольд Сан, заместитель директора художественного отдела. Он работал над изображением, которое могло бы вдохновить художников и задать визуальный стиль игры. Это был групповой снимок персонажей, которые затем стали основой нашей игры; он показал, какими могут быть герои *Overwatch*. Мы наблюдали, как персонажи обретали плоть. Вся команда работала бок о бок с художниками и с энтузиазмом участвовала в процессе, начиная от эскизов и заканчивая финальной композицией. Каждый отзыв принимался

во внимание, а воодушевление и воображение команды наполняли рисунки. Киборг, мутант, вооруженный арбалетом ассасин и ранняя версия Райнхардта оживали на наших глазах.

Готовое изображение быстро разлетелось по нашим кабинетам и стало обоями на рабочих столах. Распечатка рисунка даже застряла в принтере, стоящем в коридоре! Воодушевление команды росло с каждой новой версией. Мы ощущали наше единство. Это изображение стало маяком, который вел нас между рифами раннего этапа разработки. И, что более важно, благодаря ему мы сроднились с героями. Больше они не были просто идеями. Они были частью нас. Нашей командой. Нашей семьей.

Теперь этим героям был нужен дом. Мы должны были создать новый мир.



Наш следующий ключевой рисунок изображал мир *Overwatch* с точки зрения игроков. На рисунке Бена Чжана были изображены ранние варианты персонажей вроде Гэндзи и Уинстона вместе со странным паукообразным мутантом, сражающиеся в древнем храме посреди пустыни, на горизонте которой высился огромный город будущего.

Финальные версии этих двух эскизов задавали стиль и тон *Overwatch*. Без них мы бы не достигли таких успехов. Они вдохновляли нас на создание не только героев, но и всего мира вокруг них. Они были краеугольным камнем будущей игры, начиная с полей боя и способностей, заканчивая новыми героями и обликами.

В этой книге собраны ранние изображения и множество концепт-артов, которые появились позже. Эти иллюстрации — не просто работы отдельных художников. Это плод

творчества всей команды *Overwatch*, объединившей людей всевозможных профессий, чьи идеи, вдохновение и оптимизм наполняли игру.

И теперь мы делимся этими материалами с вами. Мы надеемся, что они будут вдохновлять вас так же, как и нас. Мы рады, что вы присоединились к нам в этом творческом путешествии и готовы продолжить его...

...чтобы увидеть, каким может быть мир *Overwatch*.

**БИЛЛ ПЕТРАС,**

старший художественный директор *Overwatch*



# БУДУЩЕЕ, ЗА КОТОРОЕ СТОИТ СРАЖАТЬСЯ

ВИЗУАЛЬНЫЙ ЦЕЛЕВОЙ КОНЦЕПТ *OVERWATCH*

7 ноября 2014 года начался новый этап в истории компании *Blizzard Entertainment*.

Более двадцати тысяч человек со всего мира собрались в *Anaheim Convention Center* в Калифорнии на восьмой *BlizzCon*. Многие посетители прибыли заранее и заполнили главный зал, чтобы занять место на церемонии открытия. Они ждали новостей о ряде нынешних игр, но для них подготовили сюрприз.

На сцене перед битком набитым главным залом появился Крис Метцен, старший вице-президент по развитию истории и франчайзингу в *Blizzard*, а также один из старейших творческих работников компании. На протяжении двух десятилетий он создавал миры и персонажей *Warcraft*, *StarCraft* и *Diablo*. В последнее время он с командой разработчиков трудился над другим проектом. Теперь участникам *BlizzCon* и всему миру пришла пора узнать об этом проекте. Метцен показал ролик, который никто еще не видел. И действие его происходило не в мирах *Warcraft*, *StarCraft* или *Diablo*, а в ином, новом мире.

Это был *Overwatch*.

Впервые за семнадцать лет *Blizzard* создали совершенно новую вселенную: научно-фантастическое видение Земли будущего со множеством впечатляющих

героев и злодеев. В течение следующих полутора лет игра прошла различные этапы бета-тестирования и доработки. Затем, 24 мая 2016 года, *Overwatch* вышла в свет. Она быстро стала международным бестселлером, получив признание критиков, и завоевала множество наград в категории «Игра года».

