Мир игры
HEARTHSTONE

Мир игры

УДК 821.111-312.9
ББК 84(7Сое)-44
Б89

THE ART OF *HEARTHSTONE*®

Печатается с разрешения компании
Blizzard Entertainment, Inc.

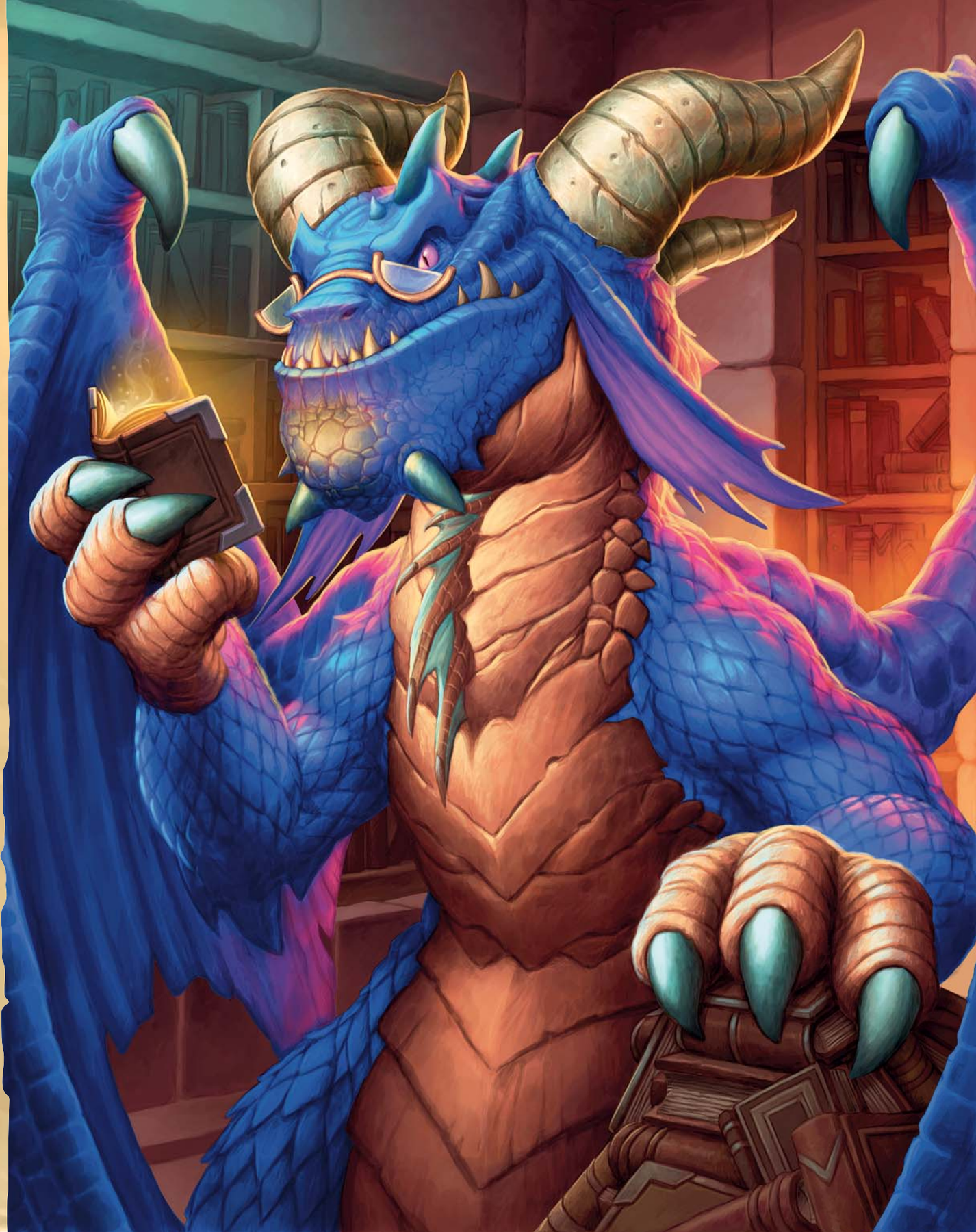
BLIZZARD ENTERTAINMENT:
Редакторы: Гейт Гэри, Эллисон Айронс, Диандра Ласрадо
Арт-директор: Бриджит О'Нилл
Арт-дирекция команды разработки: Джереми Крэнфорд, Бен Томпсон
Консультанты по разработке: Бен Броуд, Джейсон Чейз, Гамильтон Чу, Дейв Косак
Консультанты по игровому лору: Шон Коупленд, Кристи Куглер, 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 диретор: Иен Р. Моррис
Арт-директор: Сюзи Хатселл
Дизайнер: Роб Долгаард

Брукс, Роберт.
Б89 Мир игры *Hearthstone*: Артбук / Роберт Брукс; пер. с англ. Александры Давыдовой, Анны Егорцевой. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 240 с.

ISBN 978-5-17-114619-1

©2019 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Hearthstone and Blizzard Entertainment 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.

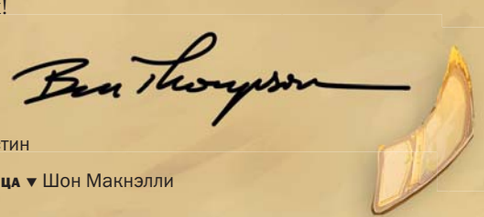
Не поймите меня неправильно: рисунков, которые покажут вам игровой мир, здесь хватает. Уж чего-чего, а великолепных иллюстраций в Hearthstone столько, что глаза разбегаются, и особенно важную роль они сыграли в самом начале работы над проектом. Я лишь хочу сказать, что перед вами не только окно в мир 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

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.

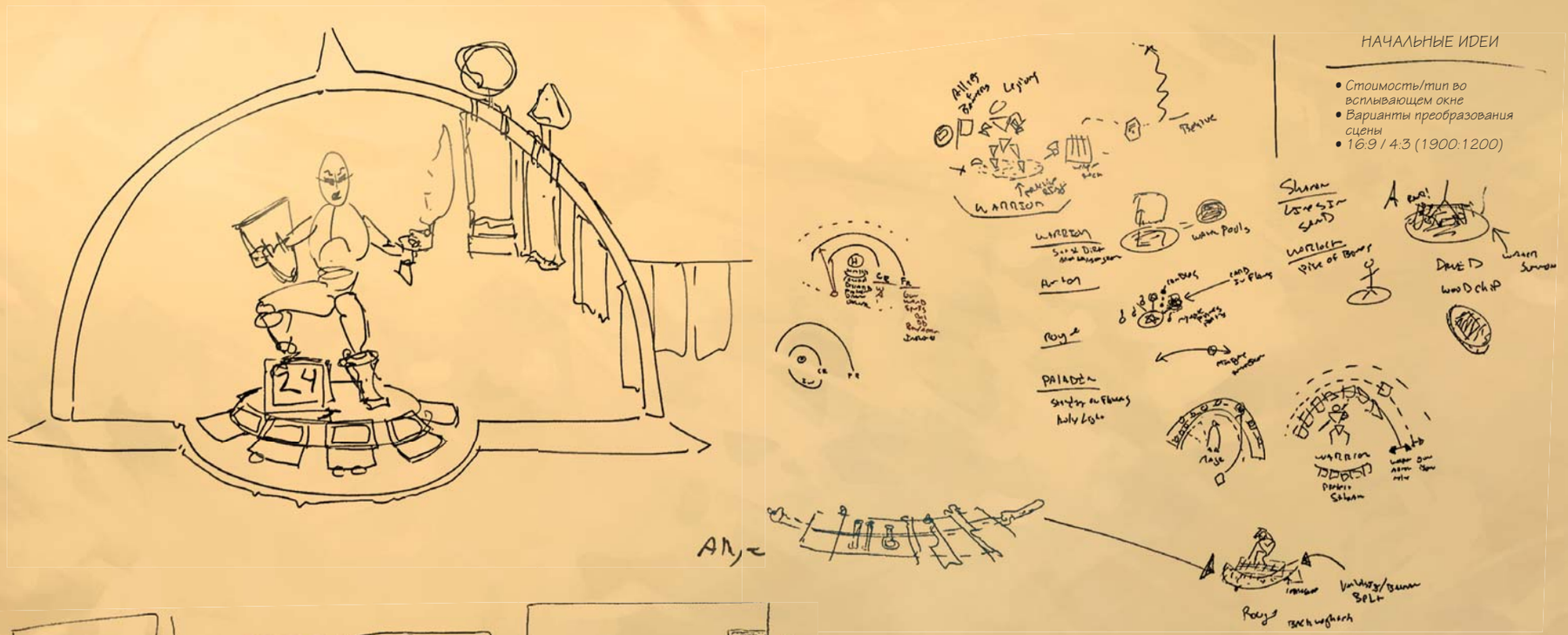
На выставке сыграть в Hearthstone можно было на стационарных компьютерах и планшетах. Желающих было много, и вскоре очередь обогнула стенд Blizzard дважды. Игроки могли сражаться друг против друга, используя несколько заранее собранных колод. Многим игра так понравилась, что после окончания поединка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

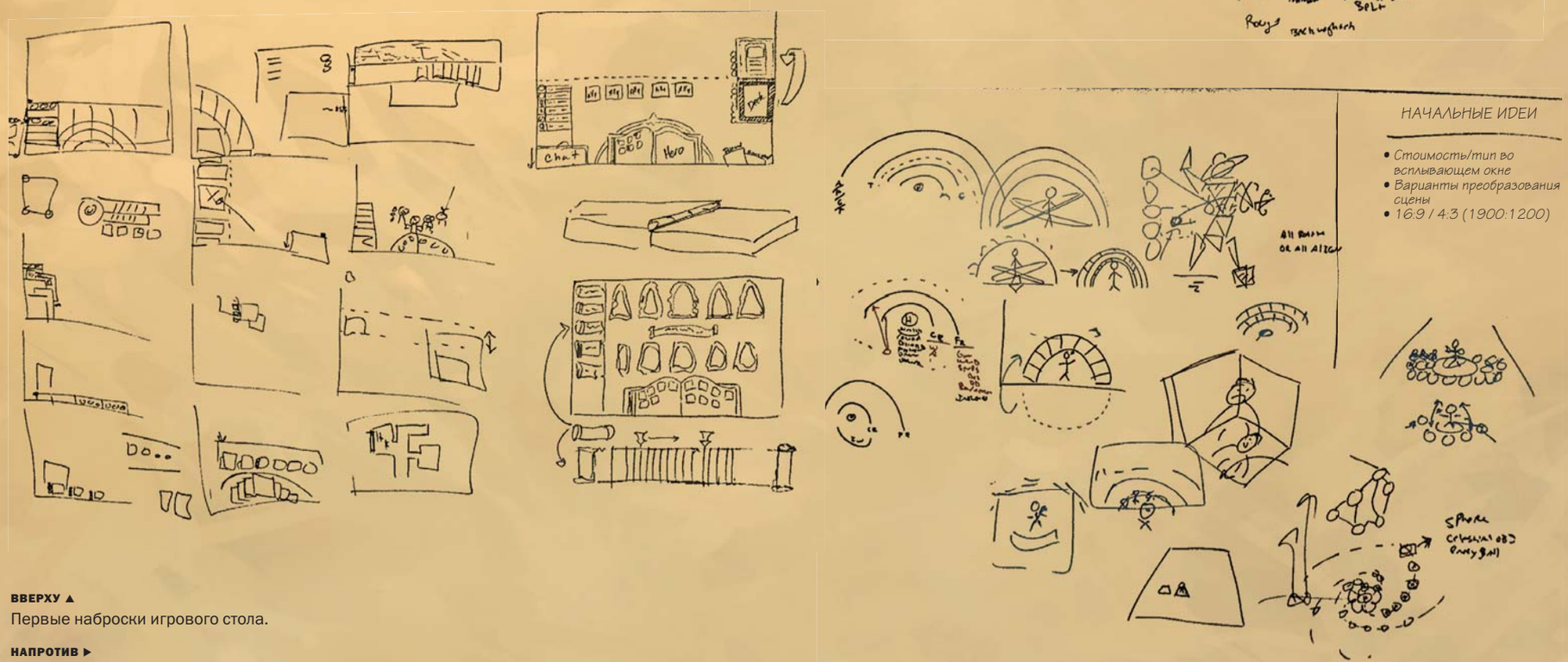
С тех пор прошло больше шести лет, было выпущено более тысячи новых карт, а количество игроков в Hearthstone превысило семьдесят миллионов человек. Hearthstone несомненно стал одной из самых успешных игр за всю историю Blizzard.

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

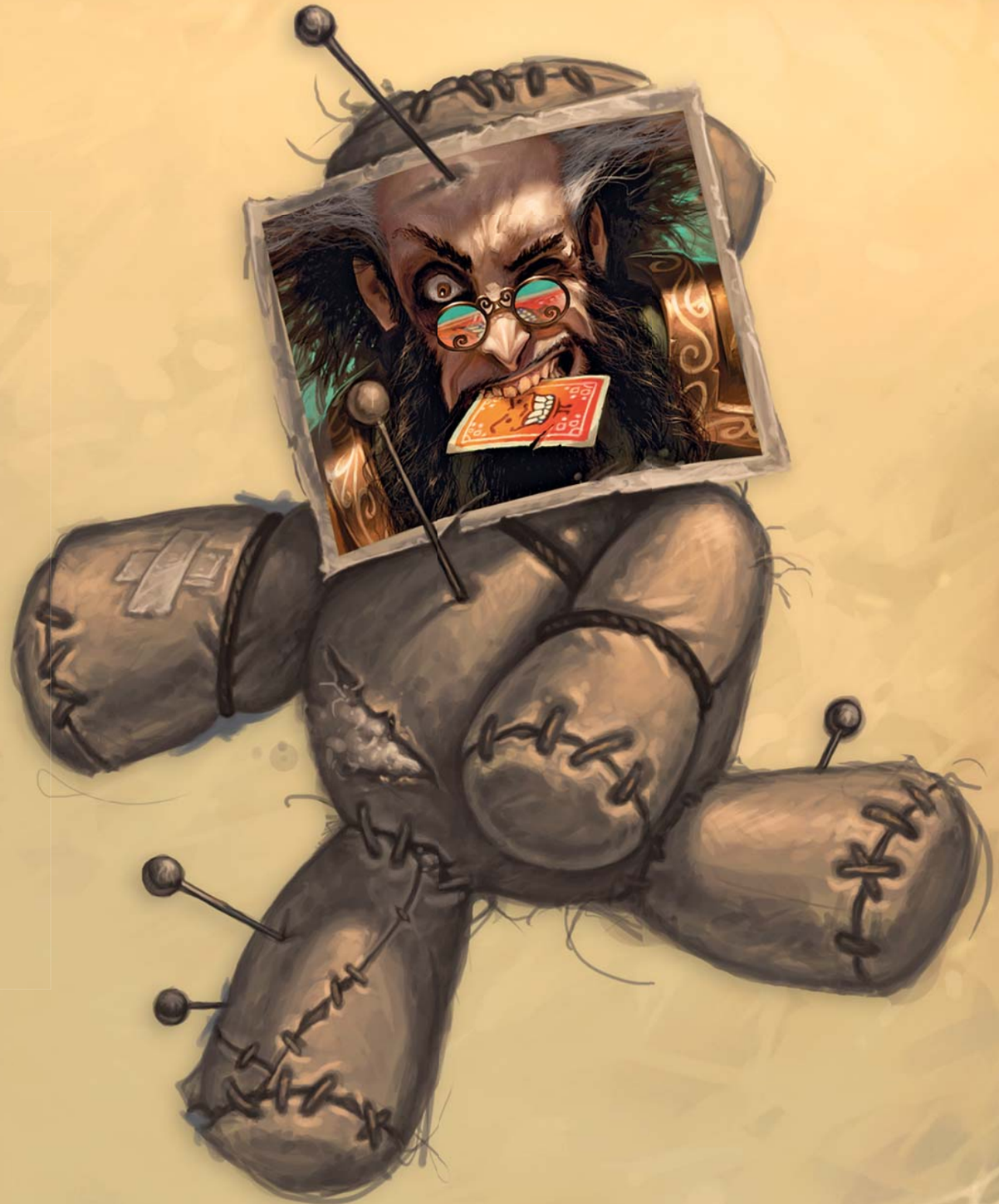




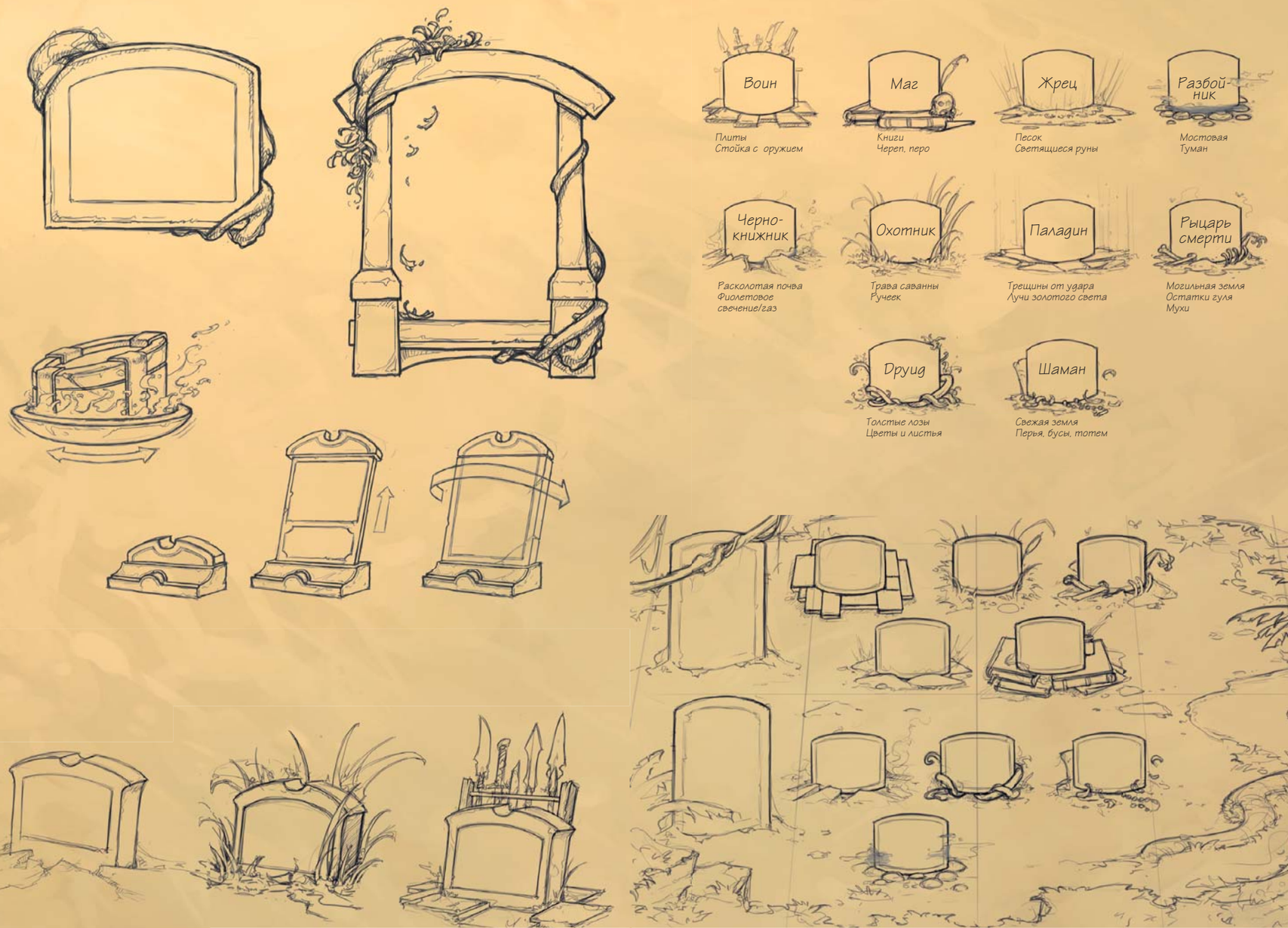
ВВЕРХУ ▲
Первые наброски игрового стола.

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

Варракс
Персонаж
Персонаж
Крайтон Ячменнобородый
Латро Смиренный
Та'зо
Ваэрик Гордое Копыто
Карга с Перекрестка
Кулан Страж Земли
Веш'рал
История
Ответить, когда Бен закончит ход
СДЕЛАНО



НА РАЗВОРОТЕ ▲
Ранние прототипы концептов
для отображения игровых существ.

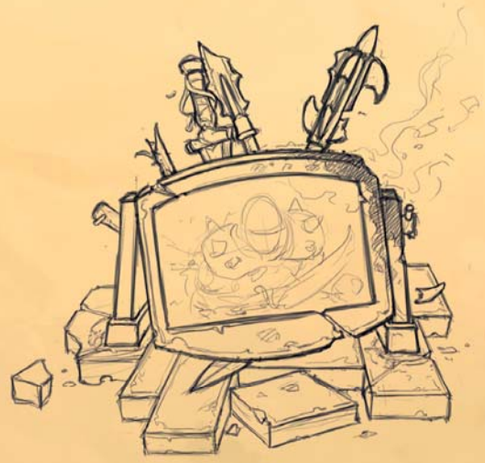


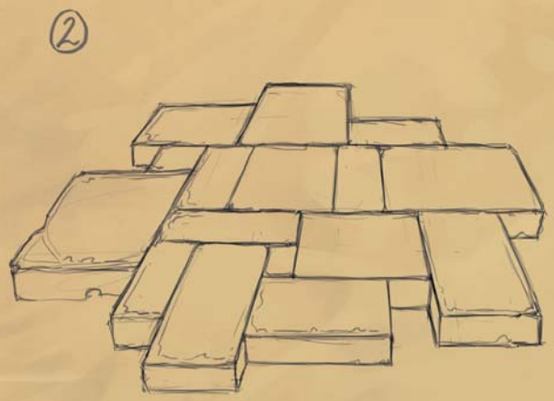
ВВЕРХУ ▲
Первые наброски игрового поля в стиле «Луг».

Из земли «вырастают» плиты и раскладываются.

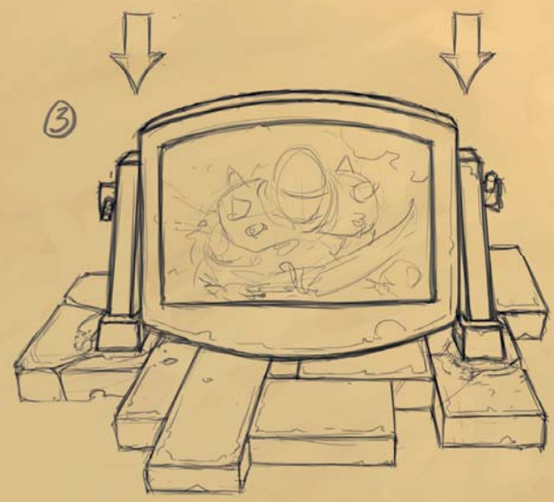
Союзник падает на «доску», которая от удара 1–2 раза тяжело качается.

— Разбитая плита —

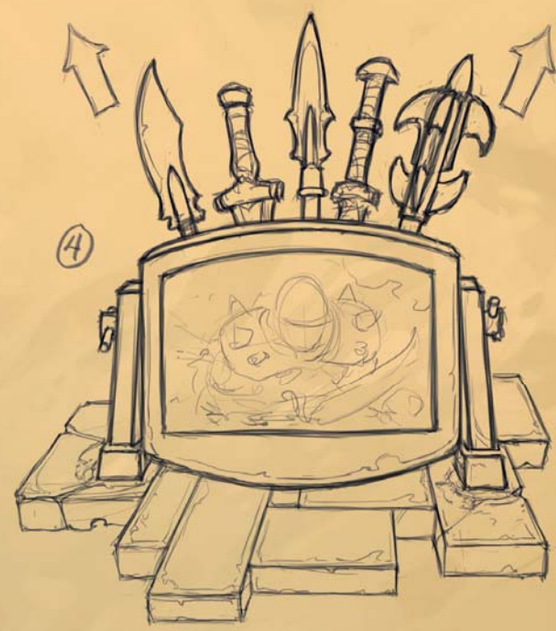




Облицовочные плитки состыковываются.

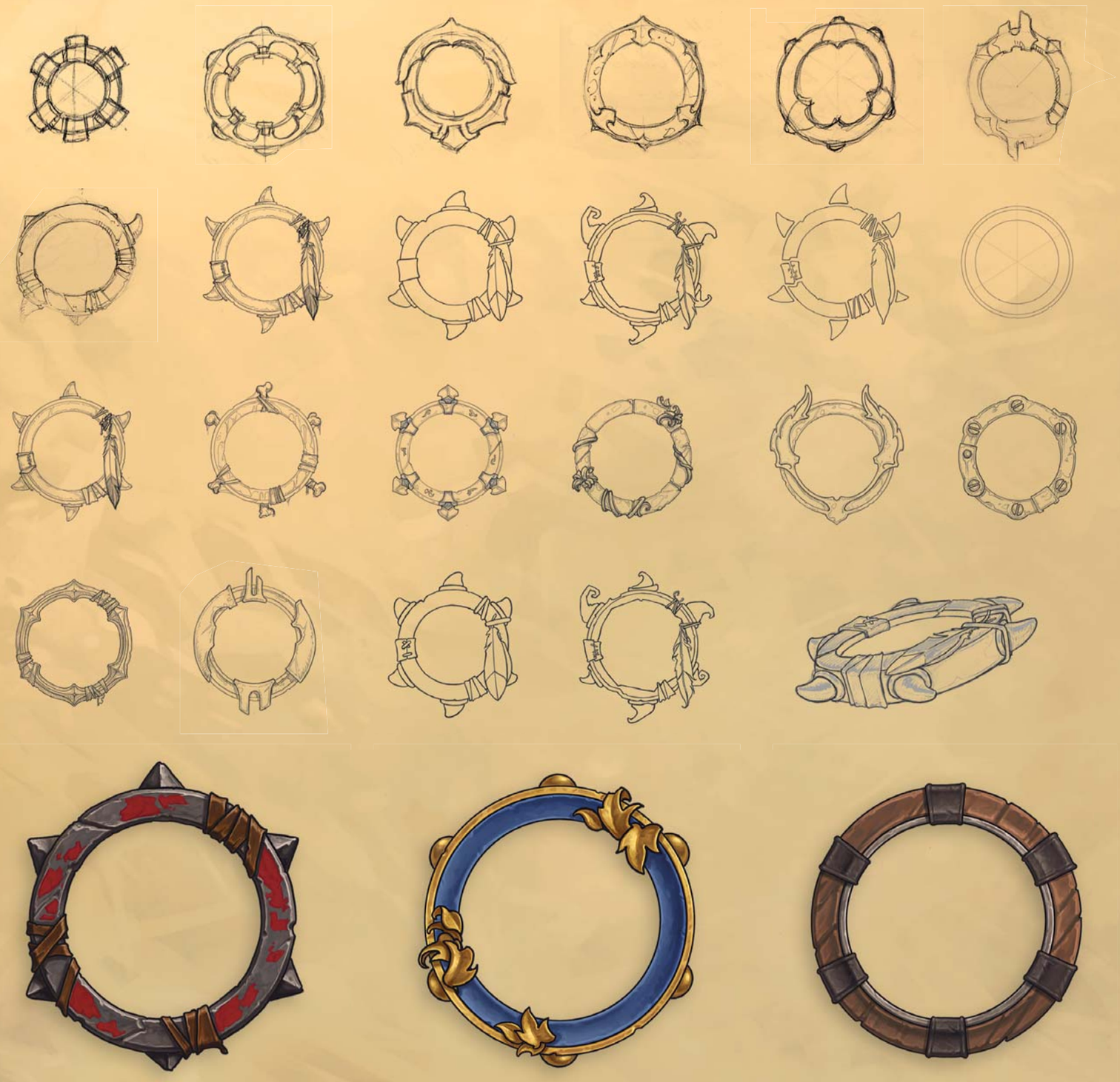


На шарнирах от ударов появляются трещины, клубится пыль

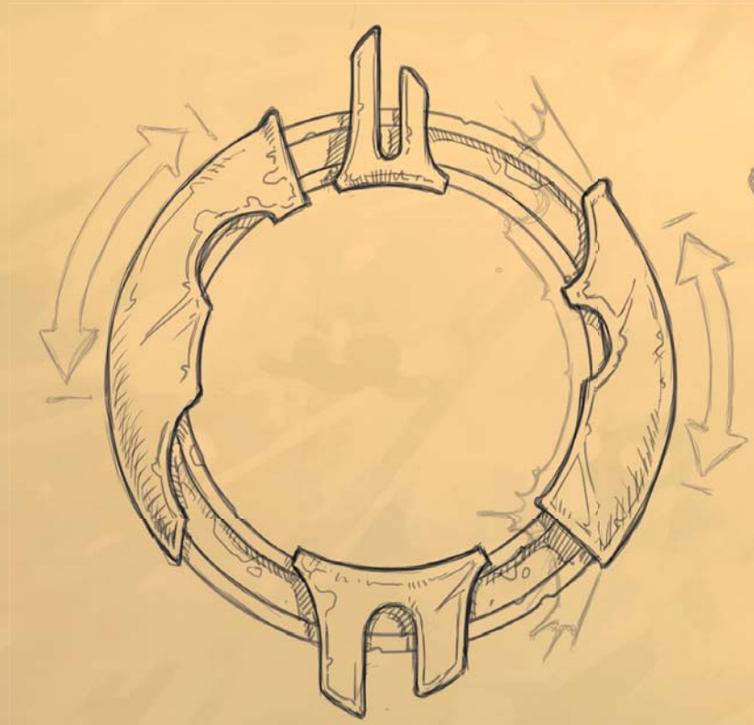


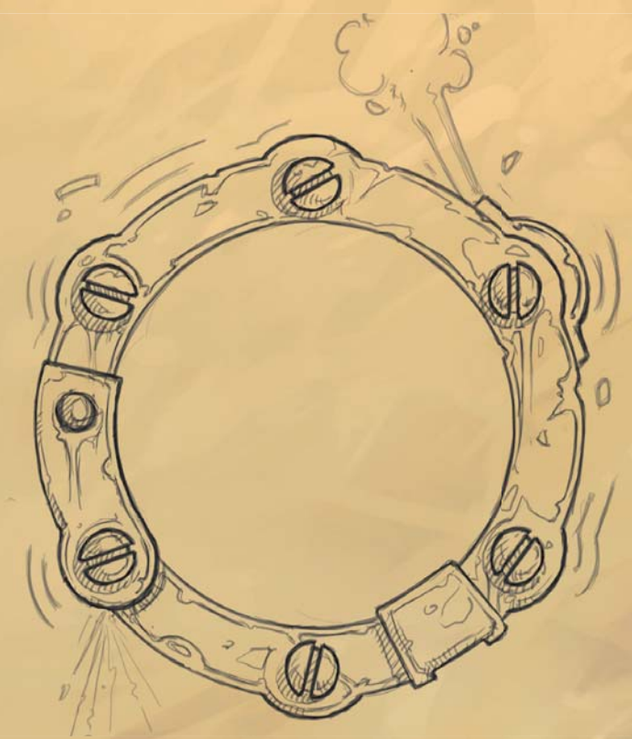
Неожиданно со звоном выезжает оружие.