Но путь к успеху был долгим и начался с неудачи.

За несколько лет до презентации *Overwatch* *Blizzard* занимались разработкой другого проекта — многопользовательской онлайн-ролевой игры (MMORPG) под кодовым названием *Titan*. Над ним трудилось множество талантливых художников, гейм-дизайнеров, продюсеров и разработчиков. Они хотели создать игру, которая встала бы вровень с признанным флагманом в мире MMORPG от *Blizzard* — *World of Warcraft*.

Несмотря на энтузиазм и опыт команды, *Titan* так и не смог встать на ноги. В конце концов *Blizzard* закрыли этот проект.

Разработчики смирились, но сдаваться не желали. О нет. Им не терпелось проявить себя, создать новую идею, которая преуспеет там, где *Titan* потерпел неудачу. После прекращения работы над *Titan* сотрудники проекта собрались для обсуждения перспектив. И из этих

обсуждений родилась идея — шутер с видом от первого лица на Земле ближайшего будущего. Жанр и место действия отличались от существовавших тогда игр *Blizzard*, но разработчики считали это преимуществом. Это позволяло им пробовать новые темы и художественные приемы.

Основополагающим принципом стало сосредоточение игры на героях. Они должны были стать не просто классами, как во многих традиционных шутерах с видом от первого лица. У персонажей должна была появиться личность и история. Им предстояло сделаться сердцем и душой игры, которая позже станет известна как *Overwatch*.

Концепт-художники тотчас начали воплощать в жизнь зарождающуюся идею. Первые изображения состава героев *Overwatch* помогли задать тон и индивидуальность игры. Они позволили другим разработчикам лучше понять, над чем они трудятся. Они дали основу, вокруг которой можно было сплотиться.

Еще художники разрабатывали внутриигровые иллюстрации-концепты. Первые иллюстрации включали в себя ранние изображения персонажей: Торбьорна,



РАННИЙ ВАРИАНТ КБ ВОЛЬСКОЙ



ЭСКИЗ СОСТАВА ГЕРОЕВ



РАННИЙ СОСТАВ ГЕРОЕВ

Турбосвина, Райнхардта, Уинстона, Трейсер и Гэндзи. Персонажи получились интересными и яркими, а населенный ими мир — живым и притягательным.

Эти концепты порождали вдохновение и побуждали команду двигаться вперед.

По мере того как игра обретала свой стиль, перед разработчиками встала еще одна проблема. *Overwatch* была уникальна с визуальной точки зрения и сильно отличалась от других вселенных *Blizzard*. Как сделать игру новой и оригинальной, чтобы при этом она воспринималась, как часть семьи *Blizzard*? Как использовать уже

существующее художественное наследие компании и поднять его на новую ступень?

Каждая вселенная игр *Blizzard* имеет свою особую тему и визуальный стиль. *StarCraft* — суровая и жесткая научная фантастика, построенная на конфликте между тремя могущественными расами: терранами, протоссами и зергами. *Warcraft* — эпический фэнтезийный мир эльфов, дворфов, демонов и других существ. *Diablo* — мрачное готическое фэнтези, где человечество угодило в эпицентр бесконечной борьбы ангелов и демонов.

ВВЕРХУ: ПИТЕР С. ЛИ, В ЦЕНТРЕ И ВНИЗУ: АРНОЛЬД САН



МАКЕТ ОБЛОЖКИ КНИГИ «ИСКУССТВО BLIZZARD», НА КОТОРОМ ИЗОБРАЖЕН ТОРЬБОРН

и техники. Вторым — необходимость создать оптимистичное будущее, в котором игрокам хотелось бы жить и за которое они хотели бы сражаться. Третий гласил, что места действия, а также пропорции персонажа, его движения и позы должны быть динамичными. Четвертый — что игра должна восприниматься как произведение искусства, чтобы каждая деталь и каждый предмет казались сделанными с любовью и выдержанными в общем стиле.