ВВЕРХУ ▲
Прототипы игровых окружений с каменным полом



СЛЕВА ◄
Рамки портретов разных существ/героев World of Warcraft, отличаются по расам; карандашом и в цвете.



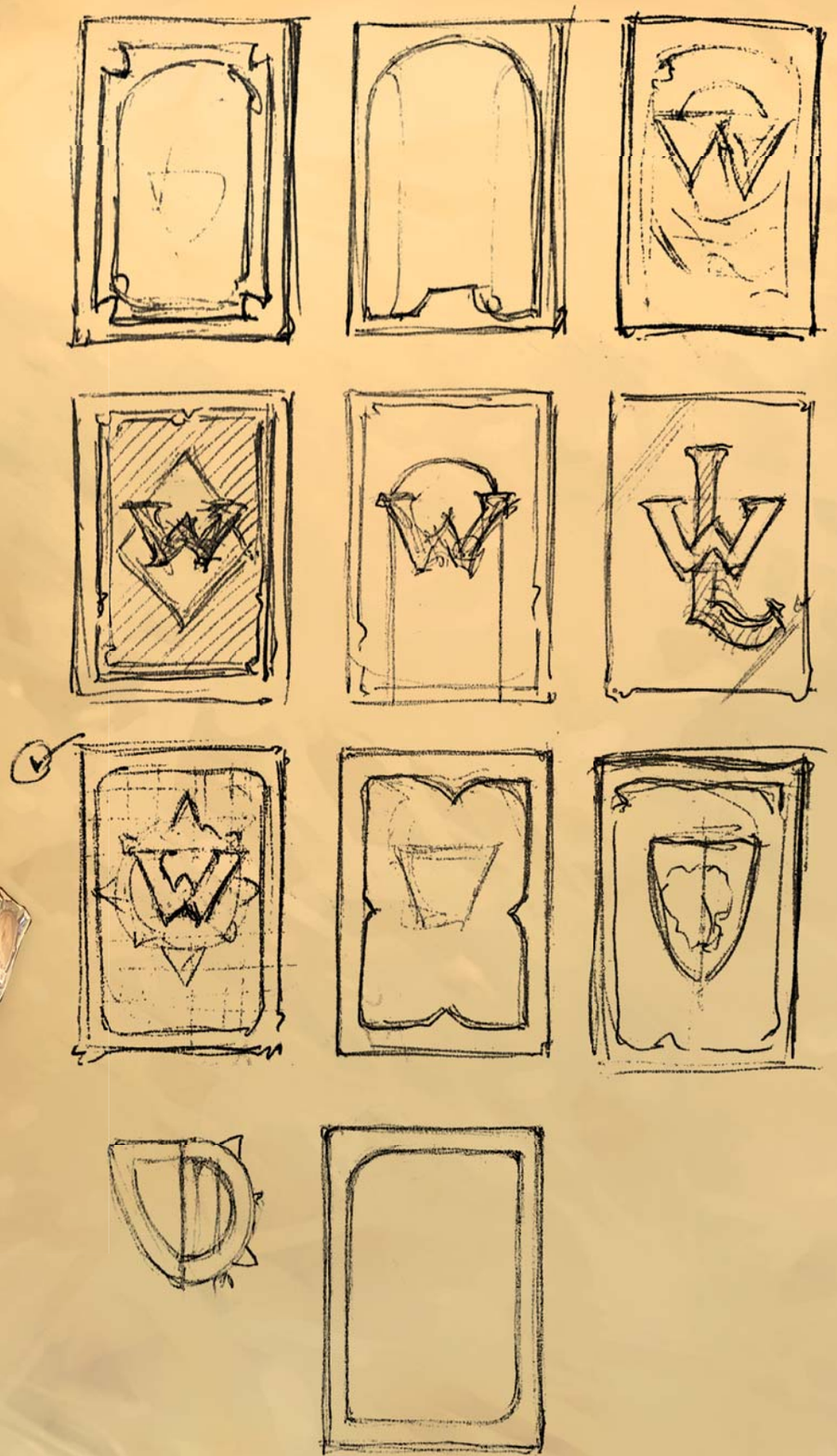


ВВЕРХУ СЛЕВА ◄▲
Прототип рамки дренеев. По замыслу проекта, ее элементы должны двигаться по кругу.

ВВЕРХУ СПРАВА ▲►
Прототип рамки рыцарей смерти. Руны светятся. После каждого хода элементы рамки вращаются.

ВНИЗУ СЛЕВА ◄▼
Прототип рамки ночных эльфов. Лоза вьется по кругу, лепестки цветов колышутся от ветра.

ВНИЗУ СПРАВА ▼►
Прототип рамок гномов. Создается впечатление, что они приводятся в движение паром. Во время бездействия колеблются, а во время ходов и атак — искрятся.



НОВЫЙ ПОДХОД, НОВАЯ КОМАНДА

В конце 2008 года игровая индустрия быстро менялась. Появились новые платформы, а всего двумя годами ранее на североамериканский рынок вышли первые смартфоны. Новые игровые жанры завоевывали популярность. Компания Blizzard создала World of Warcraft — одну из самых успешных игр в истории — и работала над другими, не менее грандиозными и масштабными проектами, для реализации которых требовались значительные ресурсы.

Когда у большой команды возникают неожиданные трудности, на помощь привлекают людей из других отделов, и иногда они остаются, чтобы работать над этим проектом и дальше. В результате титанических усилий, которые требуются, чтобы довести масштабную игру до релиза, проекты поменьше часто остаются без внимания.

В случае с Hearthstone все было иначе: стремясь создать нечто новое, компания Blizzard собрала небольшую команду опытных разработчиков, которые получили достаточную свободу действий.

Довольно быстро дизайнеры новой команды приступили к созданию прототипов цифровых карточных игр. Многие из них были заядлыми любителями этого жанра, а у некоторых за плечами даже был соответствующий опыт работы. Идея оставить свой след в жанре карточных компьютерных игр быстро овладела их умами, ведь суммарный игровой стаж всех членов команды насчитывал десятки лет!

Однако найти подходящую концепцию для новой карточной игры было непросто: новичков пугала сложность, и аудитория у существовавших на тот момент цифровых карточных игр была небольшой. Этот рынок не выглядел привлекательным, даже сама идея цифровой карточной игры вызывала вопросы.

Ведь традиционный формат игры дает участникам нечто осязаемое: они держат в руках колоду иллюстрированных карт. Можно ли сделать так, чтобы цифровая коллекция заинтересовала игроков в той же степени?

На протяжении последующих месяцев и даже лет разработчики создавали прототипы будущей игры на бумаге и на компьютере. Художники экспериментировали с разными вариантами оформления. Рады были и неудачным идеям, ведь они помогали понять, как делать не нужно.

Но во время работы над ключевыми элементами Hearthstone команде также приходилось помогать другим отделам. Множеству проектов Blizzard требовалась помощь с доработкой дизайна,

СЛЕВА ◂
Ранние эскизы рубашек простых карт

программированием и так далее. Значительная часть команды Hearthstone трудилась над другими играми, и благодаря их работе увидели свет StarCraft II: Wings of liberty и Diablo III.

В итоге от первоначальной команды осталось всего несколько человек. Конечно же, их сил было недостаточно для того, чтобы реализовать и выпустить такой сложный проект.

Команда начала экспериментировать со всеми безумными геймплей-идеями, какие только приходили в голову, даже если опробовать их можно было, только вырезая карты из бумаги и играя в них по-настоящему.

Быть может, игра необязательно должна быть карточной? Быть может, стоит создать анимированных или трехмерных существ? Или пусть на поле боя находится сам игрок? А что если целью игры сделать нападение существ с помощью заклинаний на укрепленный город противника? Или сделать так, что, когда в город игрока врываются, он обретает новые возможности, которые способны переломить ход битвы, если его быстро не уничтожить. Все эти (и многие другие) идеи обдумывались, проектировались и отбрасывались. Был период, когда команда каждую неделю предлагала что-то новое. Многие задумки стоили внимания. Некоторые были очень забавными. Остальные... не очень.

Этап мечтаний, когда все кажется возможным, растянулся фактически на год. И он определенно пошел на пользу: многие коллеги возвращались для проведения тестов, принося с собой новые идеи. Да, команда Hearthstone временно распалась, но никто не забыл о желании создать что-то новое.

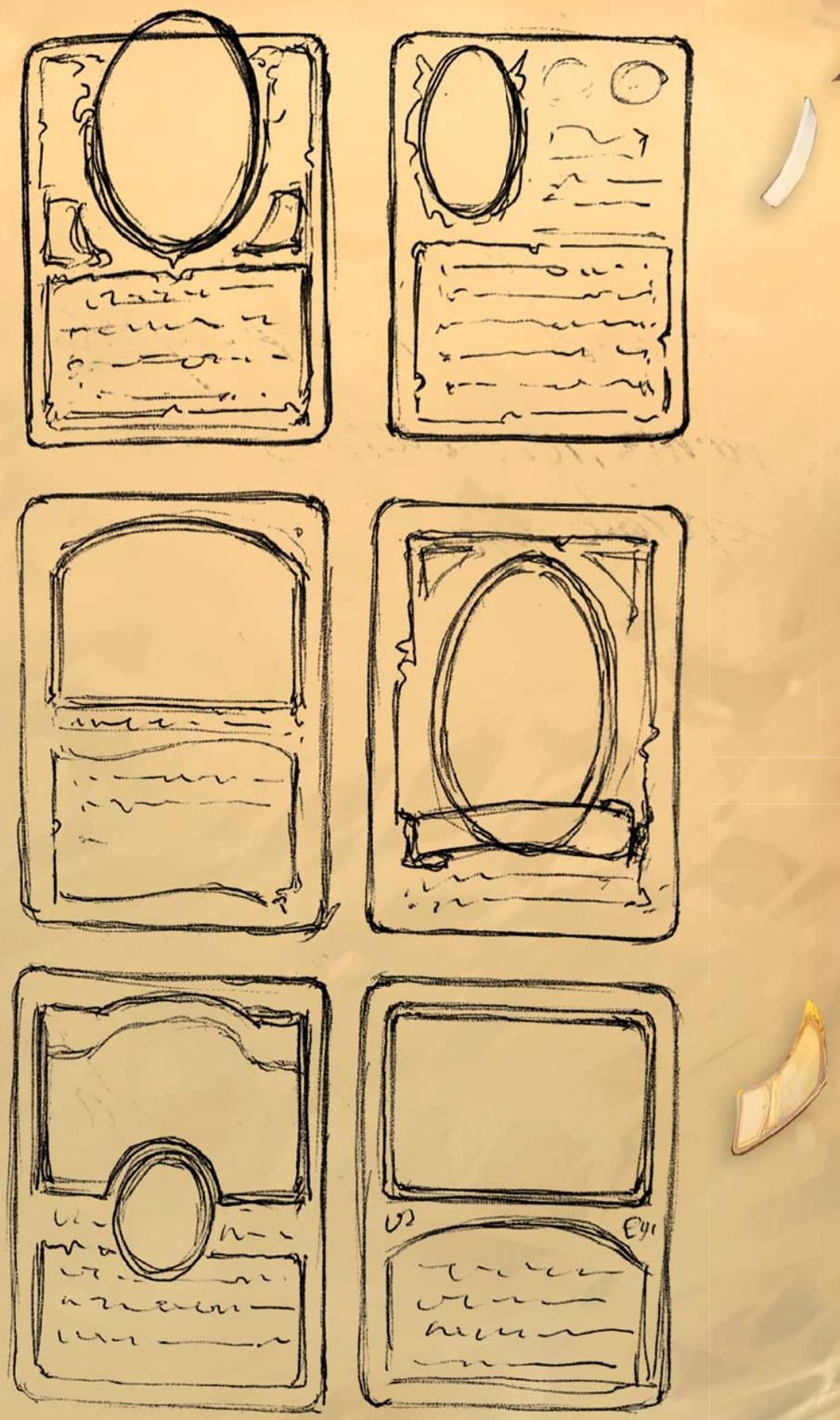
Постепенно определялись основные критерии игры: она должна быть относительно небольшой по масштабу, поскольку у команды Hearthstone было недостаточно ресурсов на разработку нового огромного мира, как, например, в Starcraft или Diablo. К тому же, эта карточная игра создавалась как коллекционная. Площадкой стала вселенная Warcraft со всей ее богатой, вдохновляющей и переосмысленной мифологией.

Но основной целью команды Hearthstone было сделать игру доступной: многие ККИ тогда были нацелены на узкий круг потребителей.

Один из способов решить поставленную задачу — придумать соответствующий дизайн. Команда укоротила время проведения матчей, размер колоды стал приемлемым, а механика — доступной для понимания.

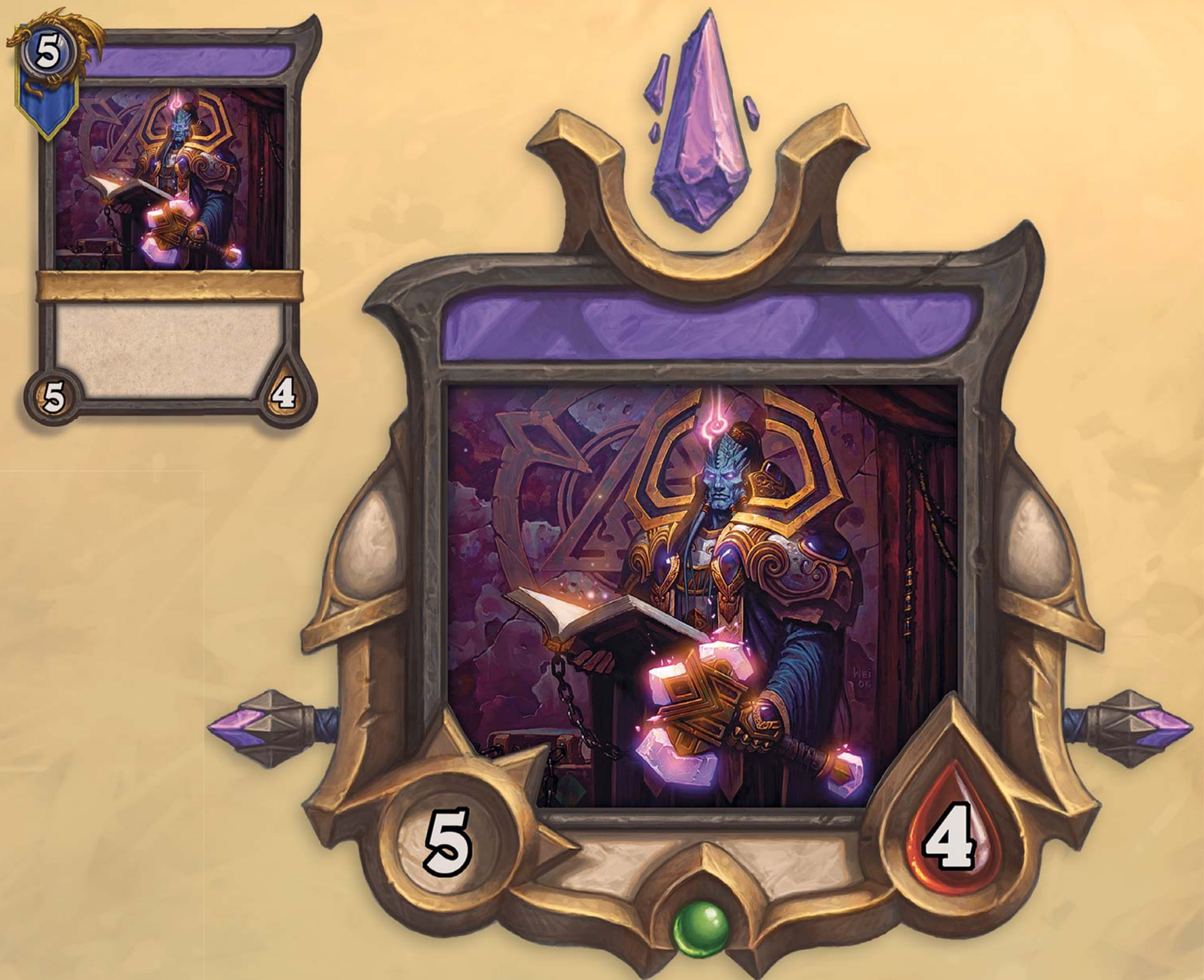
Вторым шагом на пути к решению проблемы стала разработка соответствующего стиля игры. Он должен быть приятным и вызывать соответствующий настрой. Дизайн должен быть таким, чтобы публика, которая, возможно, никогда раньше не играла в ККИ или даже не знакомая с Warcraft, обратила на игру внимание.

Задача оказалась не из легких.

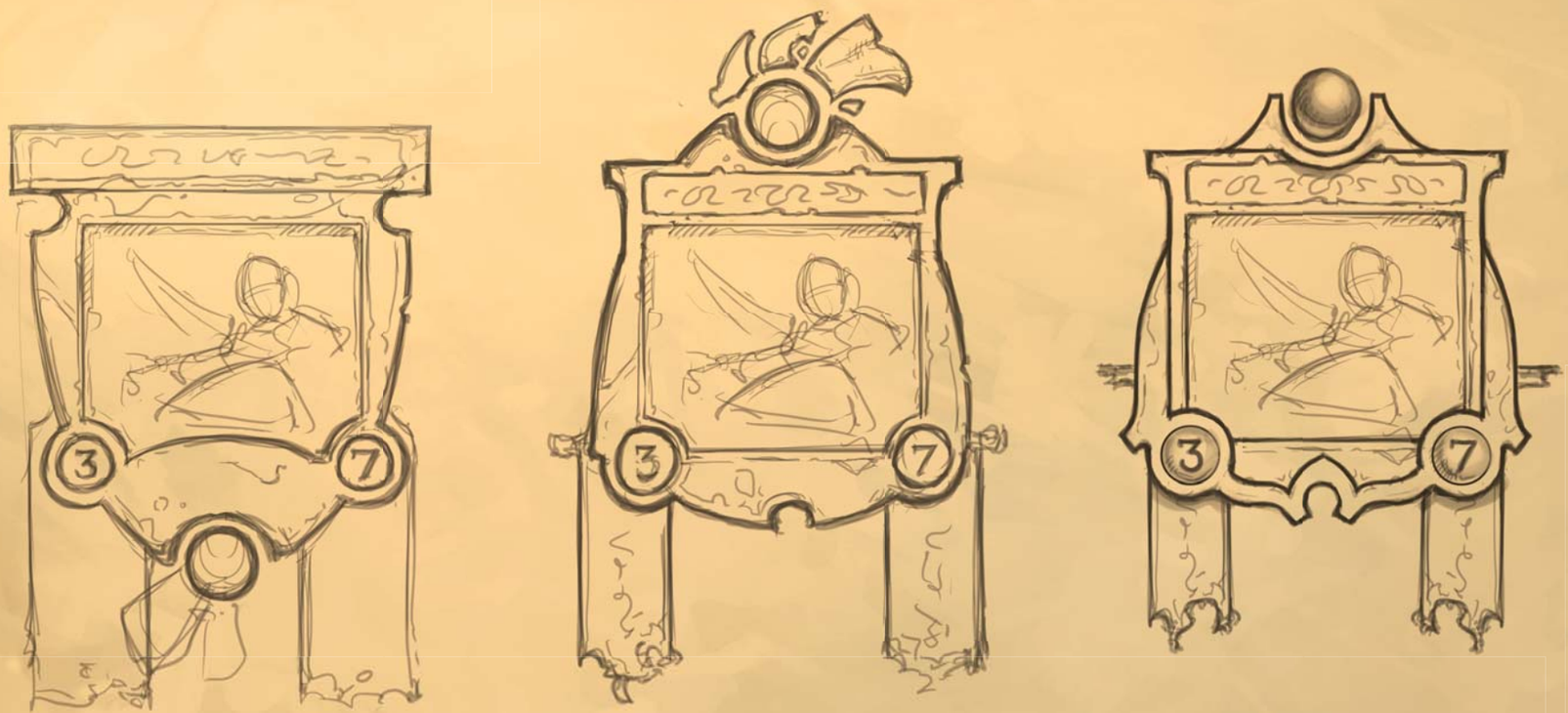


СПРАВА ▶
Эскизы лицевой стороны карт, где видно, что команда искала приятный глазу баланс между рисунком и информативным текстом.

СЛЕВА ◂
Вариации будущих карт и существ на игровом столе.



СПРАВА ▸
Прототип, отображающий карту в руках и на столе.



СЛЕВА ◂
Эксперименты с отображением существа на игровом столе. В ходе каждой итерации искали новый способ показать очки атаки и здоровья.

НАПРОТИВ ▸
Прототип крупным планом, предварительная версия. Окончательный вариант значка здоровья в виде красной капли.

НА РАЗВОРОТЕ ◀▶
Несколько цветных эскизов, отображающих силу и механику карт.

БУДЕМ РЕАЛИСТАМИ

В начале работы стиль оформления менялся так же стремительно, как и дизайн игры. Было создано много разных прототипов: в одном игрок был генералом, который наблюдает за полем боя, в другом — монархом, который следит за своими войсками из окна замка, и так далее. Для реализации каждой из этих задумок создавались разные игровые интерфейсы, менялись технические стандарты и требования к навыкам художников-исполнителей.

В ходе проведения экспериментов быстро стало ясно, к чему следует стремиться: целевая аудитория должна чувствовать, что разработчики сами обожают карточные игры. Поэтому наряду с игровой механикой нужно сохранить ощущение традиционной игры. Нравится шлепать картами по столу? Нравится чувствовать запах свежей краски и бумаги, распечатывая новенький бустер? Цифровая карточная игра не способна буквально воссоздать эти эффекты, но ведь есть и другие способы добиться ощущения реальности.

Поэтому было принято важное стилистическое решение: игра должна выглядеть как можно реалистичнее. Чтобы карты и магия были видны во всей красе, их нужно сделать объемными, в 3D. Hearthstone — это в первую очередь ККИ, поэтому экспериментальные идеи с осадой городов и живыми существами, блуждающими по полю боя размером во весь экран, отклонили. Игроки сойдутся за игровым столом и будут сражаться, как если бы они использовали настоящие карты.

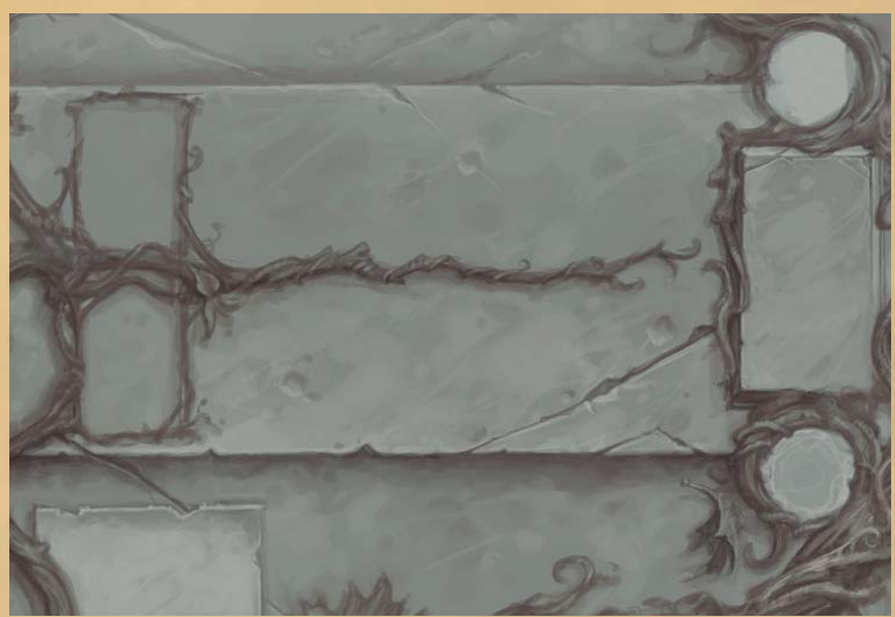
Совместными усилиями художники Hearthstone придумали интересный способ объединить все элементы игры одним общим интерфейсом: сложить карты и игровое поле в волшебную шкатулку. При запуске игры она закрыта, затем волшебным образом детали начинают двигаться, шкатулка открывается, и можно играть.

И это второй важный момент игрового дизайна: ощущение церемонии, благодаря которому запуск игры воспринимается как уникальное событие. Далее команда приступила к работе над библиотекой карт. В цифровом пространстве, может, и нельзя почувствовать хруст целлофана под пальцами, когда распаковываешь новый бустер, но ведь есть и другие способы достичь нужного эффекта.

За годы разработки процесс открывания комплектов карт становился все необычнее: упаковка стала лопаться, рассыпая искры по экрану, карты — раскладываться лицом вниз, чтобы этот процесс тоже был маленькой церемонией. Игрок получил возможность наводить на карты указатель и получать подсказку об их уровне редкости. В момент нажатия стали разлетаться цветные искры... и лишь тогда карта поворачивается лицом, открывая свои параметры, свойства и иллюстрацию.

Все варианты игрового стола выполнены в технике 3D, на игровом поле расположены различные элементы и детали, чтобы игроку не было скучно во время ожидания хода. Даже щелчок по игровой области звучит так, словно игрок стучит пальцем по настоящему карточному столу.

Но все прелести цифрового формата раскрылись лишь во время работы над визуальными эффектами. Тема магических эффектов вызвала немало споров. Должны ли они быть реалистичными и убедительными? Нет. Они должны давать то же ощущение реальности происходящего, что и все остальные элементы игры. Иными словами, они должны быть стильными.



ВВЕРХУ ▲
Детальная прорисовка игровых столов.

НАПРОТИВ ▶
Спецэффекты «Чародейских стрел» и «Огненной глыбы».

Команда начала с разработки классического заклинания Мага — «Огненный шар». Огонь не опалял экран: его не наделили характерными для него свойствами, зато летящий по прямой траектории шар мог вращаться и оставлять за собой пламенный след. Когда дело было сделано, приступили к другим заклинаниям, но с ними работали иначе. Если «Огненный шар» падал с соответствующим грохотом, то намного более мощная «Огненная глыба» уже могла разнести цель вдребезги. А вот маленькие «Чародейские стрелы» резко сворачивали с намеченного пути лишь для того, чтобы заставить игрока поволноваться, куда же придется удар. Но затем они вновь направлялись к своей цели.

Разработчики знали, что механика существовавших тогда карточных игр казалась новичкам довольно сложной. Однако благодаря созданным для каждого отдельного заклинания эффектам механика Hearthstone стала не только понятной, но и зрелищной.

Заклинание Чернокнижника «Круговерть пустоты» очень простое: оно предназначено для уничтожения всех существ. 3D-художник Джон Цвикер придумал красивый способ воплотить идею с заклинанием в жизнь. Он создал прототип и продемонстрировал его коллегам.

Позже они отзывались, что переломный момент в создании игры Hearthstone наступил тогда, когда команда впервые увидела приведение заклинания в действие.

В традиционном формате игры «битые» карты откладываются в сторону. В цифровом пространстве все иначе, особенно в тех случаях, когда от игры нужно добиться эффекта церемониальности и наделить ее определенными характеристиками. Все игровое пространство «Круговерти пустоты» занимает зияющая воронка, которая ведет в мир хаоса и тьмы. Засосав всех существ с поля боя, она закрывается, не оставляя после себя ничего. От такого зрелища захватывает дух, и увидеть его можно лишь в цифровой версии карточных игр.

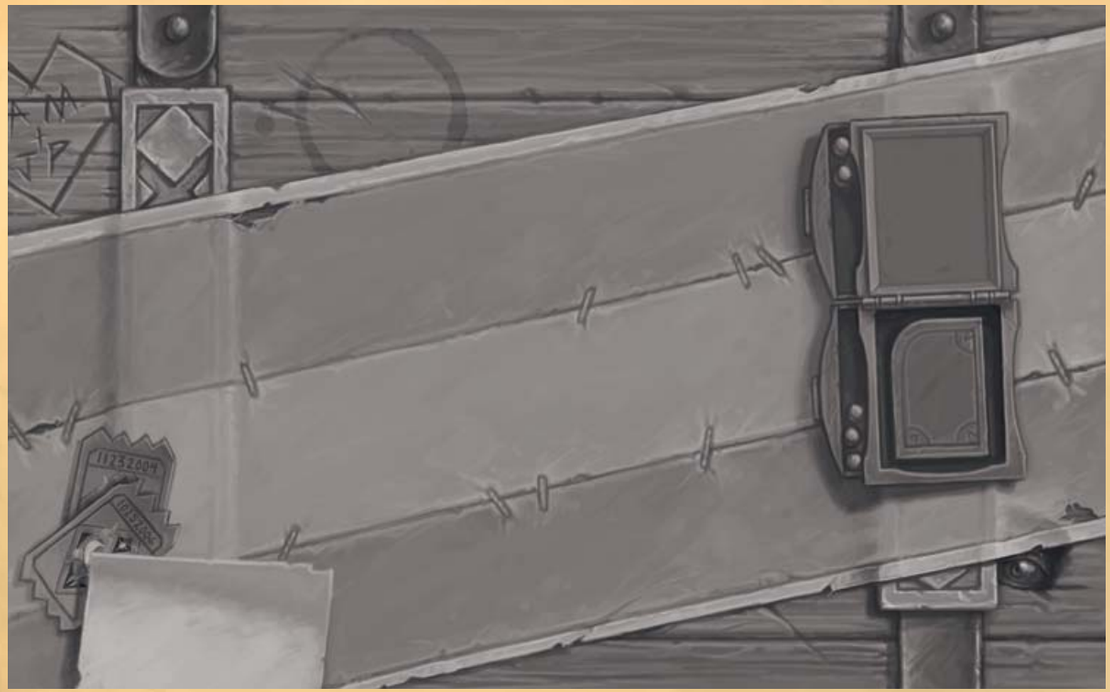
Не каждая карта обладала столь мощным эффектом, но ведь и не каждой он был нужен. Разработчики выбрали «Ониксию», «Лорда Джараксуса», «Ноздорму» и несколько других карт и наделили их определенными свойствами. Так, одни карты отличались впечатляющим запуском, а другие были в непрерывном движении. В результате внутреннего тестирования игры выяснилось, что визуальный дизайн карты помогает игроку понять мощь той или иной механики.

Вскоре аналогичный эффект был достигнут с другими, менее экспрессивными картами. Заклинание «Божественный щит» окружает игрока золотым ореолом, служащим ему защитой. В народе он получил название «пузырь». Художники решили оставить форму овала, но при этом сделать его похожим на пузырь. Появляясь, он дрожит, исчезая — лопается, словно мыльный пузырь, — так игроки понимают, что защитных сил больше не осталось. Аналогично поступили и с замаскированными существами: они были окутаны тенью, и новички знали, что доступ к ним пока закрыт.

Стоило игроку понять и почувствовать, как визуальная составляющая отражает механику карты, и игра сразу становилась интереснее.

Интерфейс совершенствовался. Тесты показывали, что функционирует хорошо, а что требует доработки. Игровым пространством служила вселенная Warcraft, но никогда прежде она не проявлялась подобным образом.

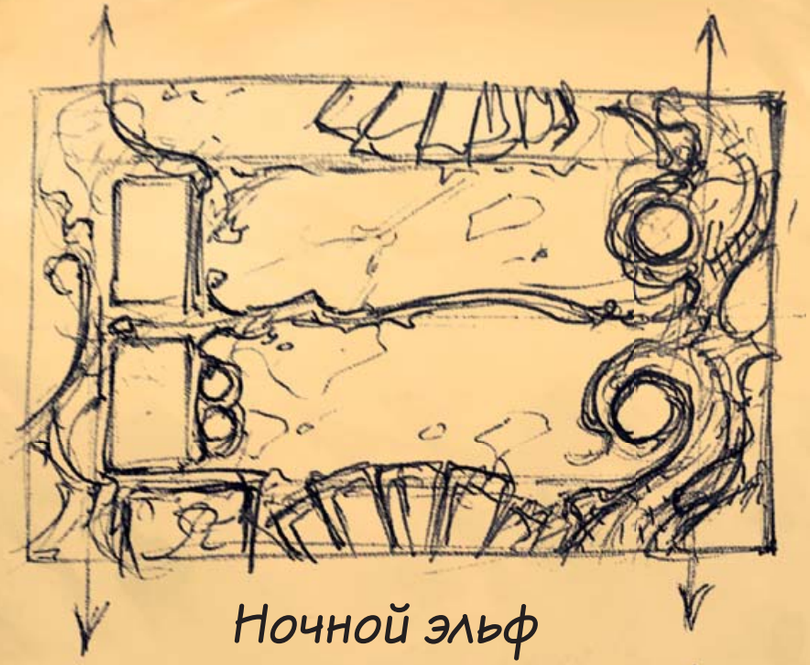
У Hearthstone появлялась индивидуальность.



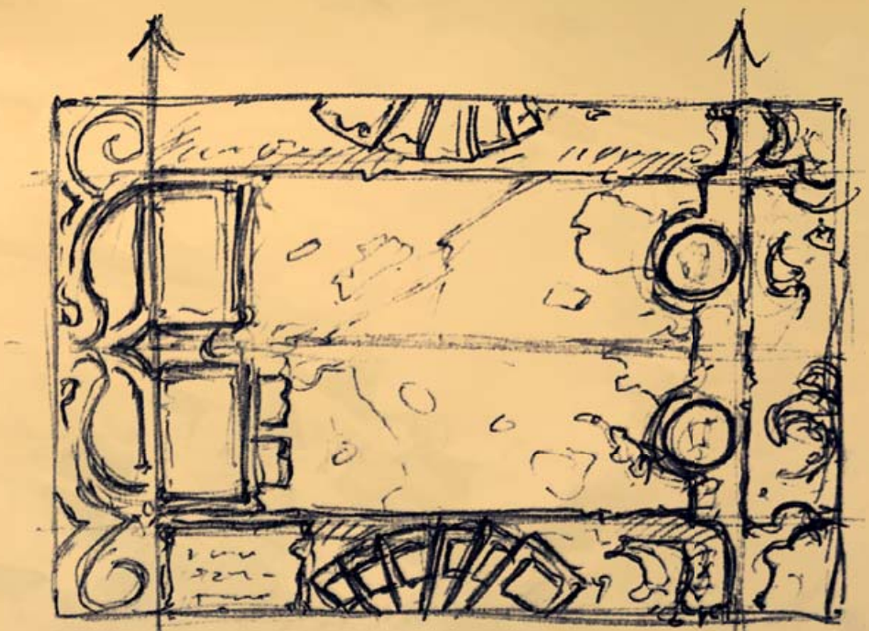
НА РАЗВОРОТЕ ▲▶
Пользовательский интерфейс с пространством для игроков, колоды и окно чата. Эскиз и в цвете.

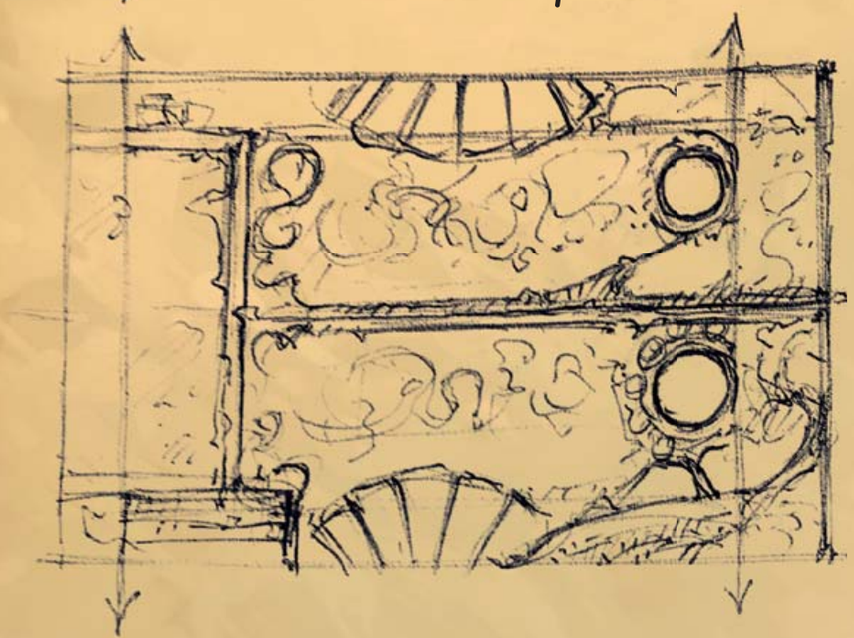
В ранних дизайнах Hearthstone присутствовал обычный игровой стол, но позже от этой идеи отказались. В качестве игрового пространства художники и разработчики предложили использовать стол с Ярмарки Новолуния — развлекательного мероприятия, проводимого во вселенной Warcraft.

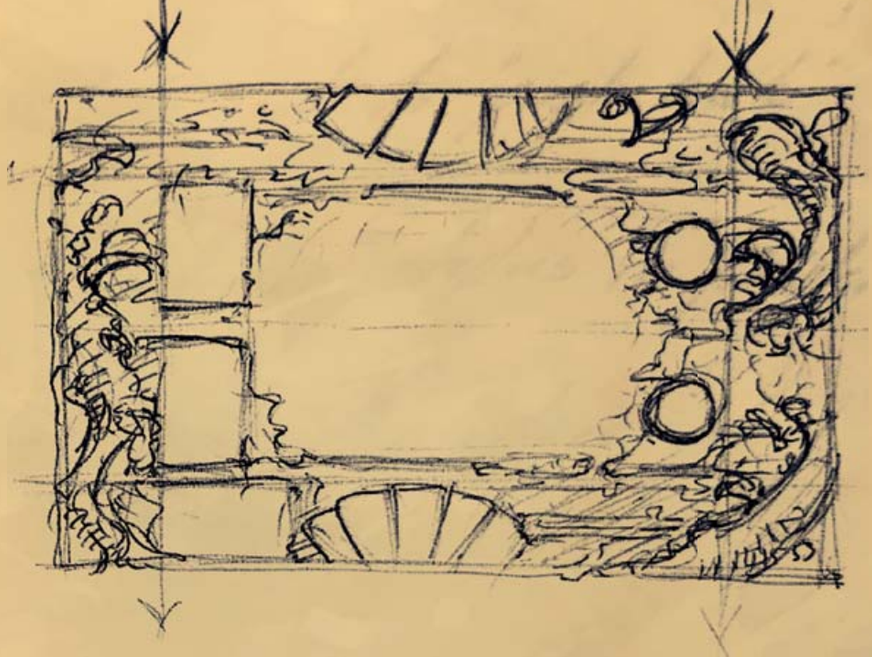
[Халавар]: Сейчас прерву твой виннинг-страйк...
[Пидж Искатель Скверны]: Это вряд ли, нуб!
[Халавар]: Ага, говори-говори...



Ночной эльф





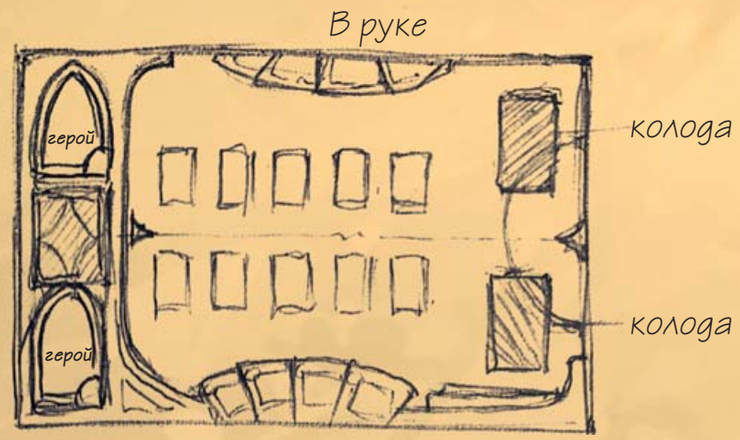


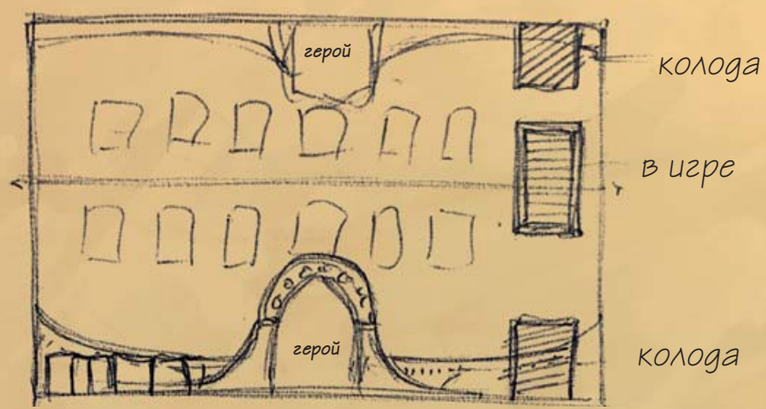
лозы
листья
пергамент
лунные колодцы

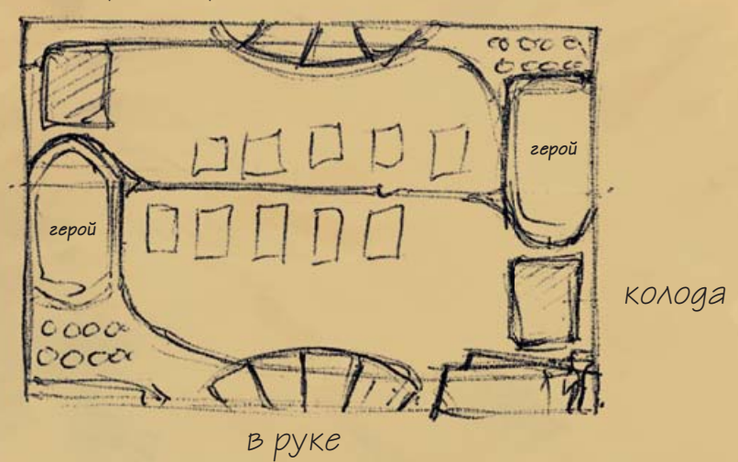
мраморный пьедестал
золотые спирали
кристалл

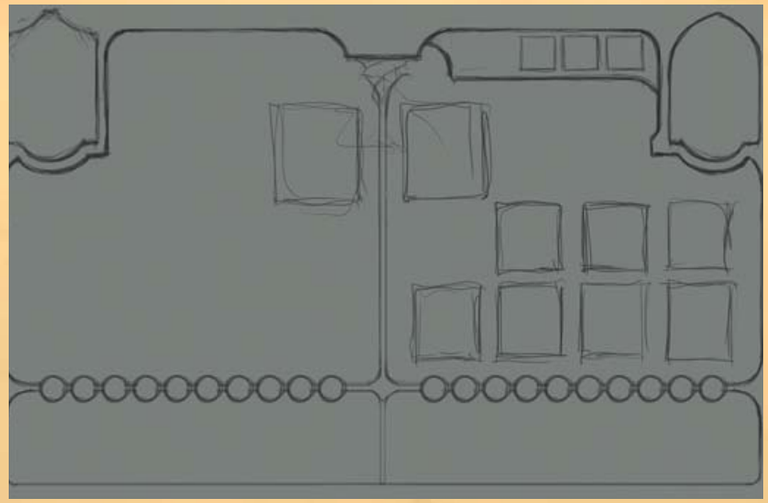
формальные поверхности
дизайнерский мотив
Кость, камень и т.д.

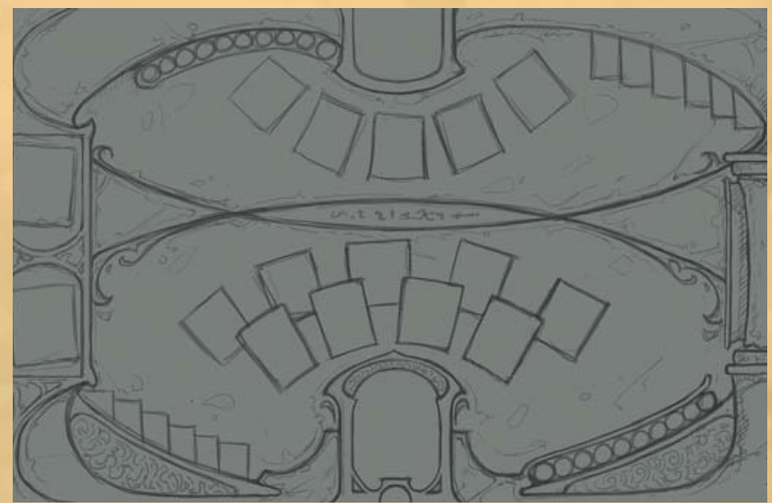
Древесные пни
лозы без листьев
срезанная кора
пятна солнечного света,
как в лесу

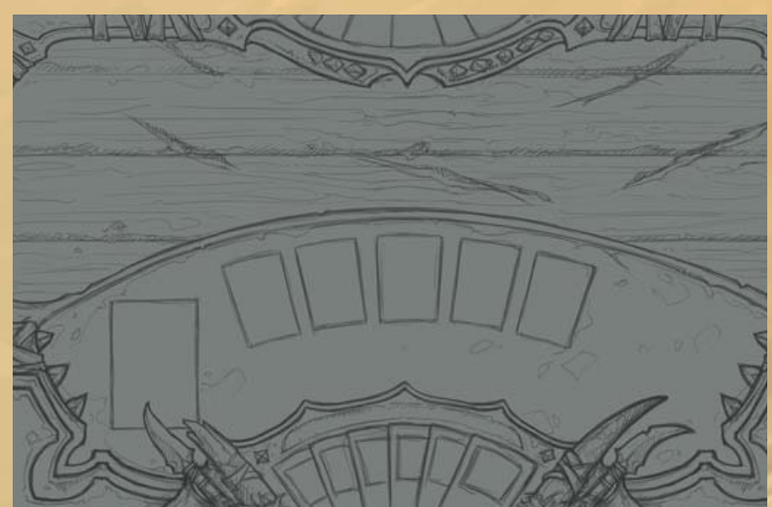






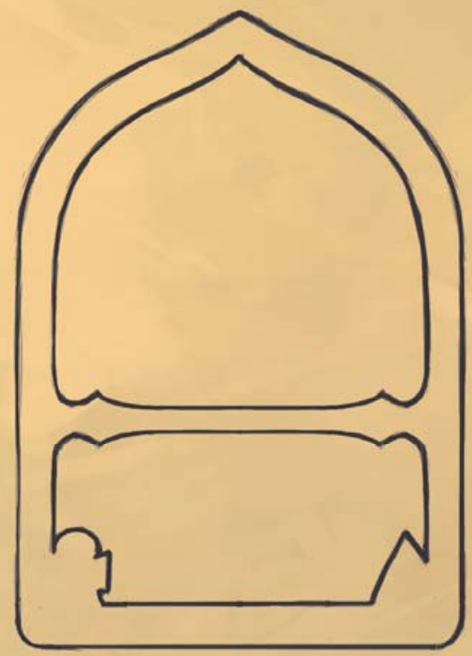


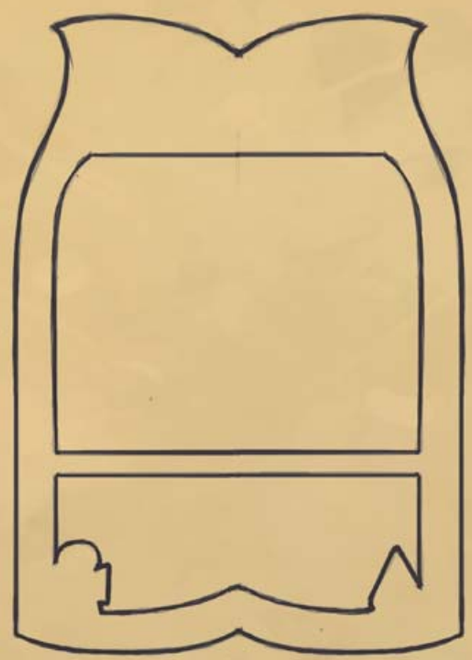


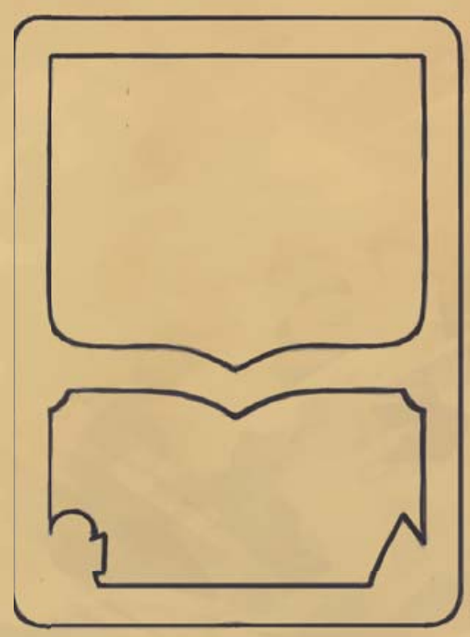


СПРАВА ►
Пробные эскизы разных вариантов расположения карт на игровом столе.

НАПРОТИВ ◄
Наброски столов в стилистике ночных эльфов и людей.

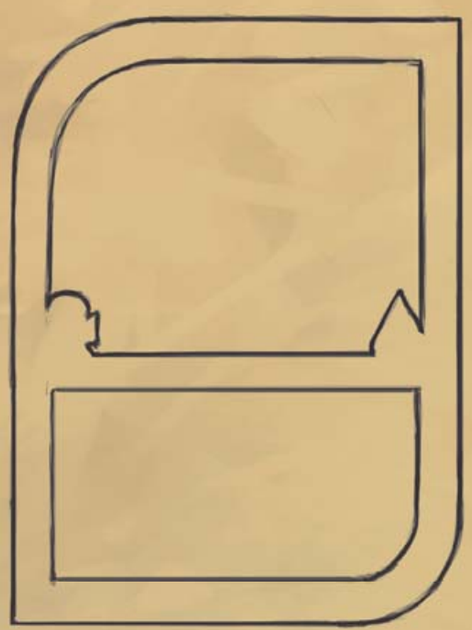




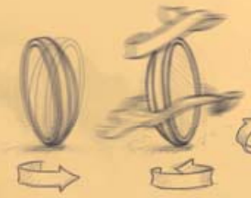


НА РАЗВОРОТЕ ◂▸
Художники искали способы выразить идею, что Hearthstone — это традиционная игра с персонажами из вселенной Warcraft. Детали в виде трещин и сколов «старили» карты.

1
2



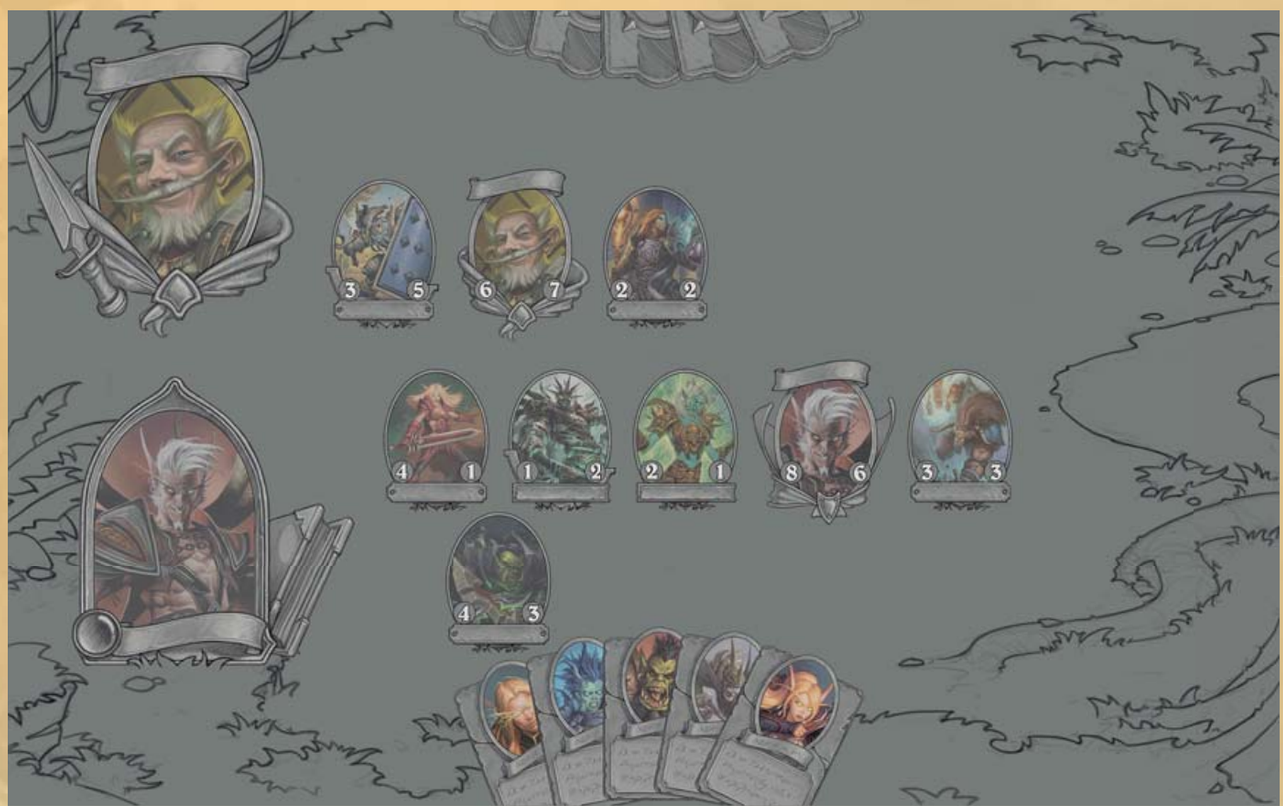
2
1
2



Очень быстро вращается, поднимая легкое облачко пыли

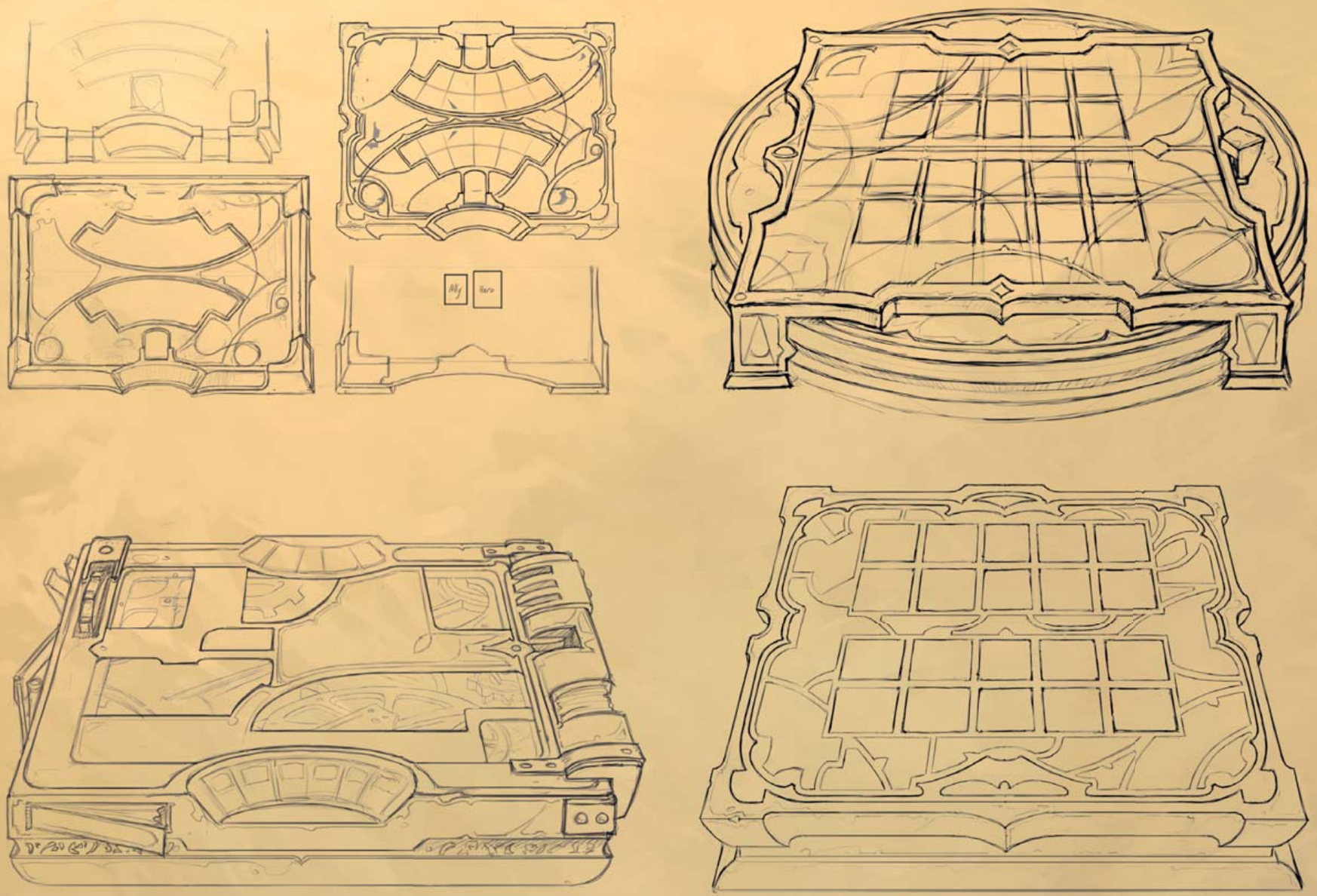
«Костюм» почти сразу обвивает существо

Как только игровой объект перестает двигаться, из-за его спины что-то вылетает.