Следующий состав героев воплотил в себе эти принципы, а также стремление команды использовать художественные наработки *Blizzard*. Персонажи отличались высокой степенью стилизации и утрированными



ФИНАЛЬНЫЙ СОСТАВ ГЕРОЕВ

Разработчики *Overwatch* внимательно изучили эти миры, чтобы найти не различия, а сходства между ними. *Warcraft*, *StarCraft* и *Diablo* используют общие дизайнерские основы *Blizzard*: утрированные пропорции персонажей и захватывающие миры, наполненные увлекательными историями.

Исследовав другие игры *Blizzard*, разработчики определили четыре ведущих принципа для художественной составляющей *Overwatch*. Первым из них стало разнообразие с точки зрения не только истории персонажей и культур, но также дизайна поселений, архитектуры



ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНЦЕПТ МИШЕНИ



ВАРИАНТЫ ЛОГОТИПА



КОРОТКОМЕТРАЖКА «ОБЩИЙ СБОР»

пропорциями и были созданы с тем вниманием к деталям, какое характерно для *Warcraft*, *StarCraft* и *Diablo*.

Эти новые герои делились на две категории. Одни отсылались к классическим типажам, знакомым игрокам других игр *Blizzard*, как, скажем, закованный в броню рыцарь Райнхардт и похожий на дворфа инженер Торбьорн.

Другие были присущи только *Overwatch*, например, энергичная Трейсер, умеющая перемещаться во времени, и высокоинтеллектуальная горилла Уинстон. Эти персонажи воплотили в себе некоторые основные темы игры: героический дух и светлое будущее человечества.

К антуражу в *Overwatch* команда применила те же самые художественные принципы, что и к персонажам игры. Земля была неизведанной территорией. Она никогда не фигурировала в подробностях ни в одной из игр компании. Разработчики с удовольствием воспользовались возможностью переосмыслить мир через призму *Blizzard*.

Дизайнеры решили сделать карты такими же разнообразными и стилизованными, как и персонажей. Также они хотели, чтобы те одновременно казались и экзотическими, и знакомыми. В таких местах, как Ханамура традиционная японская архитектура соседствует с футуристичным транспортом и городскими пейзажами. В Айхенвальде имеется деревня, разрушенная

в ходе войны между людьми и роботами, но прототипом ему служили классические представления о зачарованных европейских лесах и средневековых замках.

Чтобы сфокусировать внимание на героях *Overwatch*, разработчики привязали каждую местность к какому-либо персонажу. Локации стали не просто местами, где игрокам предстоит сражаться. Некоторые из них символизировали страны, из которых прибыли герои, другие оказались тесно связаны с их историями.