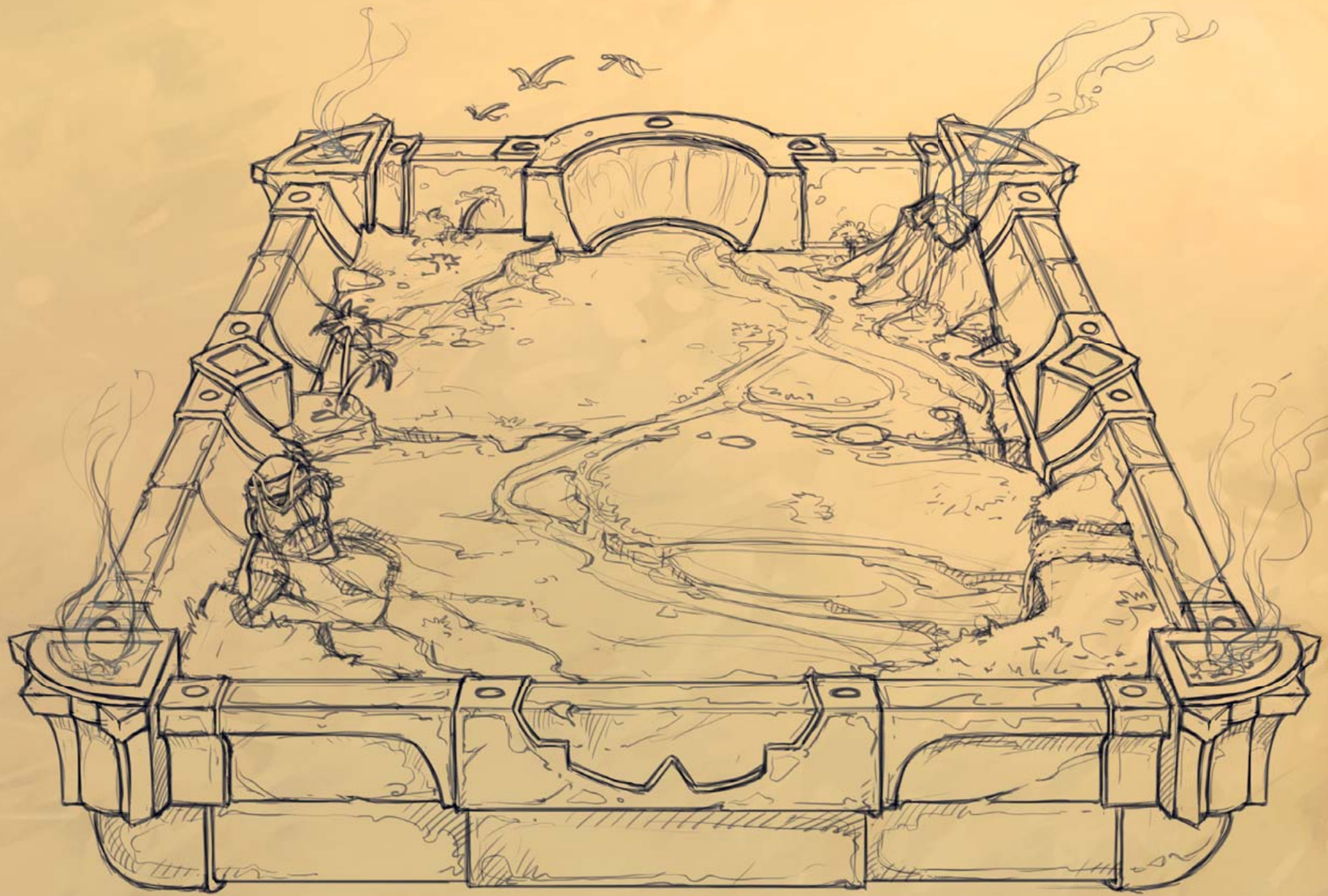


СПРАВА ▸
На рисунке отображена одна из первых идей — «мир внутри мира»: игровое пространство с подвижным полем и вращающимися предметами.

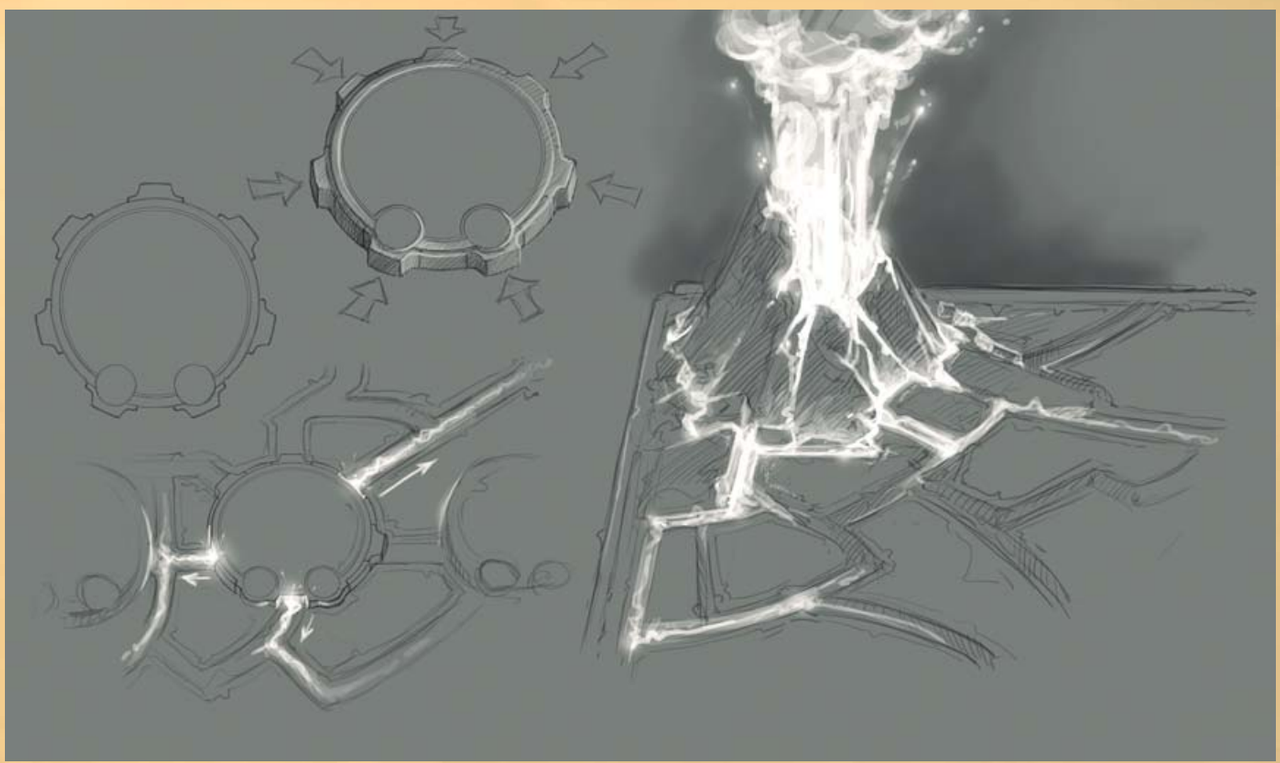
НАПРОТИВ ◂
Элементы пользовательского интерфейса из раннего прототипа Hearthstone.

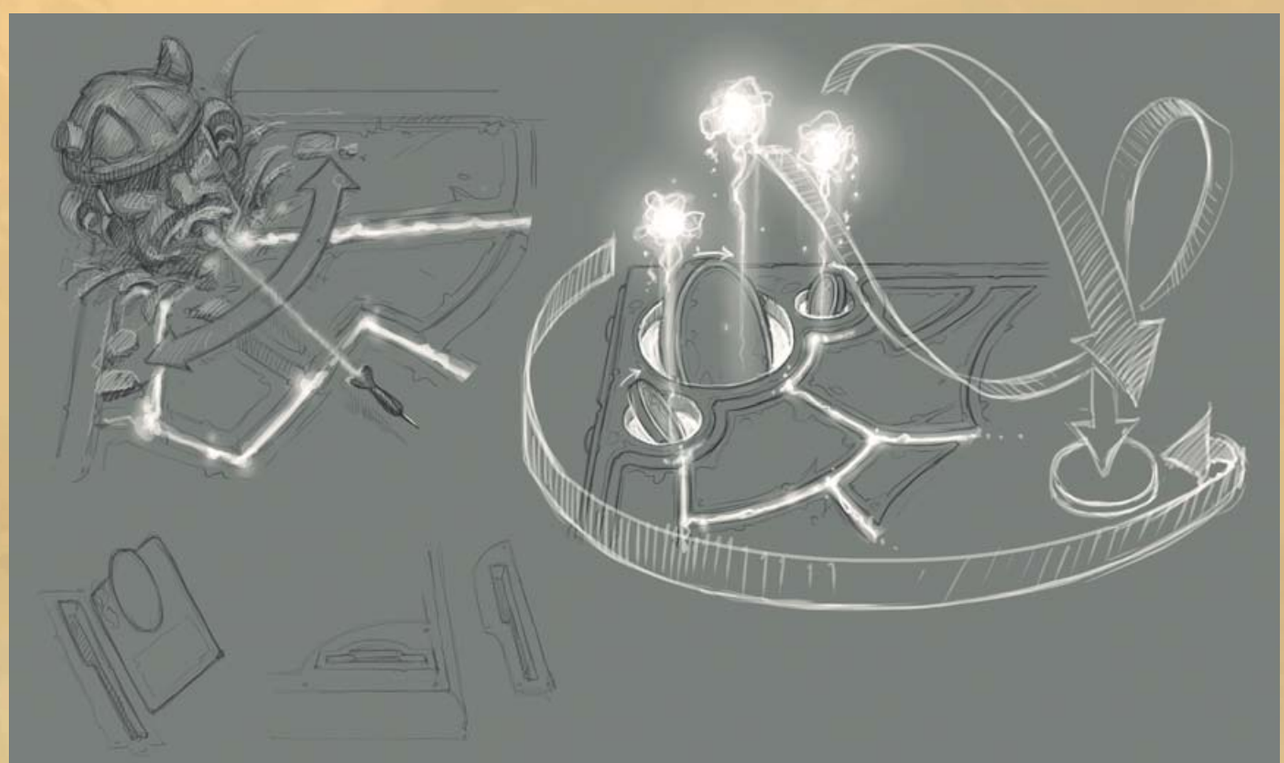


ВВЕРХУ ▲
В итоге разработчики пришли к идее нарисовать обычный игровой стол. Множество других предложений так никогда и не были реализованы.



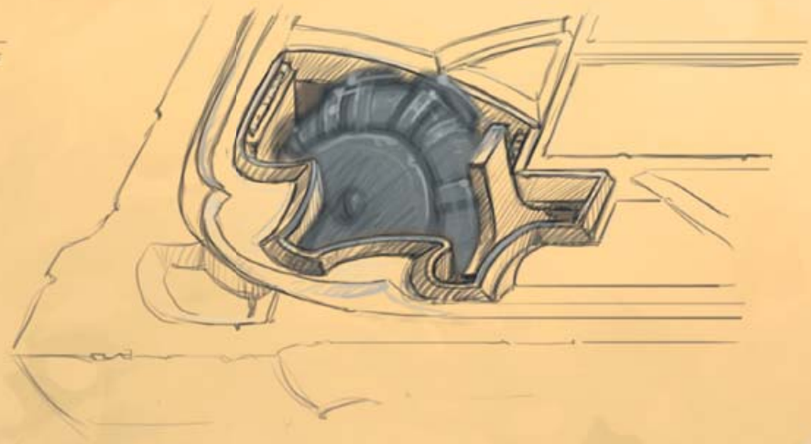
ВВЕРХУ ▲
Эскиз игрового поля с джунглями. Некоторые элементы перенесли на поле «Тернистая долина», которое открывается при запуске.

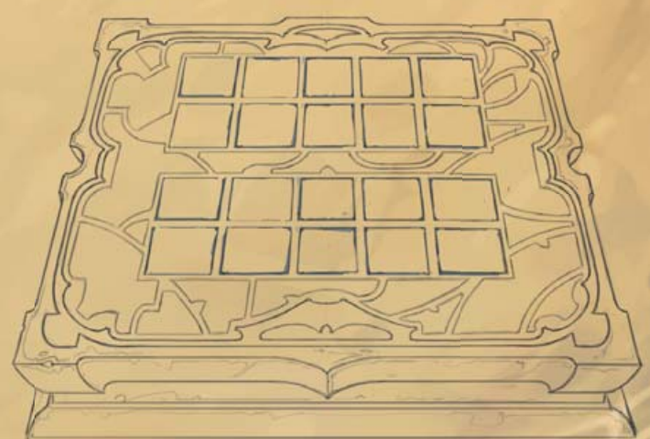


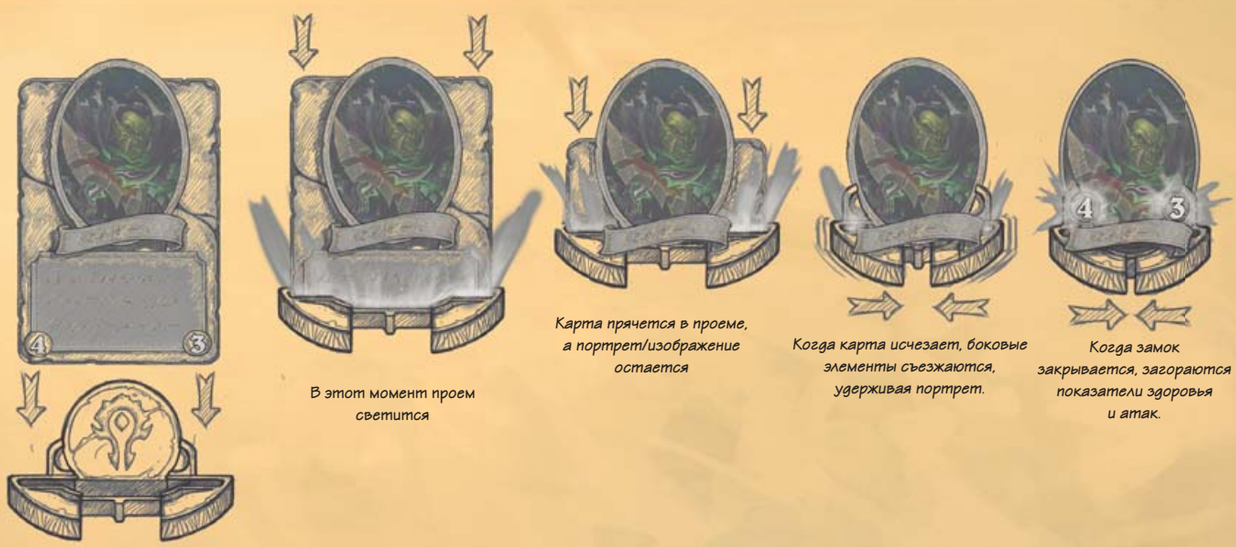


НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ
В какой-то момент дизайнеры представили, как игровое поле может влиять на игру и наносить существу определенный вред. На эскизах показано извержение вулкана, статуя, которая стреляет дротиками, и волшебные ловушки.

НАПРОТИВ ▸
Другой идеей стала скрытая пушка, которая вдруг появляется из игрового стола и открывает по существам огонь.







СВЕРХУ ВНИЗ
Дизайнеры и художники прорабатывали разные идеи. Так, например, после розыгрыша карты разделяются на составляющие элементы.

Размеры героев, карт и существ относительно друг друга.

Варианты карт (слева направо: Союзники, Заклинания, Оружия, Способности).

НАПРОТИВ ▸
Идеи первых игровых столов. Многие элементы с прототипа Штормграда (внизу слева) перешли в финальную версию.

25
25

3 5
2 2
6 7
4 1
1 2
2 1
4 3
3 3

3 5
2 2
6 7
4 1
1 2
2 1
4 3
3 3

КОМПАКТНЫЙ ЭПИК

Компания Blizzard получила известность прежде всего благодаря созданию масштабных игровых проектов. Вселенная Warcraft началась с серии стратегий в реальном времени, в которых игрок с высоты птичьего полета управлял огромными армиями на бесчисленных полях сражений. Позднее вышел World of Warcraft, в котором игрок уже мог лично путешествовать по Азероту и принимать участие в рейдах, в которых десятки игроков сражались плечом к плечу, пробиваясь сквозь ряды самых свирепых противников и применяя сложные тактики против боссов. Могли уйти часы и даже месяцы на то, чтобы все участники рейда научились действовать сообща в бою с особенно сильным врагом.

Hearthstone не требовал от участника таких временных затрат. Один матч занимал не более десяти минут. Следовательно, грандиозный размах Warcraft тоже нужно было адаптировать, чтобы во время игры не складывалось впечатление, будто от исхода матча зависят судьбы всего мира. Может, в Hearthstone играют сами жители Азерота? Скажем, великие герои и защитники Орды и Альянса отдыхают между боями, собираясь в таверне и выпуская пар за дружеской партией в картишки.

Вскоре эта идея определила всю суть игры Hearthstone. Мнения в Blizzard разделились, ведь раньше конфликт между Ордой и Альянсом лежал в основе игрового процесса всех игр по вселенной Warcraft.

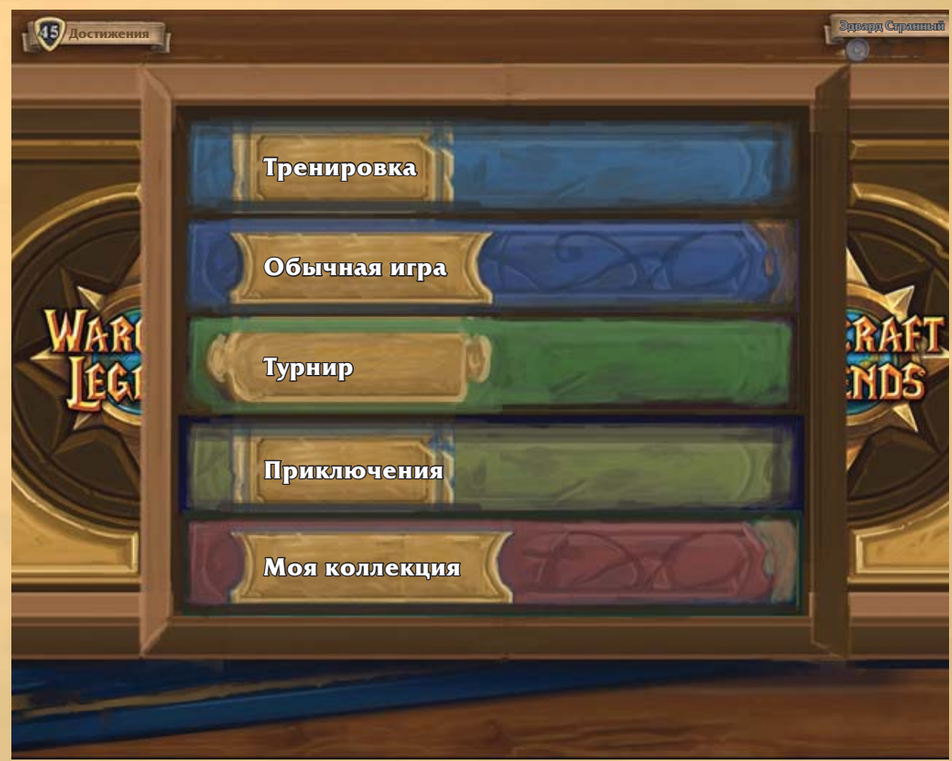
Однако разработчики Hearthstone склонялись к тому, что стиль игры должен зависеть только от выбранного класса: пусть в игре будут представлены девять классов из World of Warcraft без дополнительного разделения по фракциям. Собирать колоду охотника приятно, а вот собирать колоду охотника Орды, которому недоступна половина классовых карт, потому что они относятся к Альянсу, — уже не очень. Такое практическое решение привело к весьма необычным последствиям: в таверне на Азероте, где проводились матчи, разногласиям между фракциями было не место.

Мифология Warcraft правилась неоднократно: стартовых героев для всех девяти классов Hearthstone выбирали из разных эпох. Неважно, что Гул'дан умер десятки лет назад; он канонический чернокнижник, значит, в роли чернокнижника выступит именно он. Пусть в следующем дополнении — «Mists of Pandaria» — Гаррош Адский Крик перестал быть правителем, он все равно остался героем-воином в Hearthstone. Идея использовать некоторых уже известных персонажей вроде Джайны Праудмур или Тралла, а не выдумывать новых магов или шаманов, казалась вполне разумной.

«Это золотая середина. Мы в старом мире, но он воспринимается немного иначе. Это знакомая история, рассказанная другими словами. Мы называем этот стиль "отклонение на 20 градусов от курса Warcraft", — говорит арт-директор Бен Томпсон. — Если отклониться еще сильнее, получится другая игровая вселенная, а если меньше, то не будет ощущения уникальности».

К моменту презентации игры на PAX East ее ключевые аспекты уже были сформированы. Сотни карт, несколько интерактивных игровых столов и пользовательский интерфейс ждали своего часа.

Настало время открыть таверну для игроков всего мира.



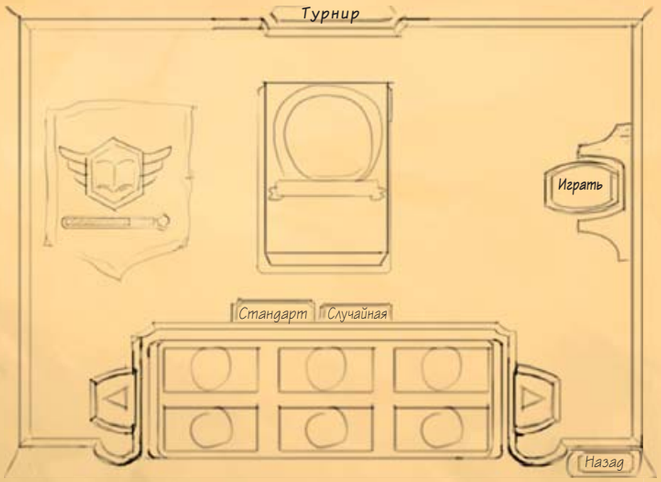
НА РАЗВОРОТЕ ◄►
Идеи пользовательского интерфейса главного меню и выбора режима игры.

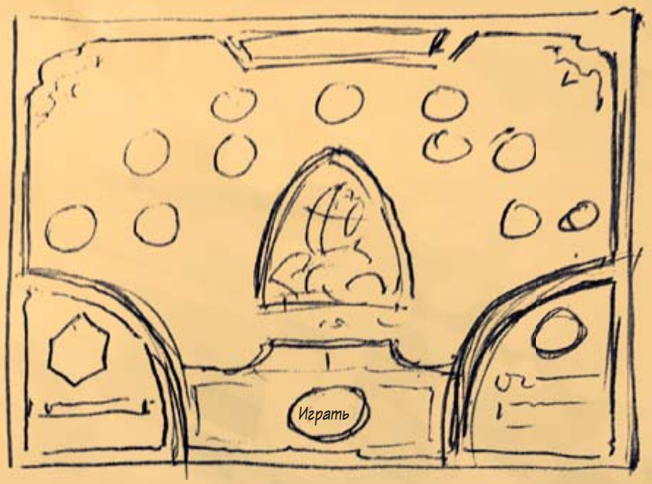
ВВЕРХУ ▲
Идеи трехмерной шкатулки Hearthstone.

СПРАВА ▸
Прототипы главного меню. Обратите внимание: рабочим названием было Warcraft Legends. Позже его сменили на Hearthstone.

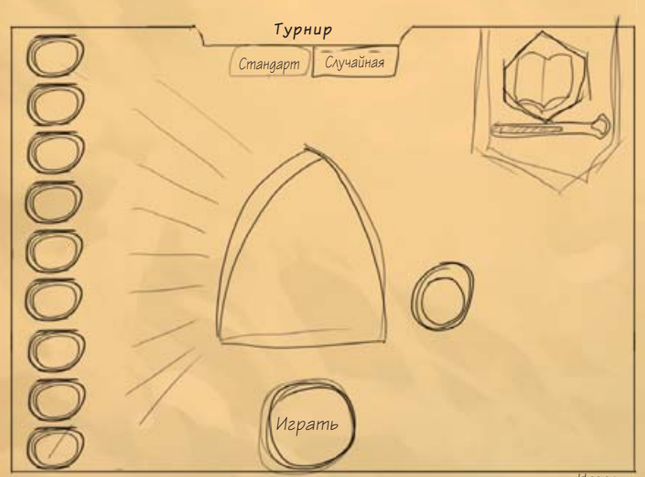
ВВЕРХУ ▲
Дно коробки с сертификатом, подтверждающим, что она прошла процедуры контроля качества Гномрегана.

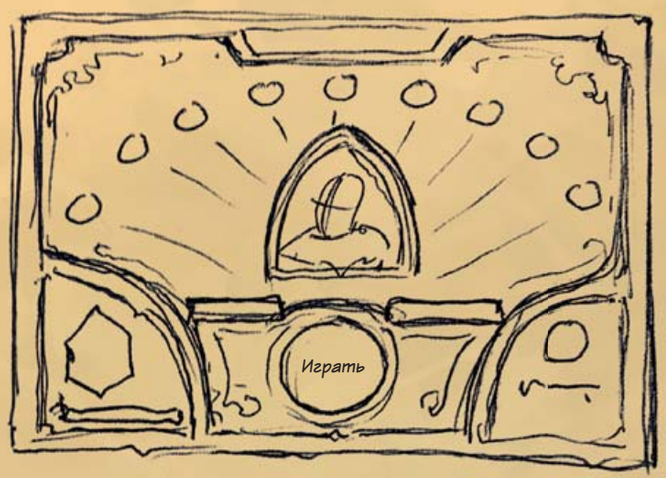
ВВЕРХУ ▲
Окончательный вариант игровой шкатулки Hearthstone.



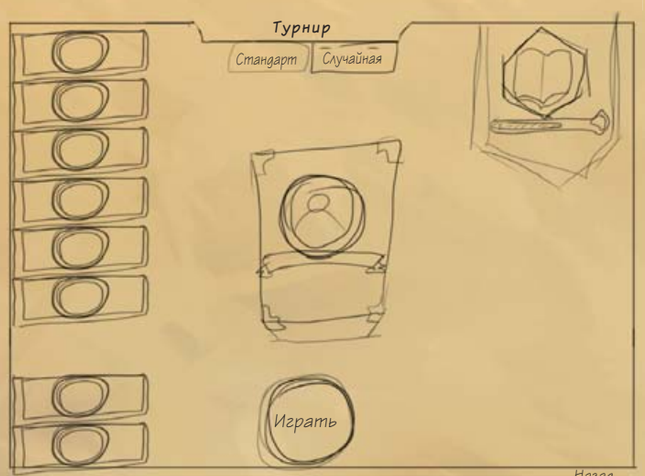


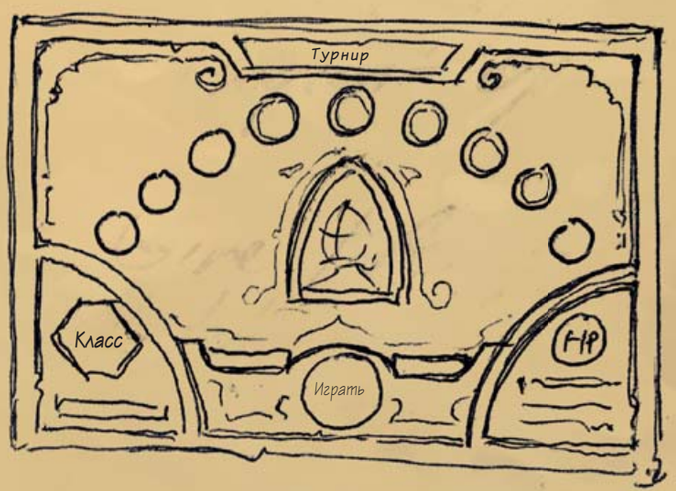
- Портреты героев слишком веселые.
- Области разделяются?





- Кнопка «Играть» внизу слишком большая





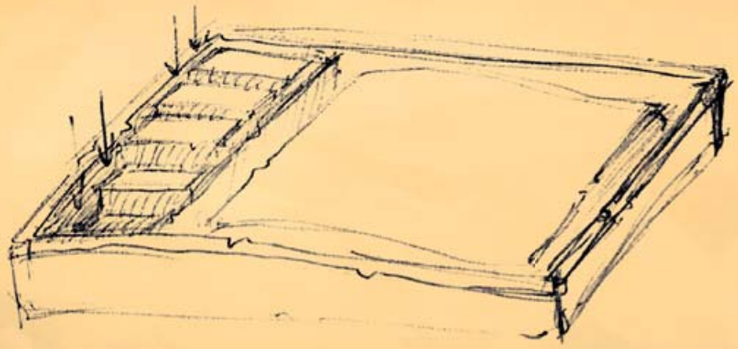
СЛЕВА ◂
Первые эскизы экранов, отображающих выбор героя.

НАПРОТИВ ▸
Экран выбора героев претерпел серьезные изменения. На более ранних вариантах, представленных выше, иконки героев чересчур маленькие.

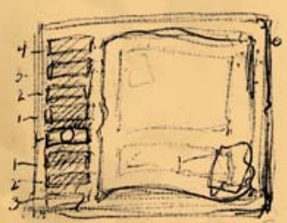
Турнир
Здесь вы столкнетесь с противником вашего уровня. Время игры — 5–15 минут.
8 побед
Выберите свою колоду
Показать колоды
Маг
Исцеляет или замораживает врага мощными заклинаниями либо ставит противника в тупик, используя секреты.
Играть
Сила героя
Вспышка огня
Вооружиться кинжалом 1/1 или добавить своему оружию +1 к атаке
Назад

Турнир
Играть
Секреты
Майор Маг
Шум-мэн
Музин-рогг
Прямой гуляш
Игрушечный жрец Йоад
Тухлый Тюфяк
Война и Жрец
Раш-валли
Раш-валли
Назад

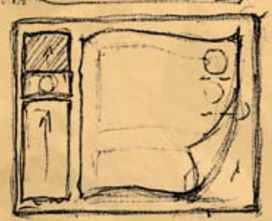
Турнир
Маг
Жрец
Друид
Черно-книжник
Разбойник
Охотник
Воин
Паладин
Шаман
30
2
Джайна Праудмур
Случайно
Выбор
Играть
Маг
Повелитель заклинаний и всего магического.
Пользуется «Секретами», чтобы внушить оппоненту ложное чувство уверенности в себе, прежде чем его сокрушить.
Назад



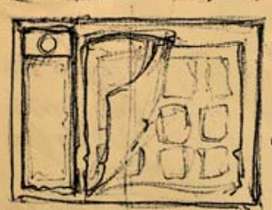
Колоды складываются в одну выбранную



Одновременно выдвигаются от выбранной колоды



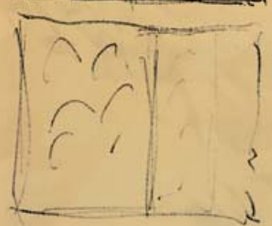
- Над отверстием закрывается дверь и выталкивает выбранную колоду наверх
- Страница загибается

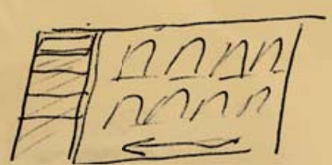


- Страница до конца переворачивается и открывает коллекции карт

или

Выбор героев появляется справа и раскрывается перед колодами

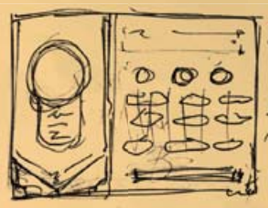




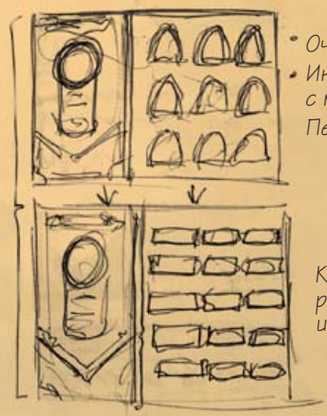
- В центре знамя подсвечивается
- Эти бейджи мы не описывали

- Чуть ниже
- Не скругляя углы
- Главная награда выглядит впечатляюще

- Не уверен по поводу обрезанных лент



- Объекты будто раздваиваются



- Очень просто
- Интерфейс с минимумом деталей

Перелистывается на:

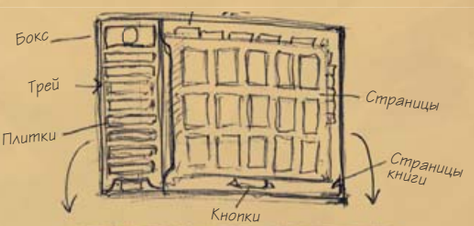
Колоды для рейтинговой игры

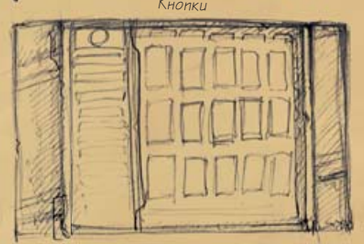
Нажать «Колода» чтобы изменить
или
Нажать «Новая колода»
Невыбранные колоды перебираются, чтобы показать нужную

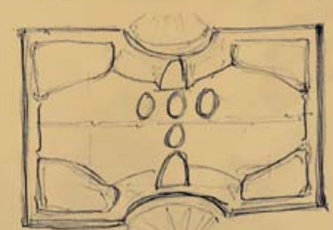
Выбранная колода выдвигается вверх в трее
если
теперь колода игрока встает на место

Выбранный герой добавляется к новой колоде
если
модифицированная колода
А) Трей героя не присутствует
Б) Уехала существующая колода

Трей героя уезжает, открывая карты в коллекции, чтобы строить колоду,
или
если режим модификации, то игрок может добавлять в трей







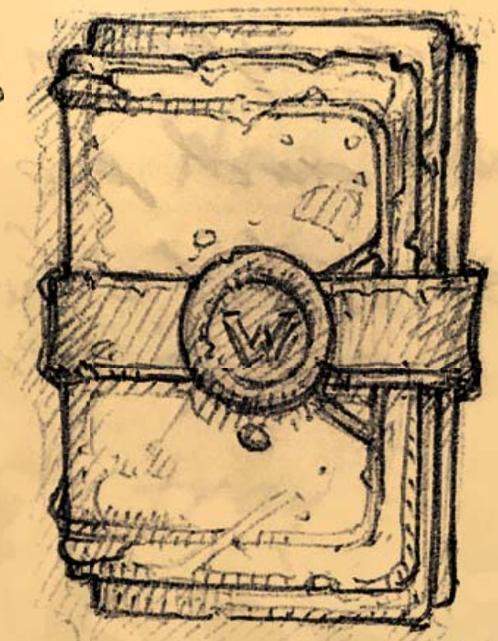
Убирается, как отдельный элемент игры из коробки

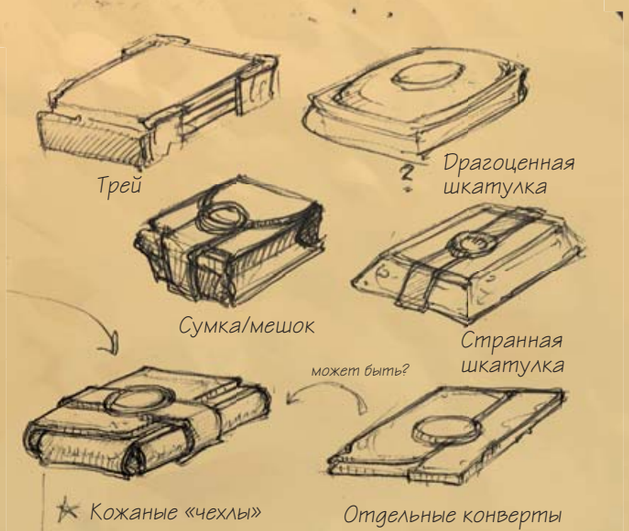
ВВЕРХУ ▲
Наброски идей менеджера колод и интерфейса карточной коллекции.

НАПРОТИВ ▶
Доработанный прототип интерфейса карточной коллекции.

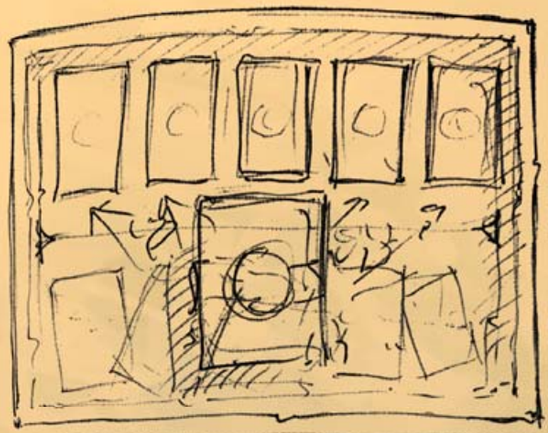
Мои колоды
Майор Маг
Секреты
Шум-мэн
Вонючий мешок
Игрушечный жрец-Йода
Война и жрец
Раш-палли
Мулин-роуг
Прямой тупрон
Отмена
Готово
Редкие
Базовые
Мурлок
Дразнить
Добавить фильтр
Охотник
Друид
Маг
Паладин
Жрец
Разбойник
Шаман
Чернокнижник
Воин
Произвольный
Недавно полученные карты
Маленький великан
Жирно: текст на карте
Тур де Франс
Танк-Фрэнк
Жирно: текст на карте
Ле Ман
Расстроенный лук
Подстрелил тебя!
Хитрая кошка
Жирно: текст на карте
Айдитарод
Файр-мэн
Жирно: текст на карте
Индианаполис 500
Жидкая начинка
Жирно: Gusher, Gusher, Gusher
Амс
Кэнттачзис
Жирно: текст на карте
Бостонский мрафон
Время молота
Боевой клич: It's too legit
Кубок Америки
145/200
Базовые карты
95/180
Карты эксперта
2 неоткрытых комплекта
Прогресс достижений
Не-е-е-е-ет!!!
Уничтожить 6 картин
5/6
Не-е-е-е-ет!!!
Уничтожить 6 картин
5/6
Страница 1/24
Выход
Бентон
Хоркин
Микрочип
12:53

Кожаные «обложки»





Открытие комплекта

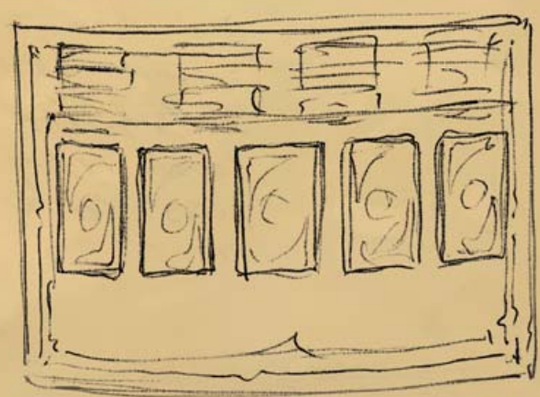


(N) Верхняя сторона — слот, куда попадают карты после открытия

(S) Нижняя сторона — где находятся комплекты.

- Комплект открывается и разрывается, раскрывает карты

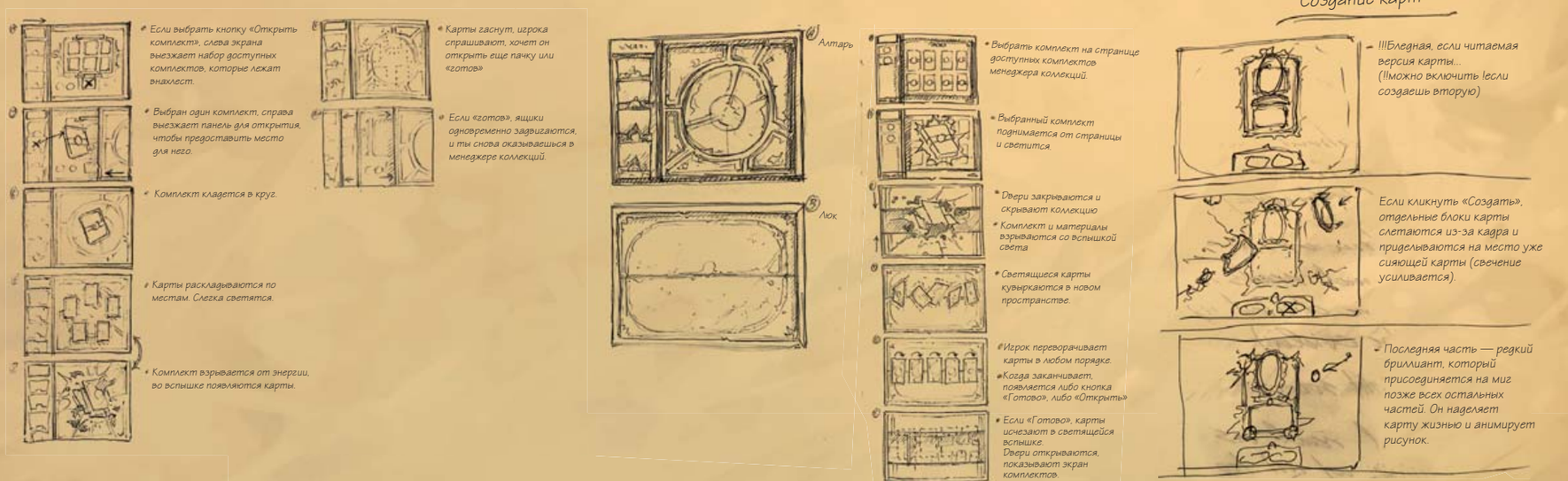
- Карты из предыдущих комплектов разбросаны по коробке
- Вокруг — волшебный мусор и пр.

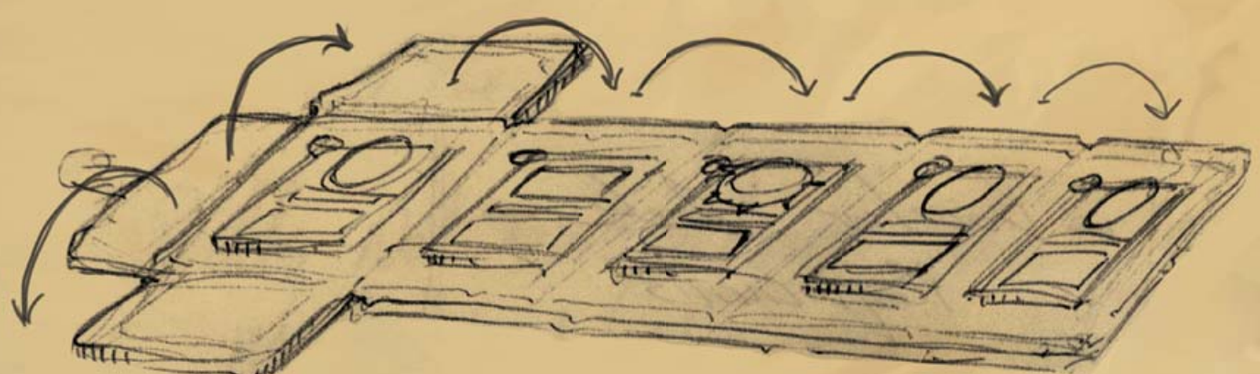


(N) Верхняя сторона — неоткрытые комплекты (слишком много?)

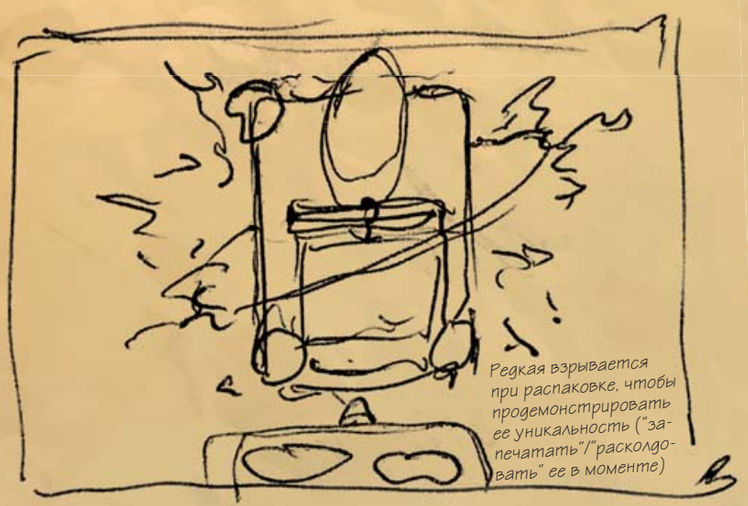
(N) Нижняя — карты для игры.

ВВЕРХУ ▲
Первые дизайны колод были просты и легко узнаваемы. Так их без труда можно менять в зависимости от будущей темы контента.





ВВЕРХУ ▲
Разные идеи распаковки комплектов.



НА РАЗВОРОТЕ ◀▶
Финальный вариант распаковки комплектов. Здесь показано, как карты извлекаются из запечатанного комплекта: при его открытии сначала происходит волшебный взрыв, а затем каждая карта переворачивается.

Открыть комплекты

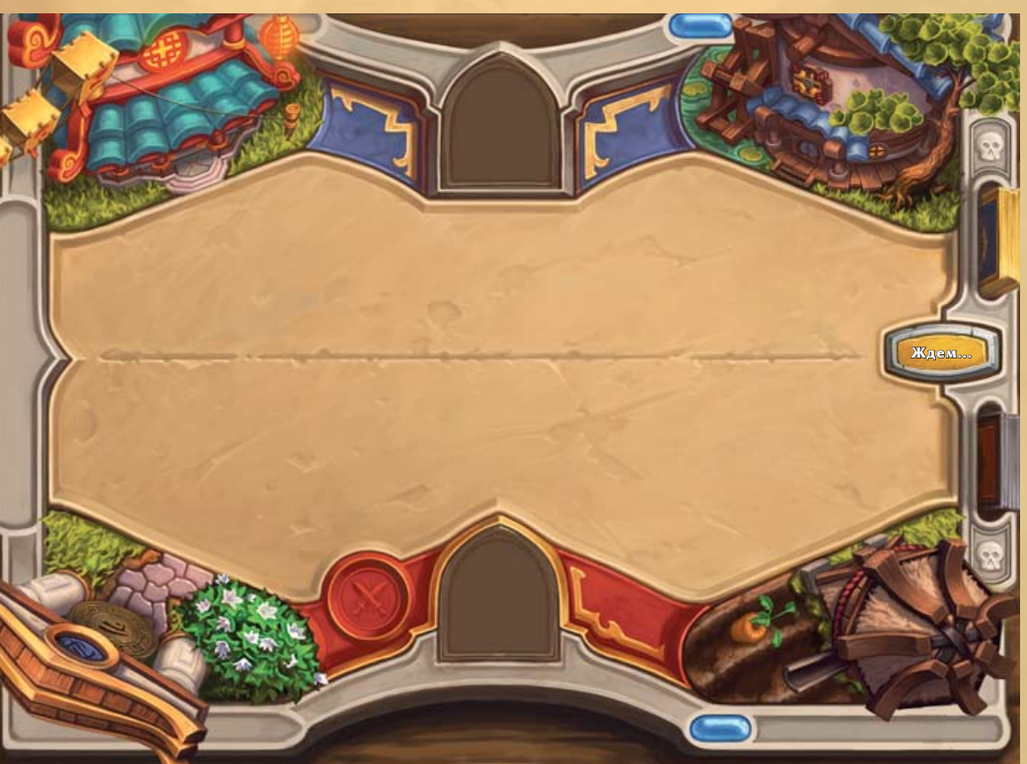
СЛЕВА ◂
Изначально разработчики хотели, чтобы здания и объекты по углам каждого игрового стола менялись в зависимости от того, что выберут игроки, но поняли, что это слишком сложная в визуальном плане идея. Дизайн упростили, чтобы каждый стол представлял одну-единственную локацию.

НАПРОТИВ ▸
Законченный прототип игрового стола.

30
2
Ждем...
28
3
10/10
Cold Snap

0/1
30
Ждем...
30
0/1

3 5
2 2
6 7
4 1
1 2
2 1
4 3
3 3
25

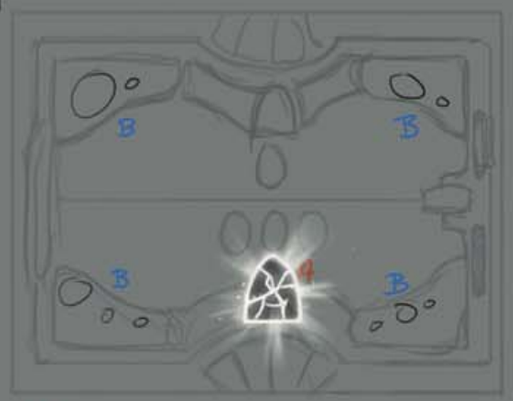

Ждем...

0/1
30
Ждем...
30
0/1

ВВЕРХУ ▲
Промежуточный прототип для игрового стола «Оргриммар».

НАПРОТИВ ◄
Финальные игровые столы для Оргриммара (вверху слева), Штормграда (вверху справа), Пандарии (внизу слева), Тернистой долины (внизу справа).

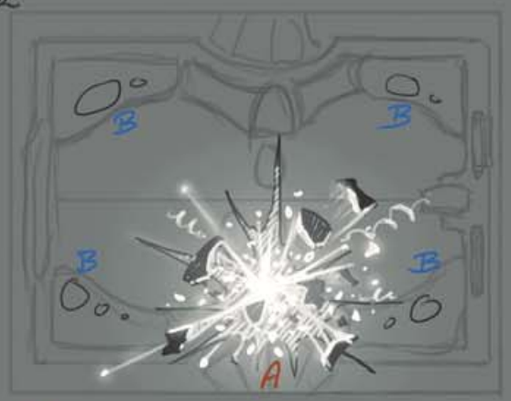
1



(A) После нанесения критического урона картинка дрожит, на иконке героя появляются светящиеся трещины.

(B) Б) Когда образуются трещины, огни в городе начинают мигать/гаснуть.

2



(A) Трещины заканчивают увеличиваться, медленный взрыв в сопровождении конфетти.

(B) Огни города тухнут окончательно.

3

(A) Остальная $^{1}/_{2}$-$^{1}/_{3}$ анимации взрыва идет на нормальной скорости. Конфетти сыплются вовсю.

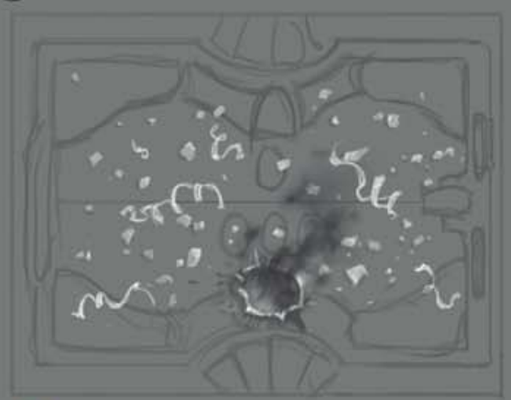
(B) С края экрана появляются рисунки.

4

(A) Вылетает панель «Победа/Поражение» и примерно 3 сек. проигрывает анимацию.

(B) Задний фон на этом моменте размыт и покрыт рисунками (конфетти в замедленном движении все еще видно).

5



(A) Панель исчезает, и мы возвращаемся в игровое пространство, где на месте проигравшего героя — дымящийся кратер.

Конфетти от взрыва разбросано по столу.

Примечания:

— Победа
- Все на экране идет, как показано здесь.

— Поражения
- без фейерверков
- без конфетти
- на игровом пространстве в конце обломки, а не конфетти

Victory!

ЗАПУСК!

К концу 2013 года в закрытом бета-тестировании Hearthstone приняло участие более миллиона человек, а после официального запуска, запланированного на март 2014-го, к ним должны были присоединиться миллионы других игроков.

Команда Hearthstone нашла подход, благодаря которому перед «нишевым жанром» не мог устоять никто: быстрый и разнообразный игровой процесс, привлекательная атмосфера и яркая графика сделали игру доступной для широкой аудитории. В первые же недели после запуска пользователи сыграли десятки миллионов партий.

Огромная доля стилистических и визуальных решений была направлена именно на презентацию игры: игровой стол, рубашки для карт, зачарованная шкатулка, в которой как будто хранится вся игра, эффекты заклинаний, оформление обучающих партий и множество других творческих идей, грандиозных и не очень.

Большую часть иллюстраций для карт разработчики позаимствовали из библиотеки Blizzard, в которой к тому времени уже было огромное количество рисунков по вселенной Warcraft. Разработка трех стратегий в реальном времени (с дополнениями!), самая успешная MMORPG всех времен (плюс дополнения!) и настольная коллекционная карточная игра (к которой также вышло несколько дополнений!) подарили команде Hearthstone огромный выбор из тысячи великолепных, фантастических рисунков прекрасного качества. Так была задана высокая планка

СЛЕВА ◄
Марсело Виньяли

качества и заложен фундамент, на который можно было опираться при создании карт следующих дополнений.

Художники Hearthstone стремились придать каждой карте изюминку. У золотых карт они оживляли все слои иллюстрации, чтобы ее визуальные элементы беспрестанно двигались, создавая, таким образом, ощущение сюрреалистичности, когда время словно замирает. Создать более четырехсот эффектов к запуску игры стоило титанических усилий, но они были такими яркими и запоминающимися, что стиль повторили в первом же синематик-трейлере Hearthstone.

Этот стиль в Blizzard получил название «моушн-стори» или «2,5D-анимация», когда двухмерным иллюстрациям придают трехмерную глубину. Складывается впечатление, что персонажи сражаются по всему Азероту в гиперзамедленном движении. Подобным образом стали делать все ролики Hearthstone, однако серьезный тон первого видео вскоре уступил место беспечности.

Создатели надеялись, что архивы иллюстраций Blizzard лягут в основу большинства карт для следующих дополнений. «О, какими мы были наивными!» — со смехом говорит арт-директор Бен Томпсон.

Еще до официального запуска Hearthstone стало ясно, что стиль оформления Warcraft придется переосмысливать, и впечатляющие архивы изображений Blizzard не смогут быть постоянным источником, отвечающим требованиям Hearthstone.

ККИ славятся частым выходом новых карт.

Иные верят, что победа требует стратегии и умения управлять своей силой.

Джайна Праудмур.