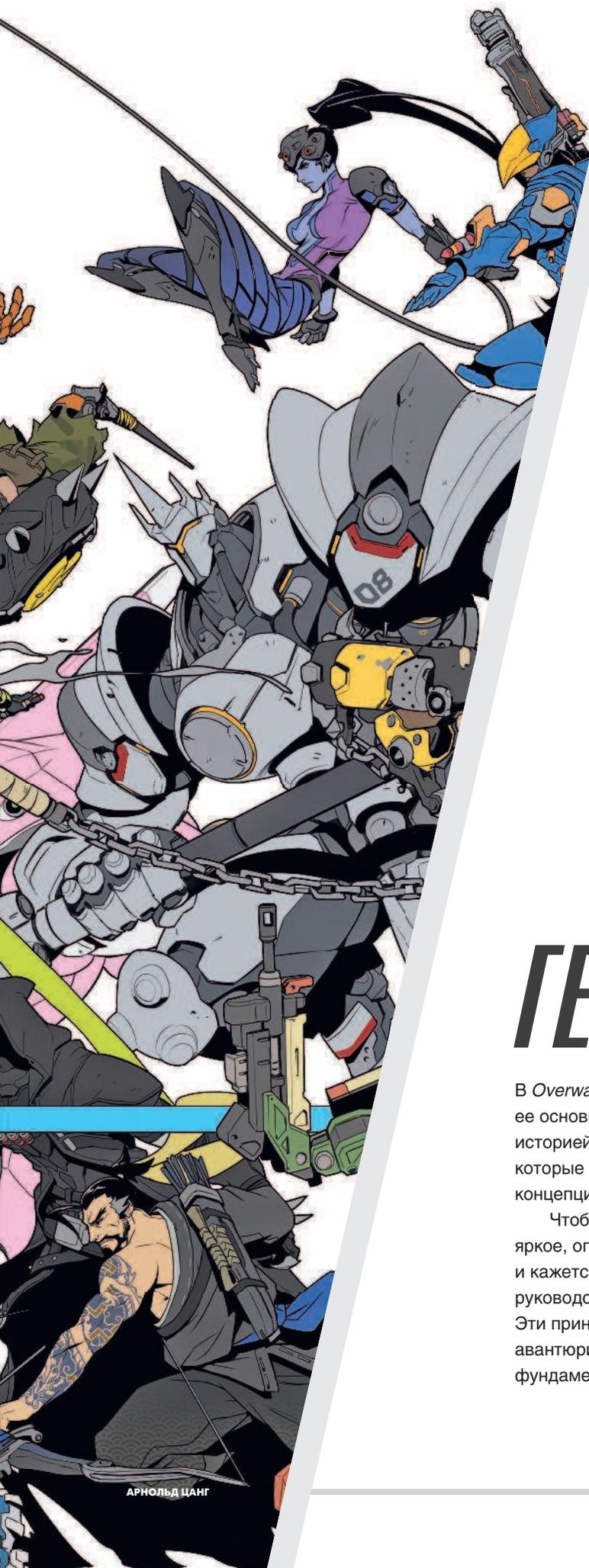
Работа шла долгие месяцы. Концепт-художники, моделлеры, аниматоры, специалисты по освещению, игровые дизайнеры и другие разработчики продолжали воплощать в жизнь героев и поля боя, руководствуясь основными принципами: разнообразием, оптимистичным будущим, динамичными персонажами и локациями, ощущением произведения искусства.

Когда *Overwatch* вышла в 2016 году, она включала в себя двадцать героев и двенадцать карт. Разработчики сделали ее визуальный стиль уникальным и при этом воистину соответствующим традициям *Blizzard*, и теперь у них была надежная основа для дальнейшего развития.

Чем они и занялись.

Будущее было светло, и история *Overwatch* только начиналась.





АРНОЛЬД ЦАНГ

# ГЕРОИ

В *Overwatch* герои — это всё. Они воплощают в себе суть игры, выражение ее основных тем и ценностей. Каждый персонаж обладает уникальной историей, визуальным стилем и личностью. Среди них не найдешь двоих, которые бы выглядели или действовали одинаково, и это — суть дизайнерской концепции *Overwatch*.

Чтобы быть уверенными, что каждый герой уникален, символизирует яркое, оптимистичное будущее, динамичен в пропорциях и движениях и кажется рукотворным, команда разработчиков игры использовала в качестве руководства к действию четыре основных художественных принципа. Эти принципы стали связующим звеном между солдатами, учеными, авантюристами и чудаками, живущими в мире *Overwatch*. Они также заложили фундамент для появления множества новых героев.



## ГЕРОИ

# АНА

Концепт-арты и подробная история Аны существовали еще до того, как команда разработчиков превратила ее в пригодного для игры персонажа. Впервые она появилась в «Солдате», ролике о происхождении Солдата-76, как талантливый снайпер и член изначальной команды *Overwatch*. Однако разработчикам было сложно добавить ее в игру, поскольку роль снайпера уже занимала Вдова.

Решение было найдено, когда разработчики наделили Ану способностями Алхимика, находившегося в разработке персонажа, который использовал зелья для нанесения урона врагам и исцеления союзников. Результатом стал совершенно уникальный герой: снайпер поддержки, что также сыграло ключевую роль в становлении мира *Overwatch* и его всеобъемлющей истории.





ВСЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ: АРНОЛЬД САН