СПРАВА ▶
Матиас Верхасселт

СПРАВА ▸
Стив Юэ и Вей Ван

ЛЕВАЯ СТРАНИЦА

ВВЕРХУ СЛЕВА ▲◀
Д. Александер Грегори

ВВЕРХУ СПРАВА ▲▶
Уэйн Рейнольдс

ВНИЗУ СЛЕВА ▼◀
Рэймонд Свонлэнд

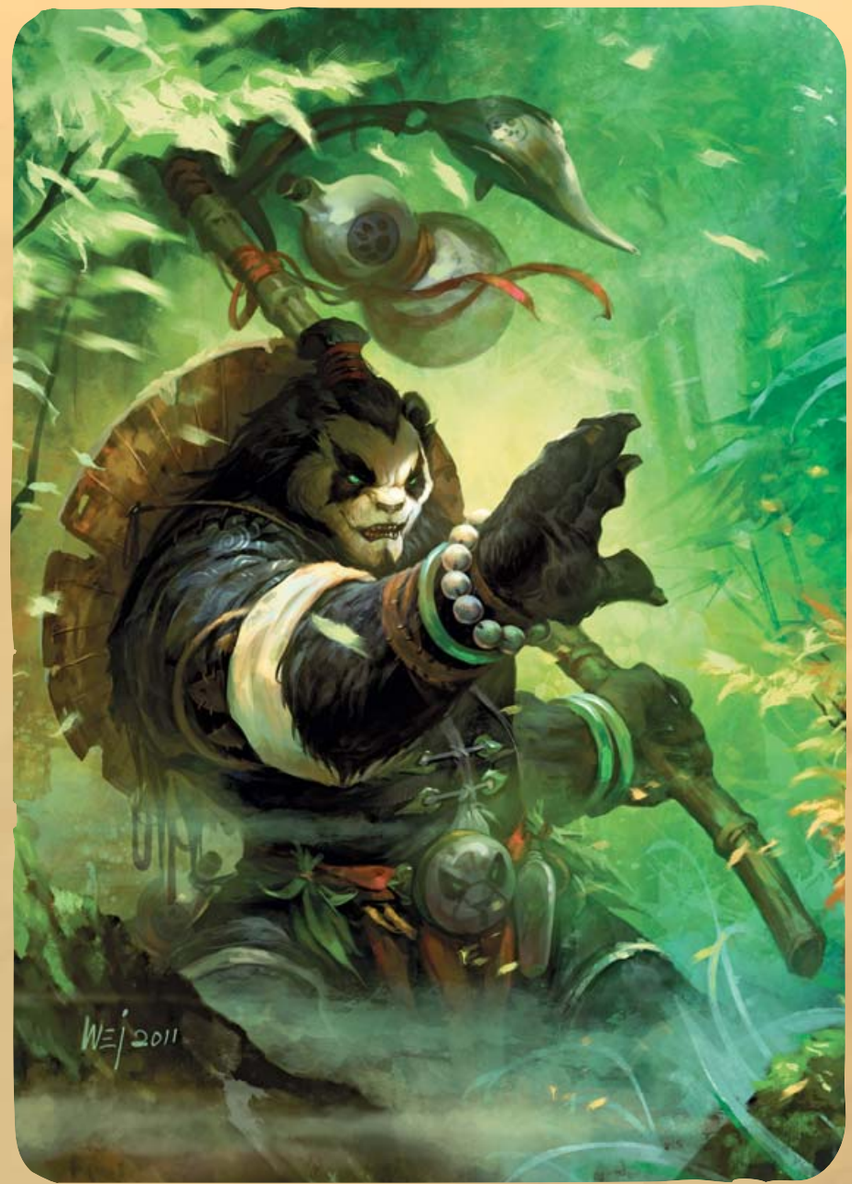
ВНИЗУ СПРАВА ▼▶
Рэймонд Свонлэнд

НАПРОТИВ ▶
Рэймонд Свонлэнд

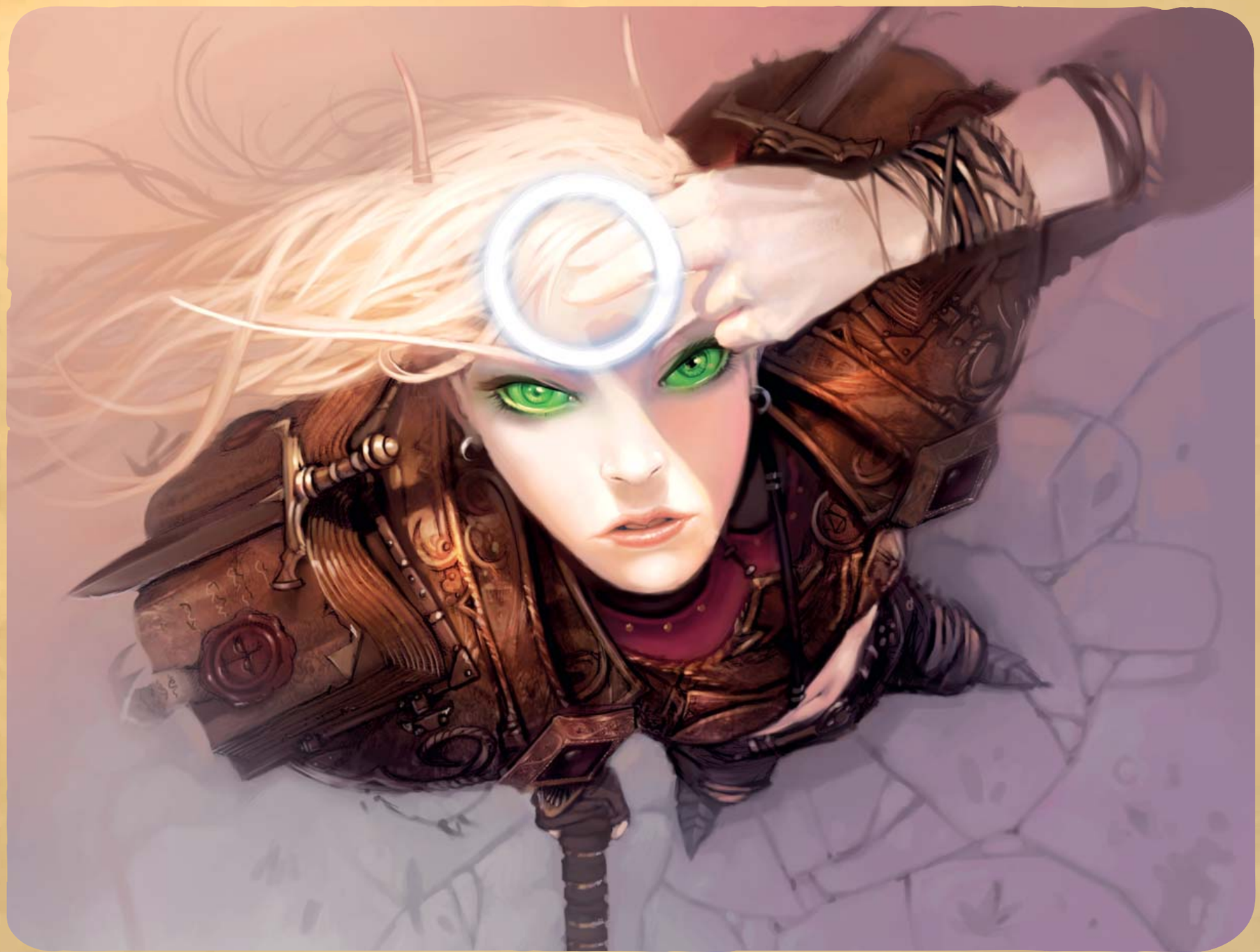
ВВЕРХУ ▲
Алекс Хордли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Берни Кан

ВВЕРХУ ▲
Джеймс Райман



ВВЕРХУ ▲
Вей Ван



ВВЕРХУ ▲
Арт Чиппи Дугана

НАПРОТИВ ▶
Арт Джейсона Чана

ЛЕВАЯ СТРАНИЦА

ВВЕРХУ СЛЕВА ▲◄
Вей Ван

ВВЕРХУ СПРАВА ▲►
Алекс Хорли Оланделли

ВНИЗУ СЛЕВА ▲◄
Алекс Хорли Оланделли

ВНИЗУ СПРАВА ▼►
Рэймонд Свонлэнд

НАПРОТИВ ►
Рэймонд Свонлэнд

ВВЕРХУ ▲
Джим Нельсон

ВВЕРХУ ▲
Джим Нельсон

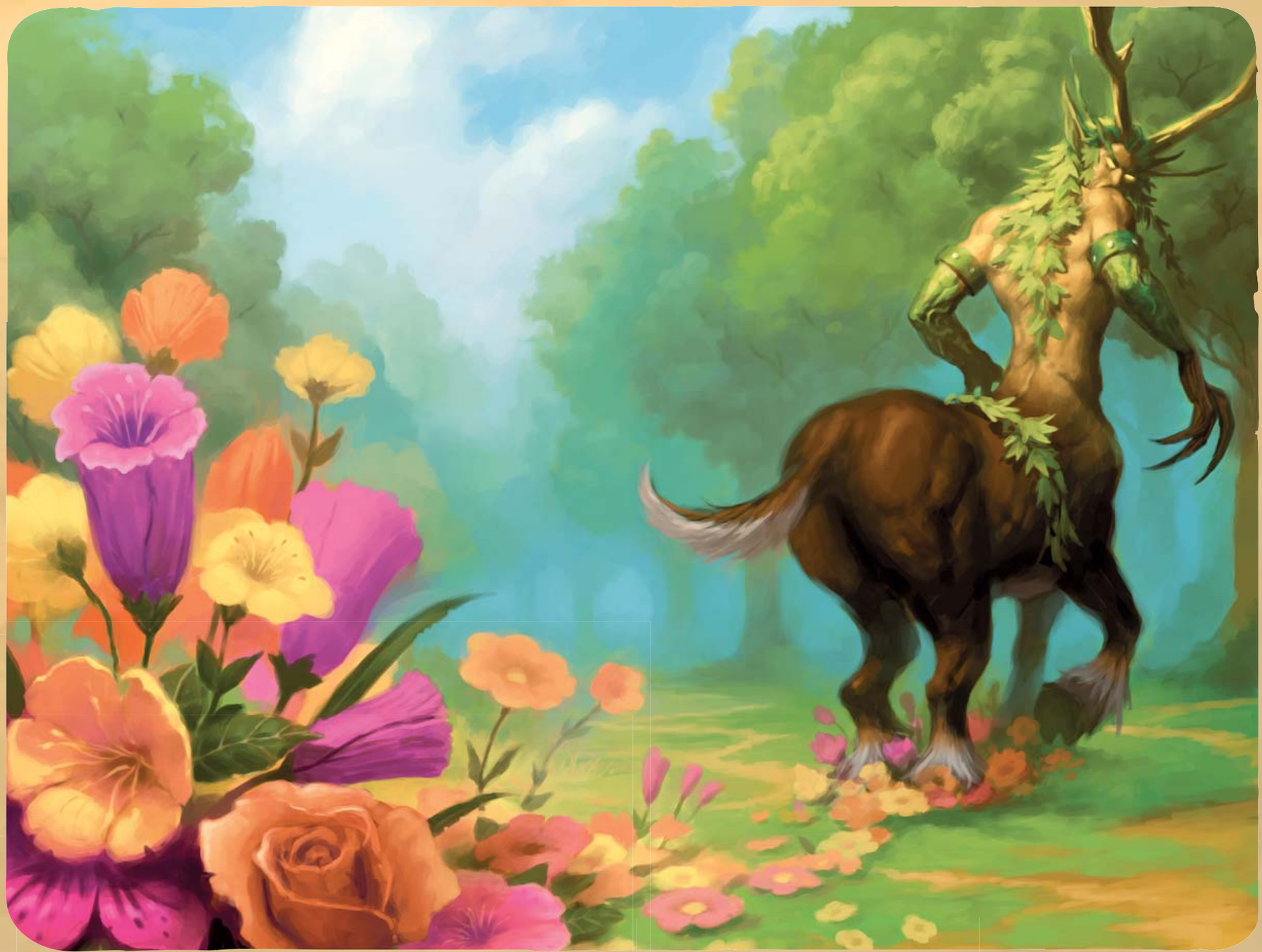
ВВЕРХУ ▲
Лео Че

ВВЕРХУ ▲
Стив Юэ

ВВЕРХУ ▲
Дэн Скотт

ВВЕРХУ СЛЕВА ▲◀ Уэйн Рейнольдс
ВВЕРХУ СПРАВА ▲▶ Уйэн Рейнольдс
ВНИЗУ СЛЕВА ▼◀ Рэймонд Свонлэнд
ВНИЗУ СПРАВА ▼▶ Вэнс Ковач

НАПРОТИВ ▶ Уэйн Рейнольдс



ВВЕРХУ ▲
Джеймс Райман

ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

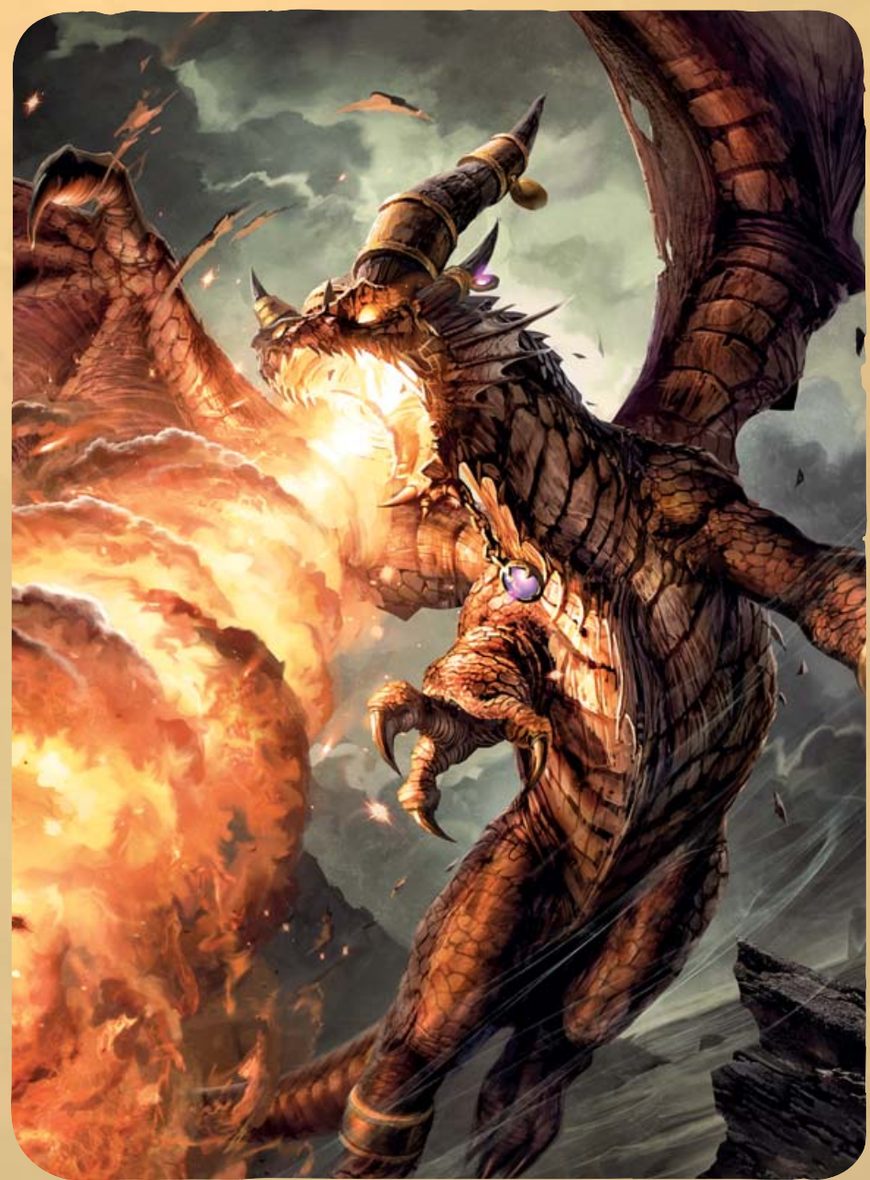
ВВЕРХУ СЛЕВА ▲◄ Тревор Джейкобс
ВВЕРХУ СПРАВА ▲► Крис Симен
ВНИЗУ СЛЕВА ▼◄ Мэтт Диксон
ВНИЗУ СПРАВА ▲► Алекс Хорли Оланделли

НАПРОТИВ ◄ Лорел Остин

ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

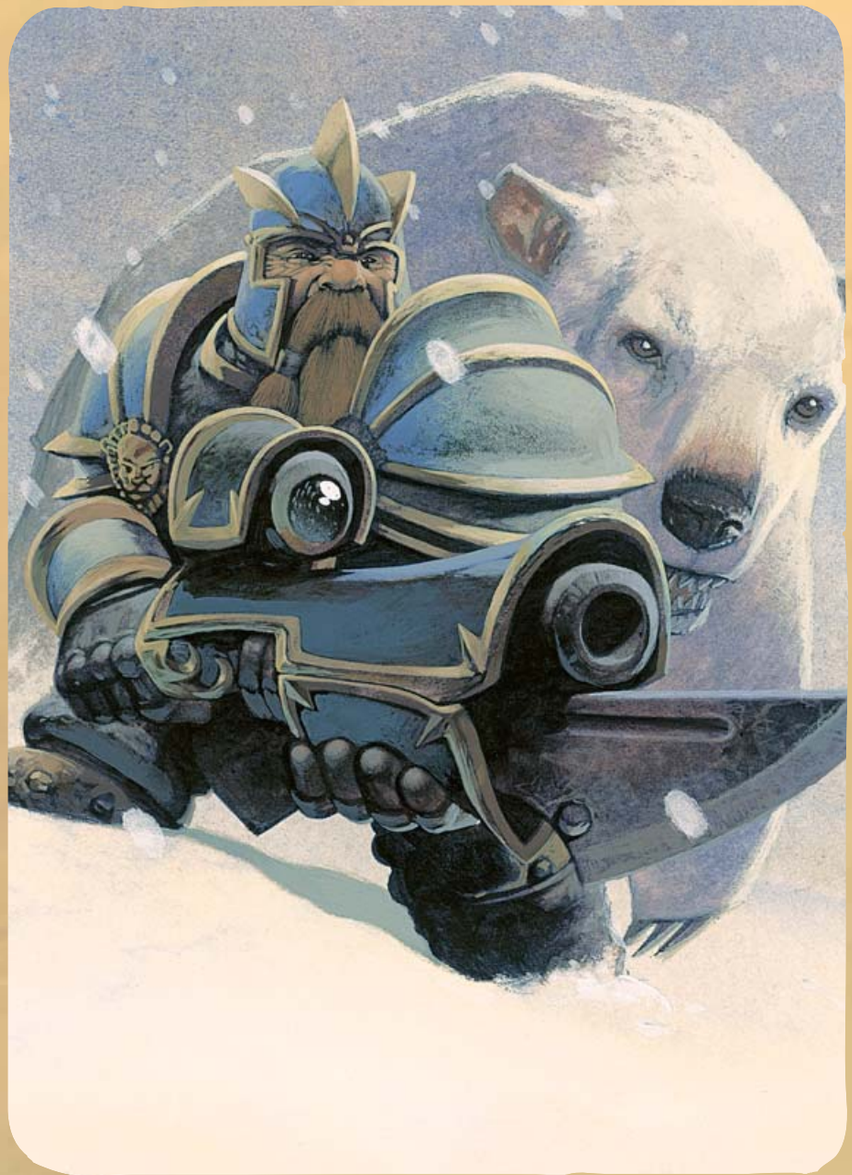
ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

ВВЕРХУ ▲
Грег Степлс



ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

ВВЕРХУ ▲
Тревор Джейкобс



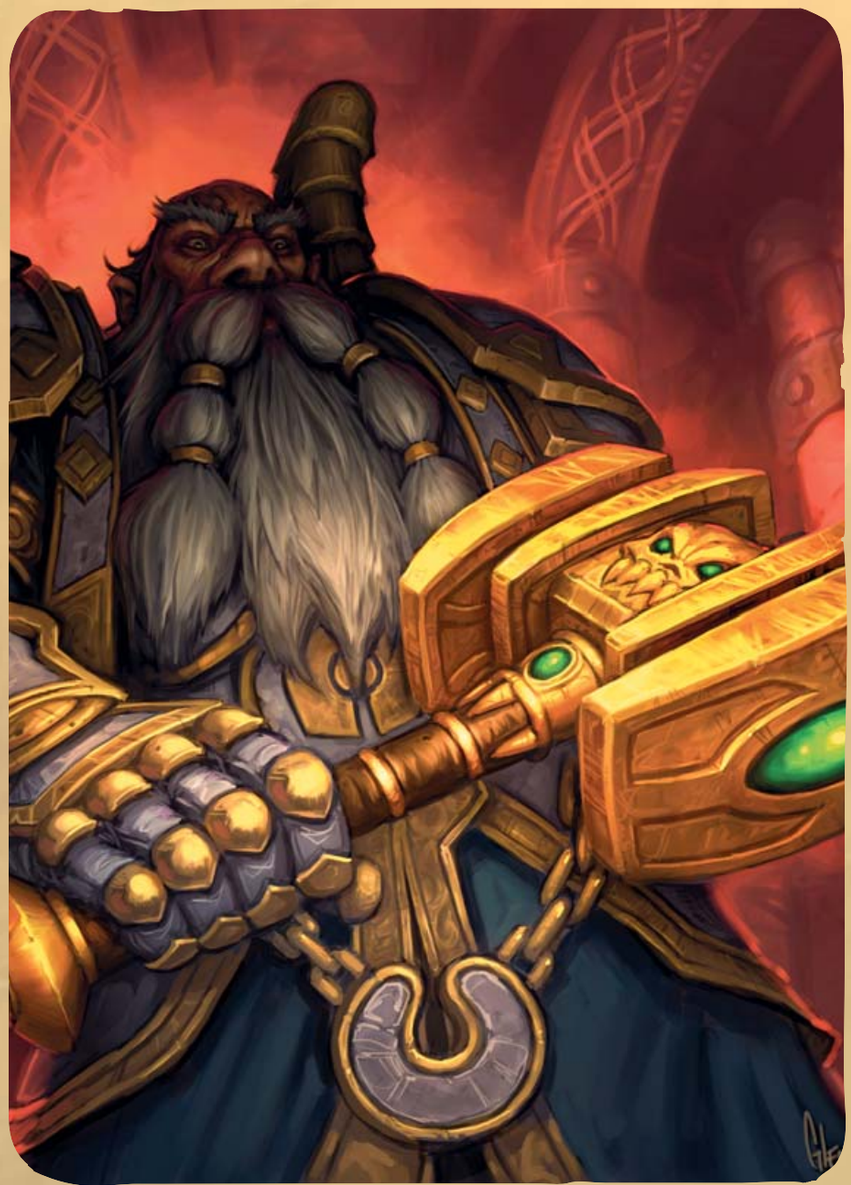
ВВЕРХУ ▲
Кев Уокер

НАПРОТИВ ◄
Вей Ван

ВВЕРХУ ▲
Бром

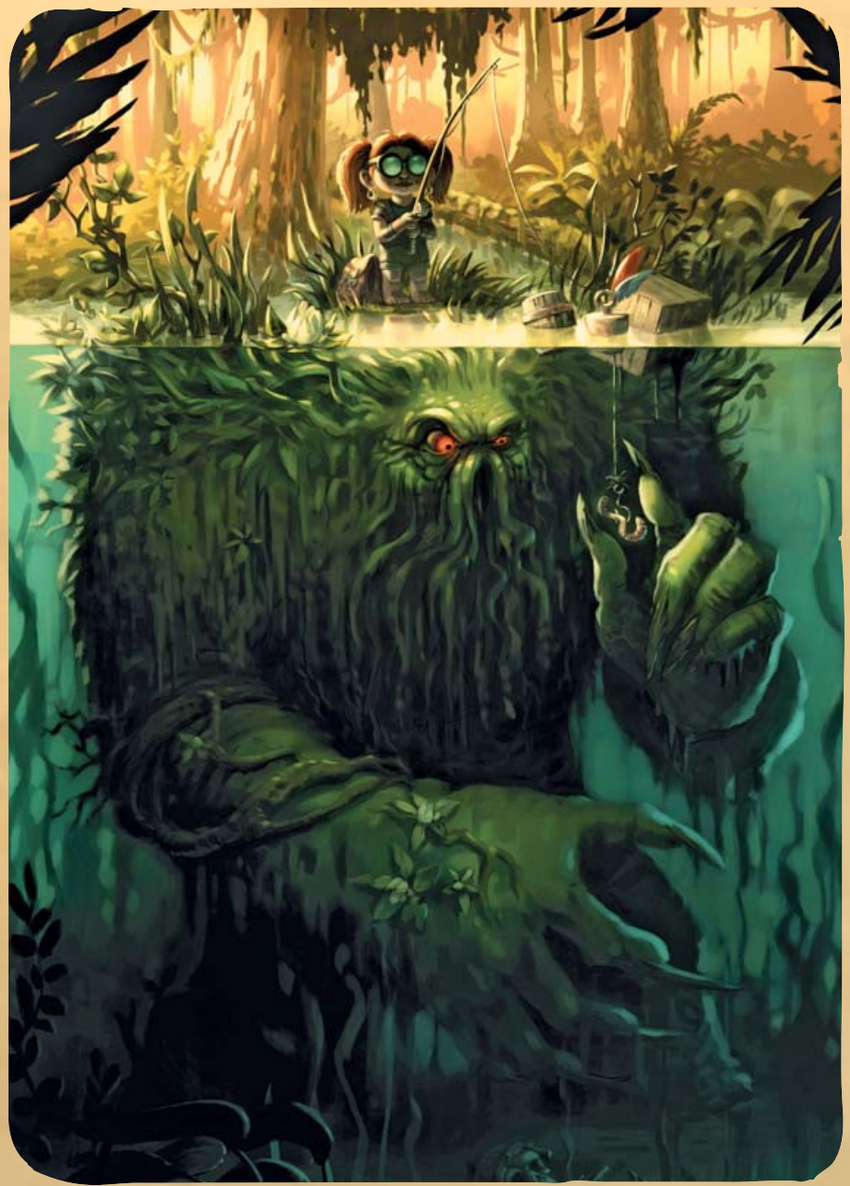
ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос и Габор Жикшай



ВВЕРХУ ▲
Гленн Рейн

ВВЕРХУ ▲
Майк Крахулин (Penny Arcade)

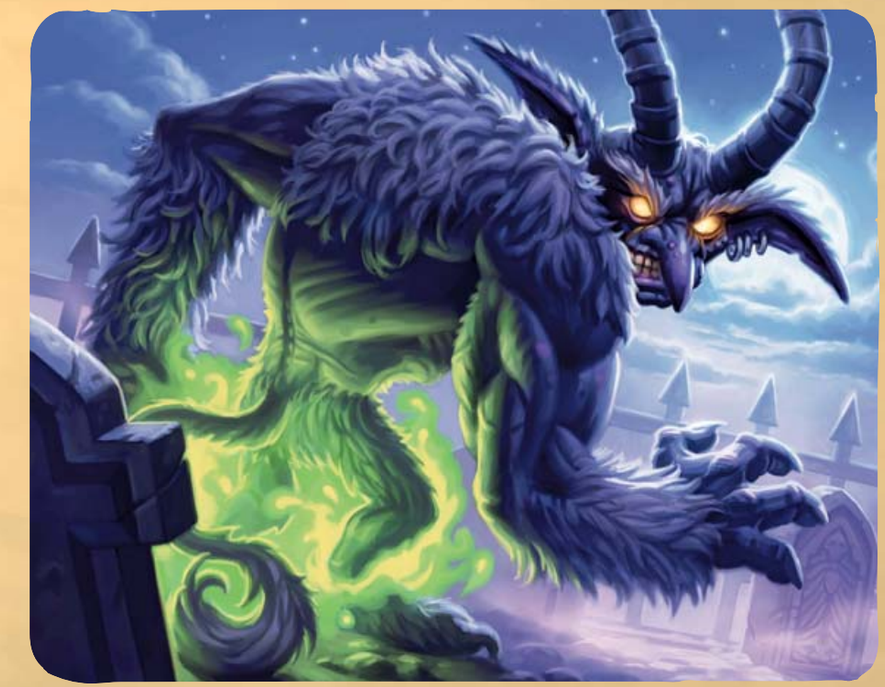


ВВЕРХУ ▲
Моника Ланглуа

ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Габор Жикшай

ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос и Габор Жикшай



ВВЕРХУ СЛЕВА ▲◀ Стив Прескотт
ВВЕРХУ СПРАВА ▲▶ Майк Сэсс
ВНИЗУ СЛЕВА ▼▲ Стив Прескотт
ВНИЗУ СПРАВА ▼▶ Майк Сэсс

НАПРОТИВ ▶ Уэйн Рейнольдс

ВВЕРХУ ▲ Золтан Борос и Габор Жикшай

НАПРОТИВ ▶ Майкл Айвэн

2

ПРОКЛЯТИЕ НАКСРАМАСА

Приключение в Hearthstone

Победа так сладка…
Прямо как карамелька. Или нет...
ШОКОЛАДКА.

Кел'Тузед

ПРОКЛЯТЬЕ НАКСРАМАСА

Еще до запуска игры разработчики начали трудиться над будущими дополнениями. Целый год внутреннего тестирования и несколько миллионов матчей, сыгранных в бета-версии Hearthstone, предоставили команде разработчиков огромное количество данных о том, как игроки будут собирать колоды, какие стратегии станут основными и где мета-игру придется встряхнуть для большего разнообразия.

В первом приключении разработчики Hearthstone решили усилить механику «Предсмертный хрип», которая запускает разные положительные или отрицательные эффекты, когда существо погибает на поле боя. Для улучшения игрового процесса было важно добиться, чтобы разыгранные существа оказывали большее влияние на ход поединка. А для художников и звукорежиссеров это стало прекрасной возможностью добавить в игру вурдалаков, зомби и всяческие визуальные эффекты и звуки, свойственные нежити.

Первым тематическим контентом после запуска игры стало «Проклятие Наксрамаса», приключение по мотивам одного из самых известных рейдов World of Warcraft. Этот темный, мрачный и жуткий некрополь был царством бесконечного ужаса и прекрасной добычи — именно благодаря этой комбинации игроки возвращались в него в течение многих месяцев.

ПРЕДЫДУЩАЯ СТРАНИЦА ▲▲
Люк Манчини

СПРАВА ▶
Матиас Верхассельдт и Джейсон Кан

Для создания первого приключения Hearthstone разработчики позаимствовали сам некрополь, связанных с ним персонажей и множество хорошо знакомых игрокам боев с боссами. Каждый босс в «Проклятии Наксрамаса» имел уникальную колоду и собственную механику, что требовало от игроков искать нестандартные решения, используя карты из своей коллекции.

Но вот чего Hearthstone не позаимствовал у предшественников — так это тон. История жизни некроманта Кел'Тузада жестока; она полна предательств, резни и разрушений. Сам лич был мрачной сущностью; он открыто жаждал конца всего живого и наслаждался, причиняя кому-то боль.

Команда Hearthstone воспользовалась возможностью немного изменить положение дел. Им не хотелось, чтобы игра казалась слишком мрачной. Новые карты и новый игровой стол наполнились кипящими котлами, скелетами, темной магией и токсичной жижей, но хозяином Наксрамаса стал беспардонно самодовольный лич, который поражался уже тому, что «посторонние» посмели бросить ему вызов.

Кел'Тузад встречал входящих игроков потоками издевок, отпускал комментарии об их бестактности, колодах и «бесполезных» существах, которых они побеждали.

Это был эксперимент. Понравится ли игрокам смесь мрачного и нелепого? Оценят ли они уже знакомых злодеев, представленных в новом свете?

Если коротко, то ответ был «да». «Проклятье Наксрамаса» увенчалось успехом, и поклонники игры Hearthstone потребовали продолжения.

Тот, кто повергнет страшных чудовищ... получит в награду гору сокровищ!

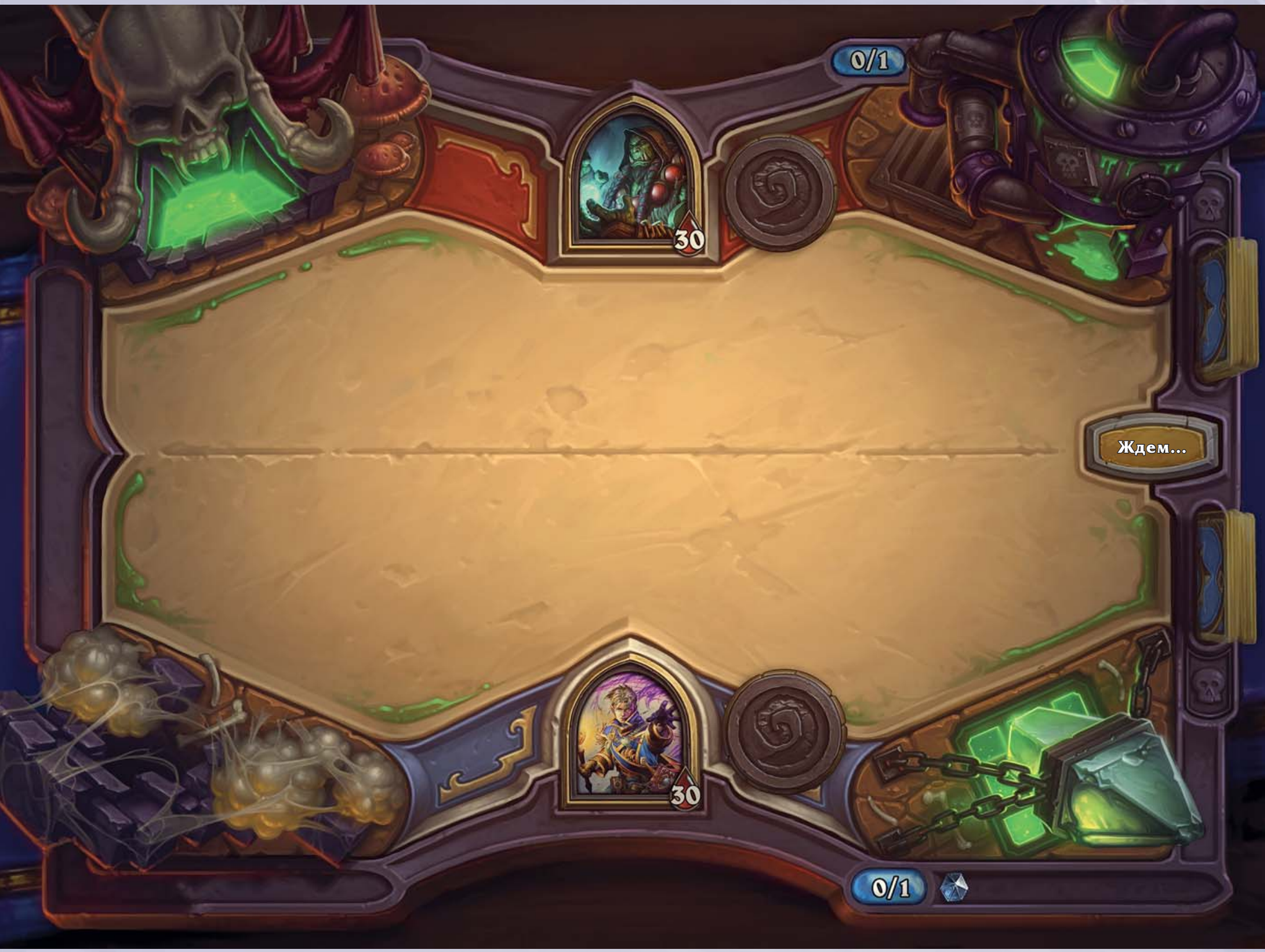
Трейлер «Проклятья Наксрамаса»

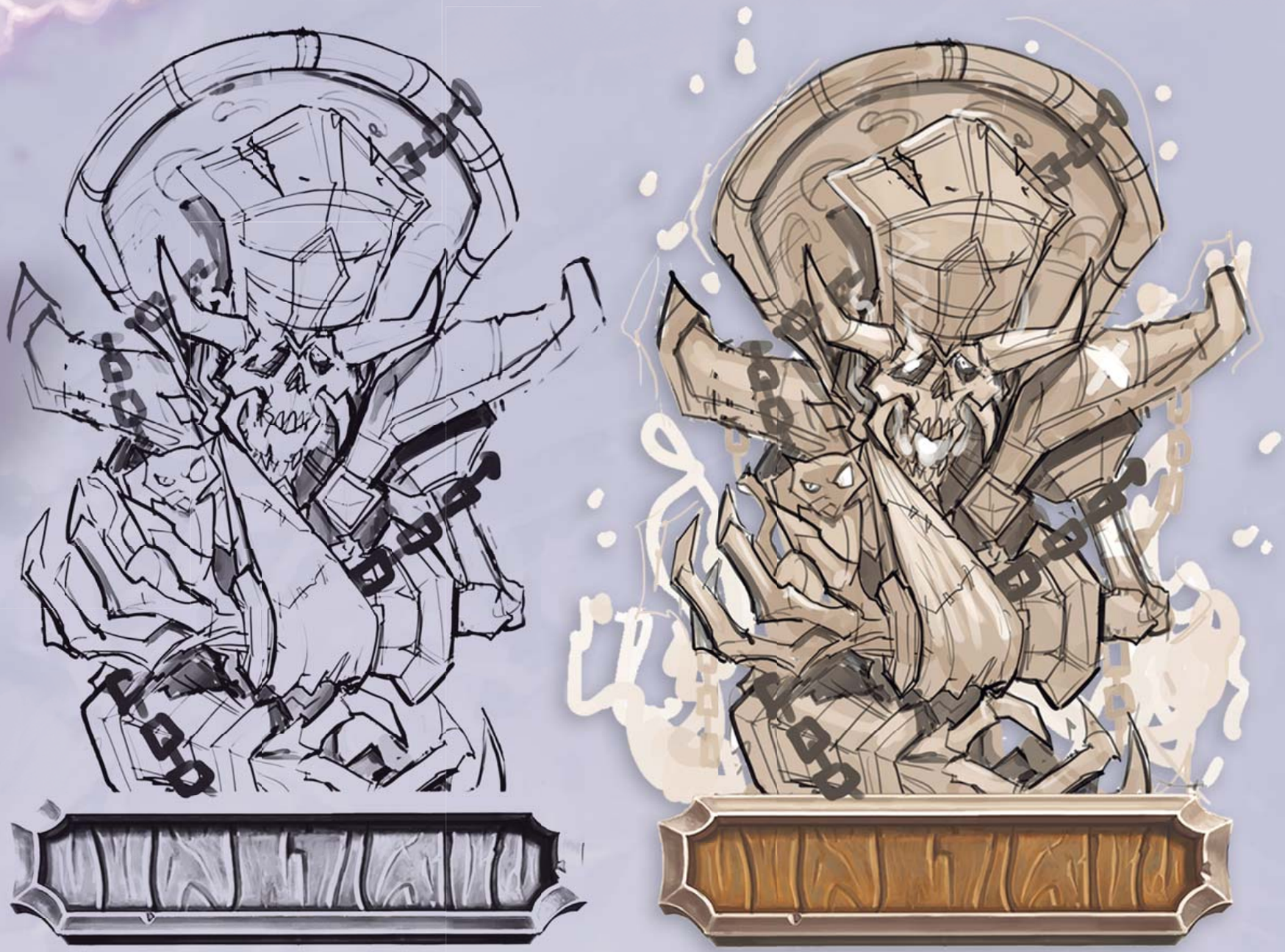
СЛЕВА ◄
Матиас Верхасселт
и Джейсон Кан

СПРАВА ▸
Рэймонд Свонлэнд

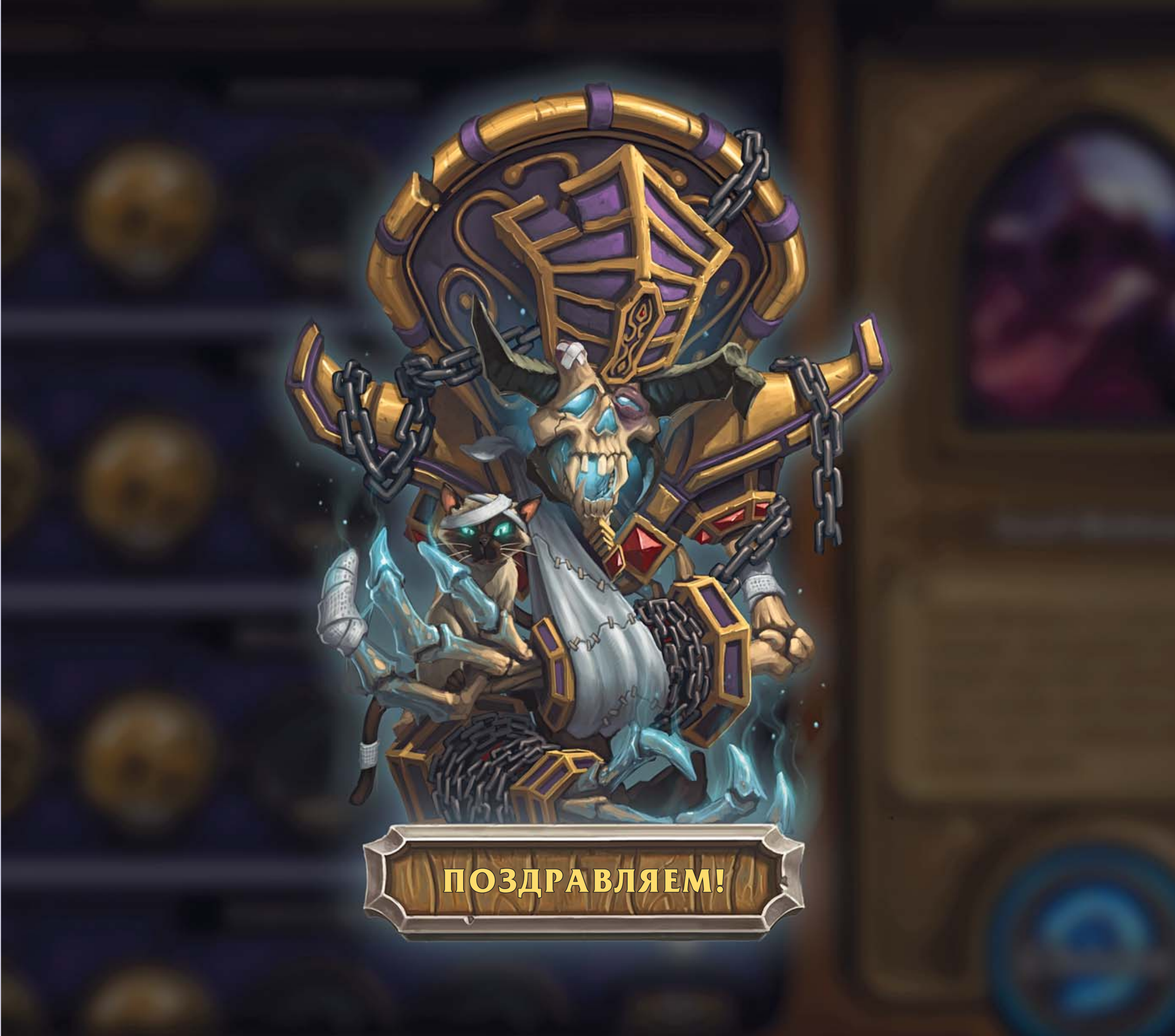
ВВЕРХУ ▲
Тайсон Мерфи

НАПРОТИВ ▶
Новый игровой стол для «Проклятья Наксрамаса».

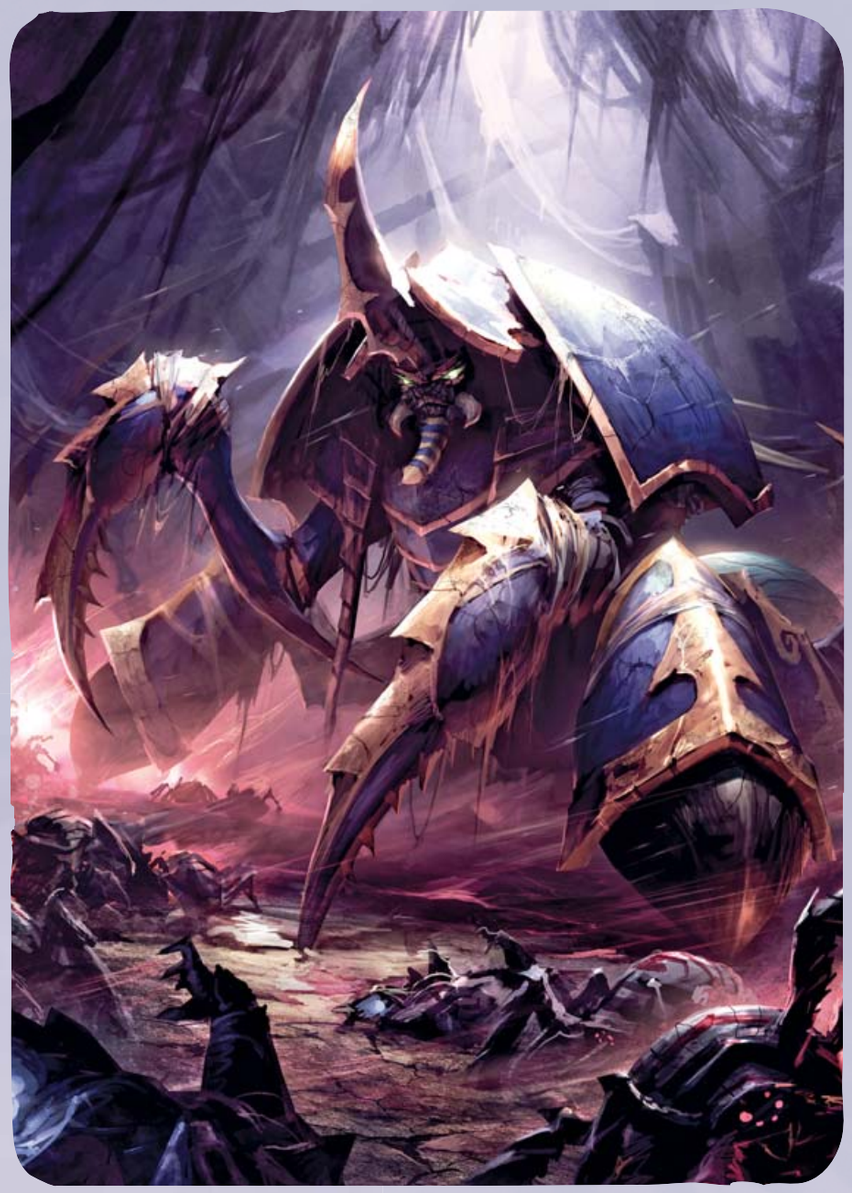

0/1
30
Ждем...
30
0/1



НА РАЗВОРОТЕ ◄►
Наброски и финальный вариант победы
от Джомаро Киндреда.

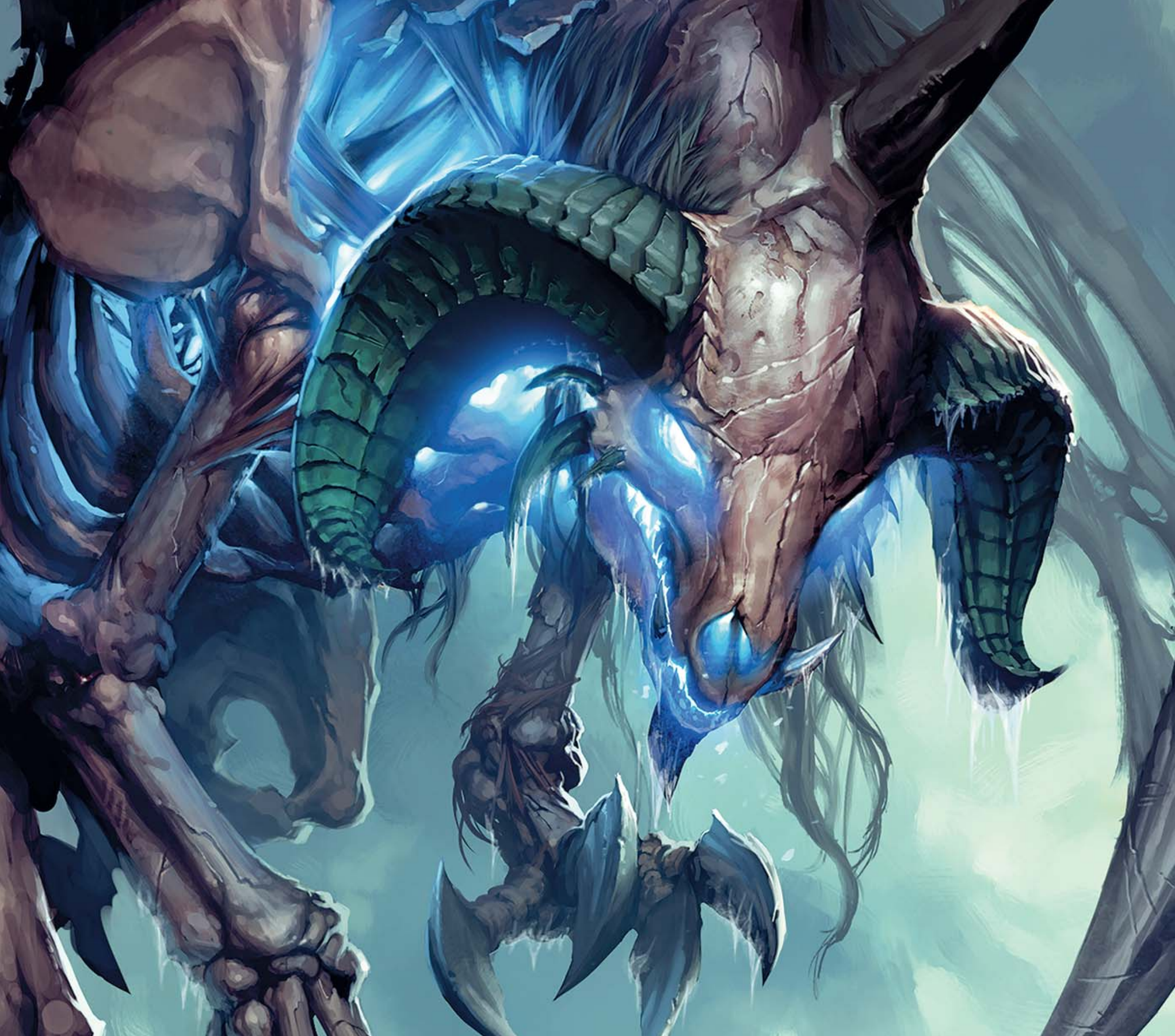

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред



ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

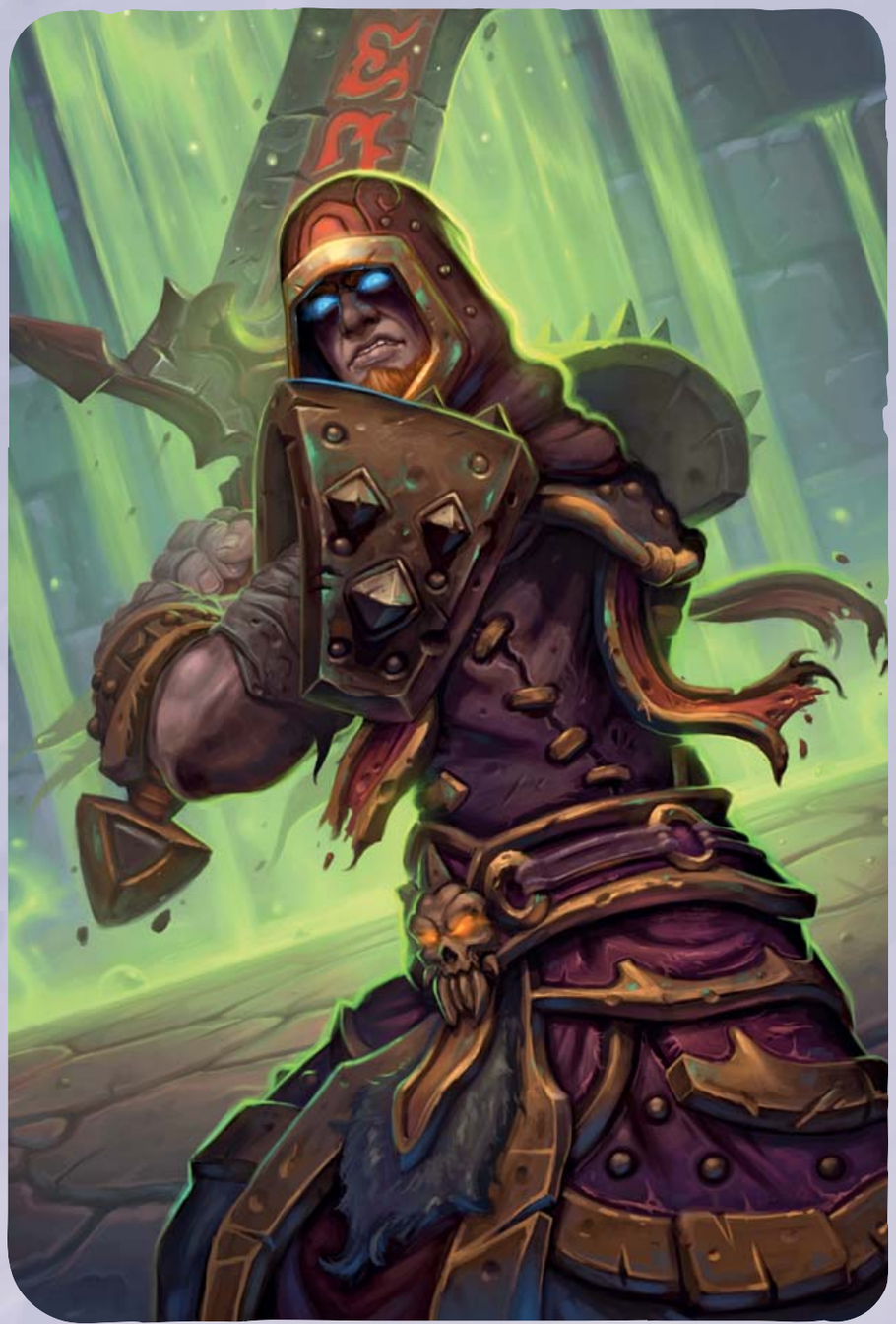
НАПРОТИВ ▶
Джош Толлмэн



ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

НАПРОТИВ ▶
Ральф Хорсли



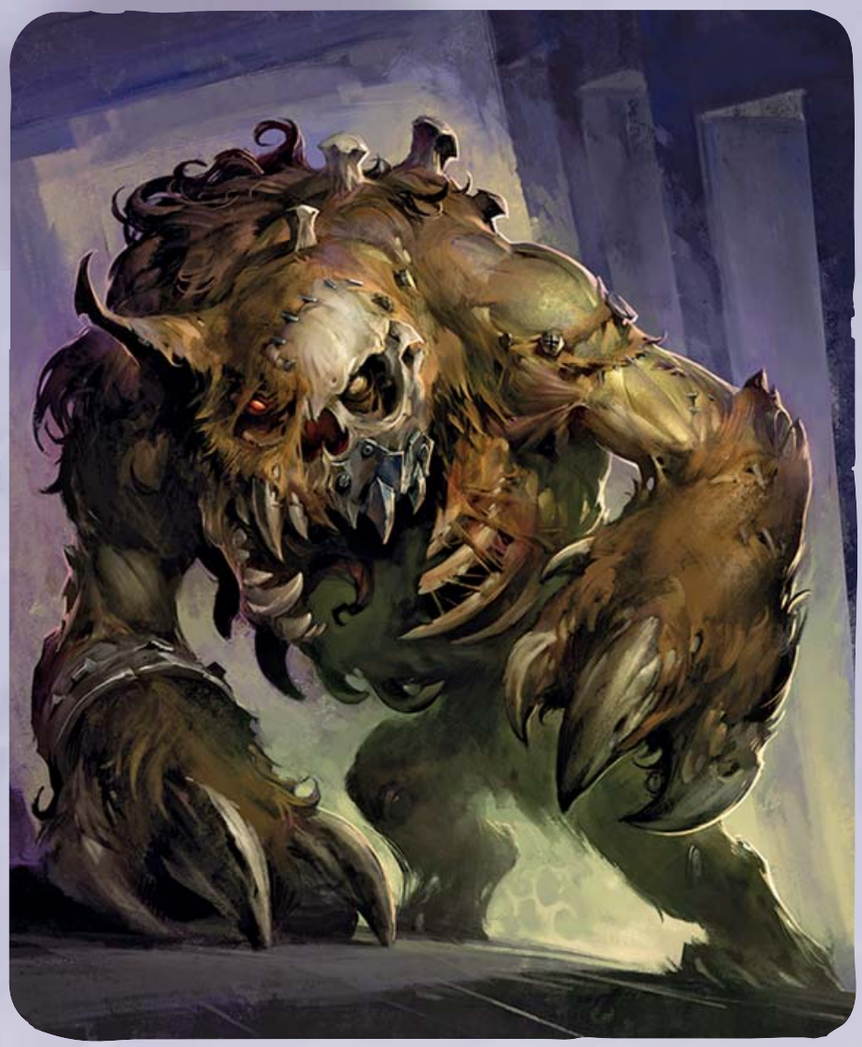
ВВЕРХУ ▲
Эрик Брэддок

ВВЕРХУ ▲
Тайсон Мерфи

НАПРОТИВ ▶
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Вей Ван

НАПРОТИВ ◄
Мэтт Диксон



ВВЕРХУ ▲
Люк Манчини

ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

НАПРОТИВ ▶
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос и Габор Жикшай

НАПРОТИВ ◄
Рэймонд Свонлэнд

СЛЕВА ◄
Крис Ран

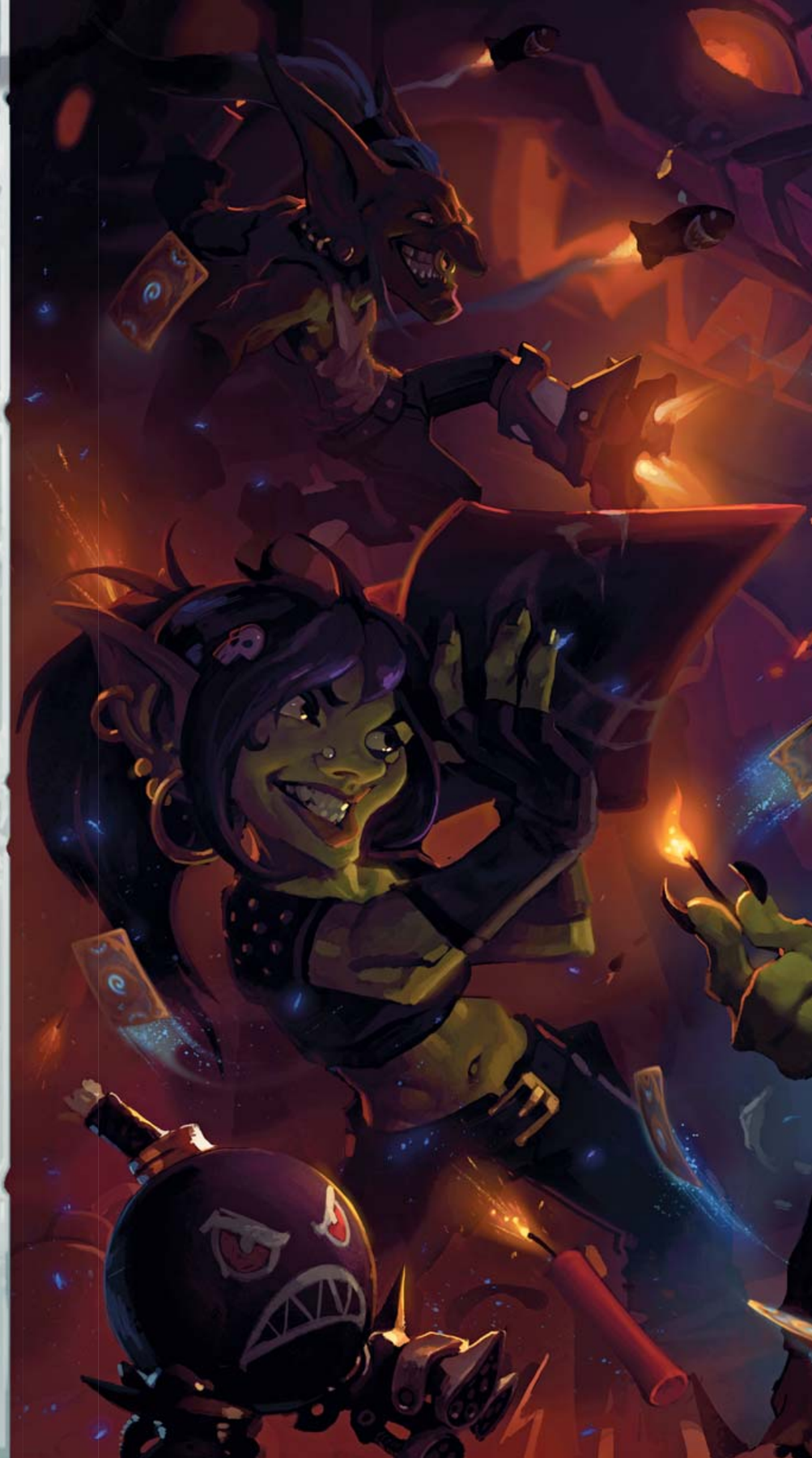
НАПРОТИВ ►
Гуангьянь Хуанг

3

Гоблины и гномы

ЧУХ-чух-
ЧУХ-чух.

Снегочух



TNT

ГОБЛИНЫ И ГНОМЫ

В конце 2014 года вышел очередной контент Hearthstone: первое за всю историю игры полноценное дополнение. Если приключение «Проклятие Наксрамаса» включало 30 новых карт, то в «Гоблинах и гномах» их уже было больше 120. Тематика также была совершенно иной: зомби и прочие порождения тьмы остались в прошлом, настало время изобретений, неотлаженных машин и нестабильной взрывчатки в большом количестве.

Новое дополнение «Гоблины и гномы» было посвящено двум расам мира Warcraft, которые ценят изобретательность превыше всего — даже превыше безопасности рабочего места.

К этому времени команда Hearthstone уже не рассчитывала на то, что в архивах Blizzard найдутся подходящие рисунки для новых карт. Не было никаких припрятанных иллюстраций с изображениями безумных механических чудовищ, комичных взрывов или пилотируемых крошеров, после крушения которых на игровое поле катапультируется одно из нескольких десятков возможных существ. В этом дополнении стиль «отклонение на 20 градусов от курса Warcraft» означал, что команде придется прокладывать собственный путь.

ПРЕДЫДУЩАЯ СТРАНИЦА ▲▲
Лорел Остин

СПРАВА ►
Туф

Чтобы решить поставленную задачу, за помощью обратились к художникам-фрилансерам, и уже через несколько месяцев лучшие мастера индустрии прислали больше сотни новых иллюстраций. Это было непростое испытание, творческий процесс пришлось полностью изменить. Теперь команда Hearthstone определяла свойства будущей карты, затем находила подходящего художника — и работала вместе с ним, чтобы создать нечто уникальное и запоминающееся. Но результат того стоил.

«Гоблины и гномы» произвели фурор: это был, возможно, лучший пример того, на что способен Hearthstone, идущий своим путем.

К концу 2014-го года в таверне побывало больше десяти миллионов игроков, и это было только начало.

Непризнанные гении — гоблины и гномы!

Синематик-Трейлер

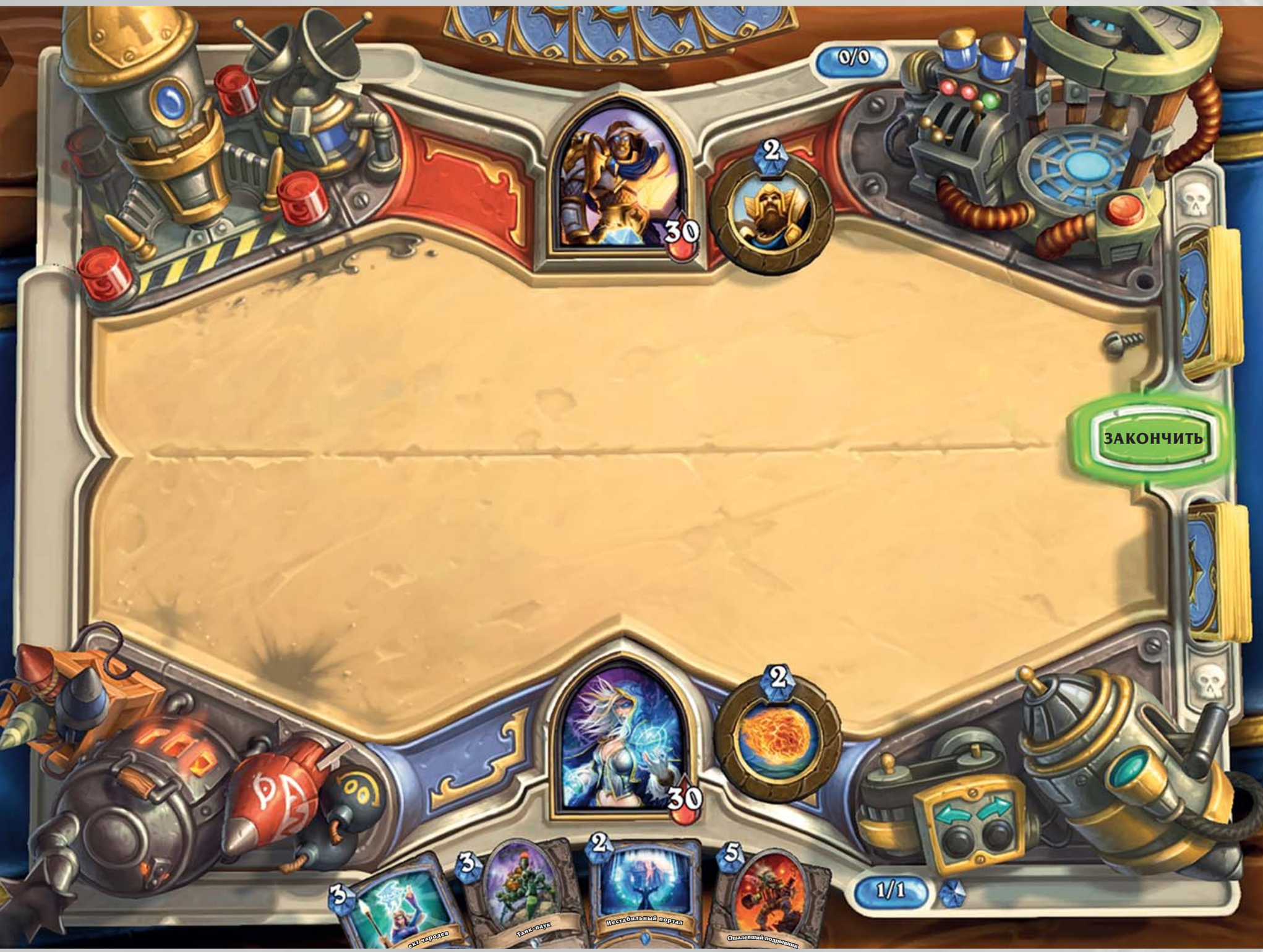
НАПРОТИВ ◂
Коллаж артов для карт нескольких художников.

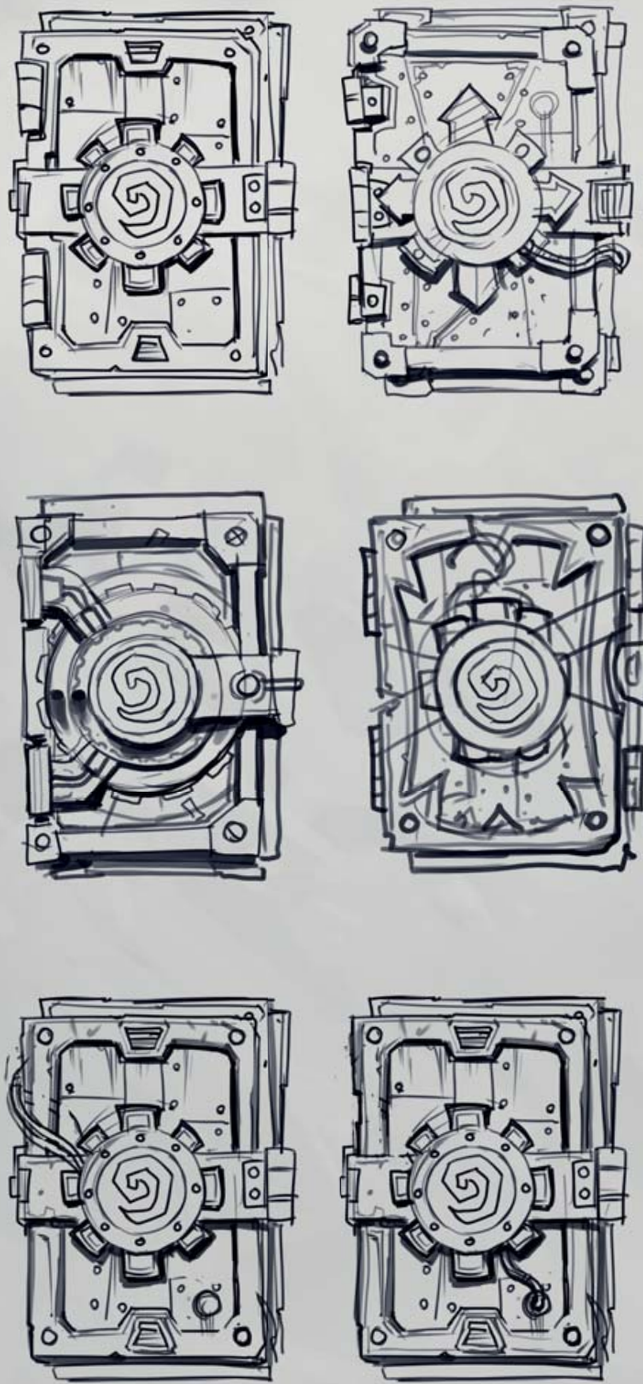
ВВЕРХУ ▲
Оригинальное изображение: Лео Че, спецэффекты: «Blizzard Синематикс»

НАПРОТИВ ◄
Джеспер Эйспинг

ВВЕРХУ ▲
Эскиз угловых элементов и интерактивного дизайна игрового стола «Гоблины и гномы».

НАПРОТИВ ▶
Финальный вариант игрового стола «Гоблины и гномы».


0/0
30
2
ЗАКОНЧИТЬ
30
2
1/1
3
3
2
5
Ошалевший подрывник



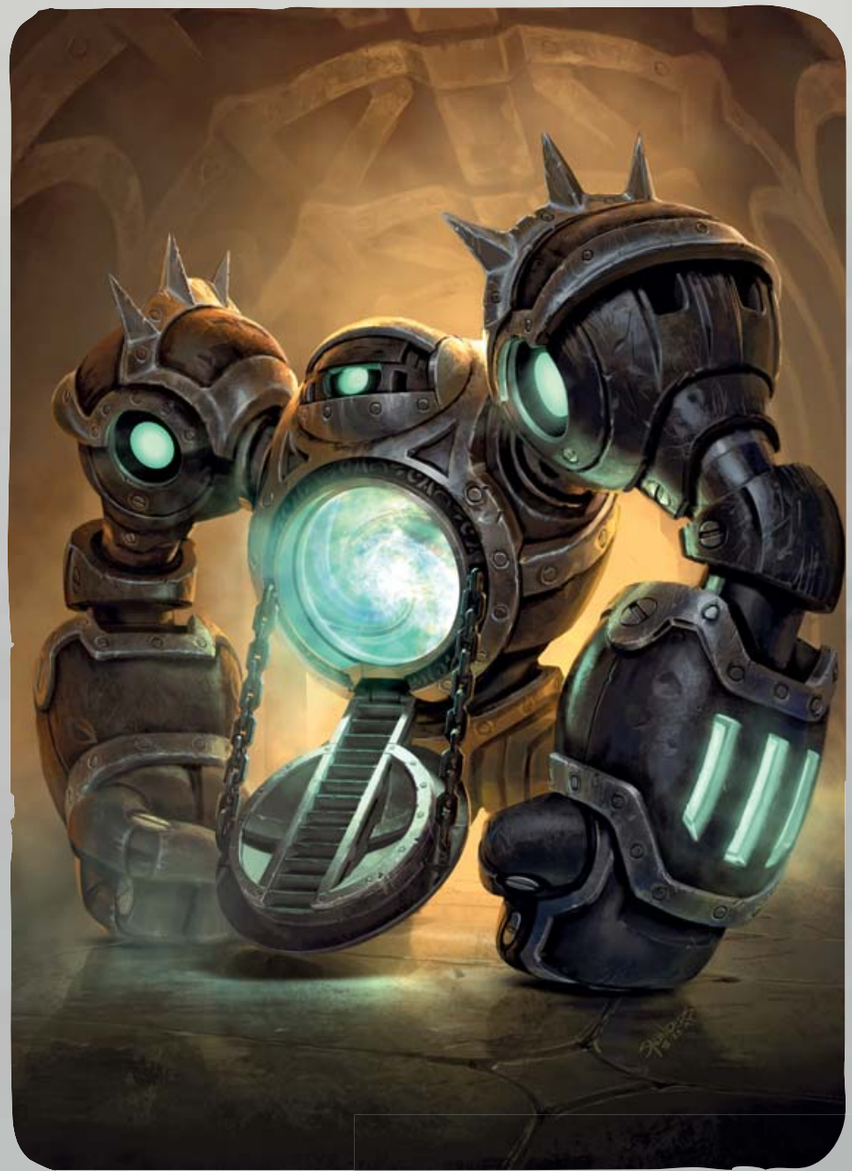
ВВЕРХУ ▲
Комплект карт «Гоблинов и гномов» менялся неоднократно, в итоге его сделали «металлическим», с ржавыми болтами и проводами.

НАПРОТИВ ▶
Эскиз анимации для открытия комплекта «Гоблины и Гномы».

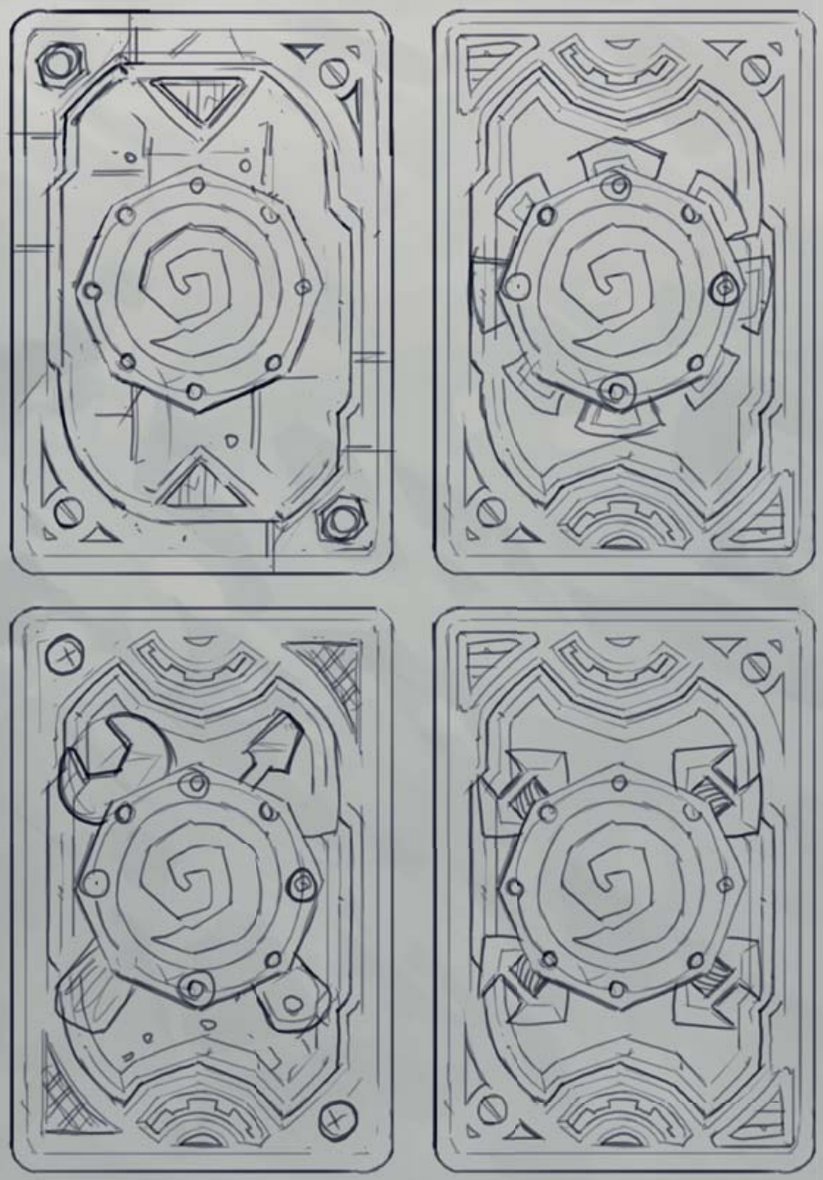
ВВЕРХУ ▲
Джим Нельсон

ВВЕРХУ ▲
Джим Нельсон

ВВЕРХУ ▲
Алекс Гарнер



ВВЕРХУ ▲
Фил Сондерс



ВВЕРХУ ▲ Несколько набросков рубашек карт для «Гоблинов и гномов»

НАПРОТИВ ▶ Эндрю Хоу

ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

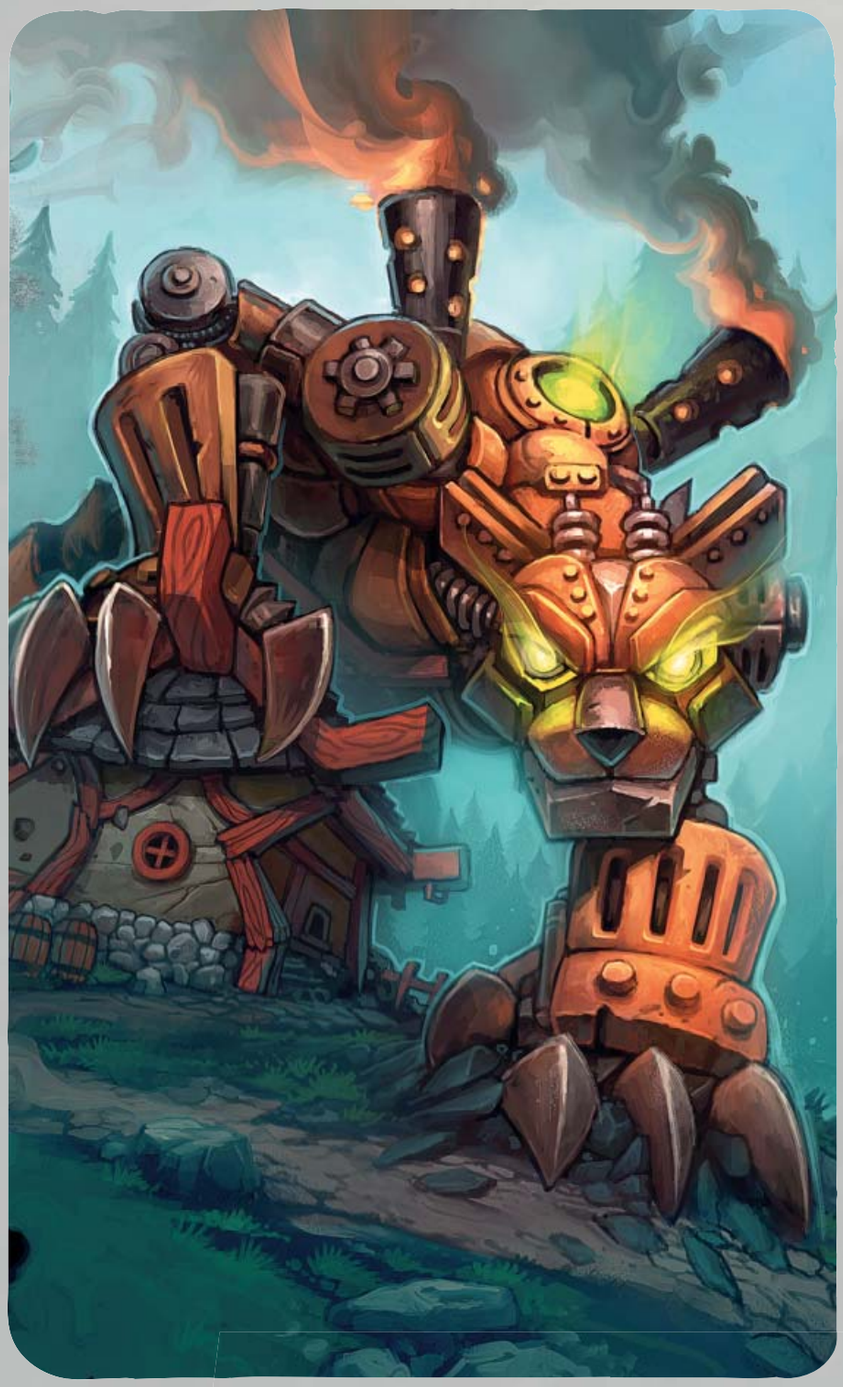
ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

СЛЕВА ◂
Крис Симен

НАПРОТИВ СЛЕВА ▸◂
Трент Каниуга

НАПРОТИВ СПРАВА ▸▸
Алекс Хорли Оланделли



HORLEY

ВВЕРХУ ▲
Брайн Деспейн

ВВЕРХУ ▲
Рэймонд Свонлэнд

ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Майк Сэсс

Пламя вулкана, дыханье дракона —
кто не боится их? И тот, кто сунется
сюда, смельчак...

или полный псих!

Песня из трейлера дополнения «Черная гора»

ЧЕРНАЯ ГОРА

Как в «Проклятии Накрамаса» был переосмыслен классический рейд World of Warcraft, так в первом из двух вышедших в 2015 году приключений разработчики Hearthstone обратились к одной из самых известных областей Азерота, где в разных дополнениях MMORPG находились целых шесть подземелий и рейдов.

В «Черной горе» рассказывается о конфликте между двумя вспыльчивыми соседями: Рагнаросом Повелителем Огня, который правил Огненными Недрами, и Нефарианом — черным драконом, господствовавшим над вершиной Черной горы. Они оказались полными противоположностями, и Нефариан призвал на помощь могучих искателей приключений, чтобы выселить элементаля-повелителя огня. Но кто бы мог подумать, что ситуация выйдет из-под контроля Нефариана?

В приключении игроков ждала новая встреча с многими классическими боссами рейдов, большая часть которых потом также получила собственные карты. Любители World of Warcraft знают Черную гору как свои пять пальцев, поэтому команде Hearthstone было важно сохранить ее облик и атмосферу борьбы за власть между различными фракциями.

Путь к победе начинался в глубинах Черной горы. Любимая забегаловка дворфов Черного Железа — «Угрюмый обжора» — стала настоящим полем битвы.

ПРЕДЫДУЩАЯ СТРАНИЦА ▲▲ Люк Манчини

СПРАВА ▶ Синематик-арт из трейлера дополнения. Камера стартовала внизу и медленно поднималась наверх.

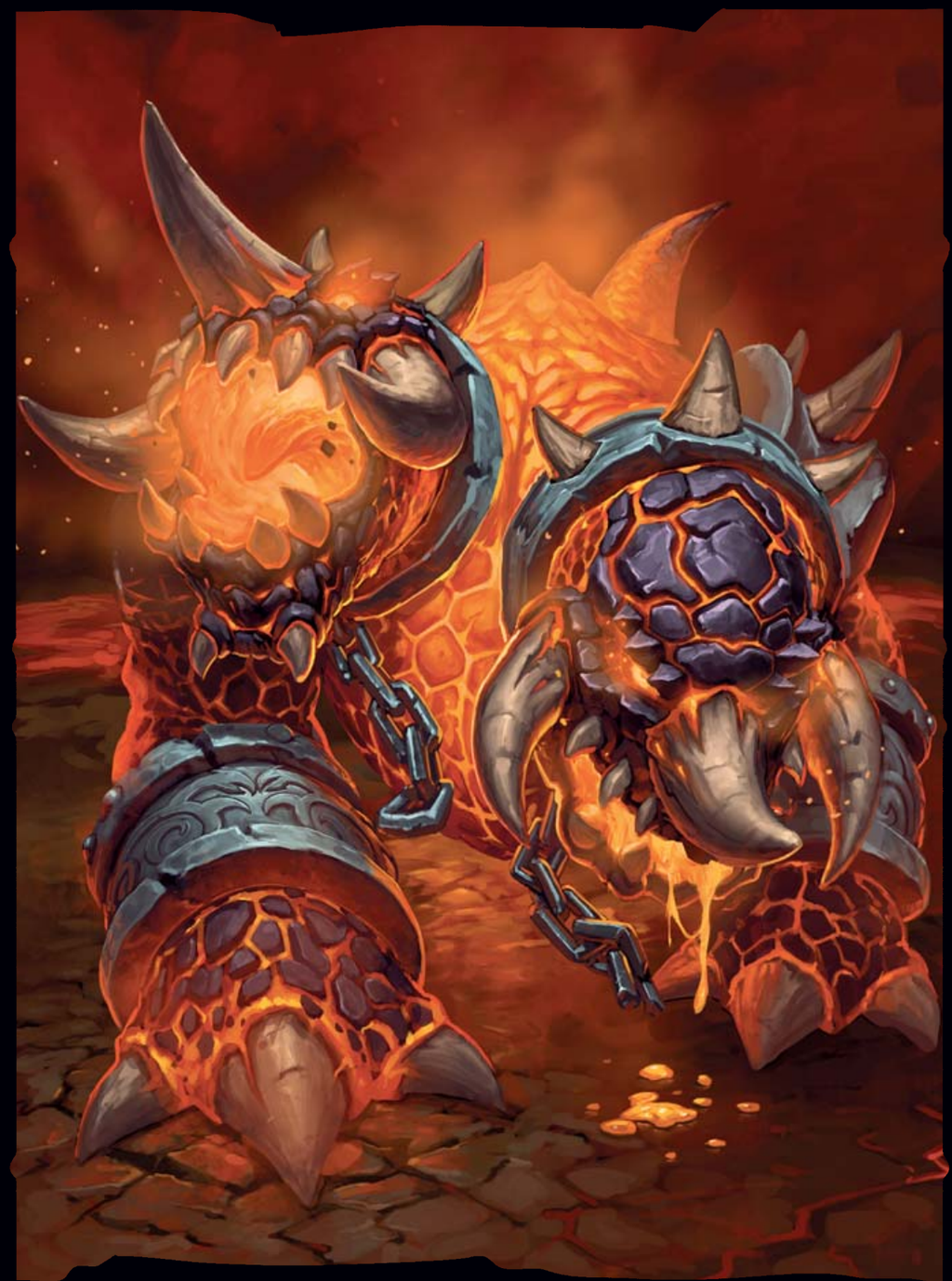
НАПРОТИВ ▶▶ Рэймонд Свонлэнд

Игроки World of Warcraft еще несколько лет назад уяснили, что посетителей бара лучше не трогать, не то они позовут своих приятелей. Мрачные завсегдатаи оказались такими сильными и опасными, что еще много месяцев задавали тон на турнирах по Hearthstone, а их лидер, император Тауриссан, сохранял власть и того дольше.

Следующие испытания были связаны с повелителем огня: Огненные Недра служили домом Рагнаросу и его самым могущественным прислужникам, некоторые из которых имели дурную привычку будить своего господина слишком рано. Но поражение Рагнароса было только началом. К досаде Нефариана искатели приключений не удовлетворились полученной добычей и пошли штурмовать пик Черной горы, чтобы расправиться с черными драконами и их приспешниками.

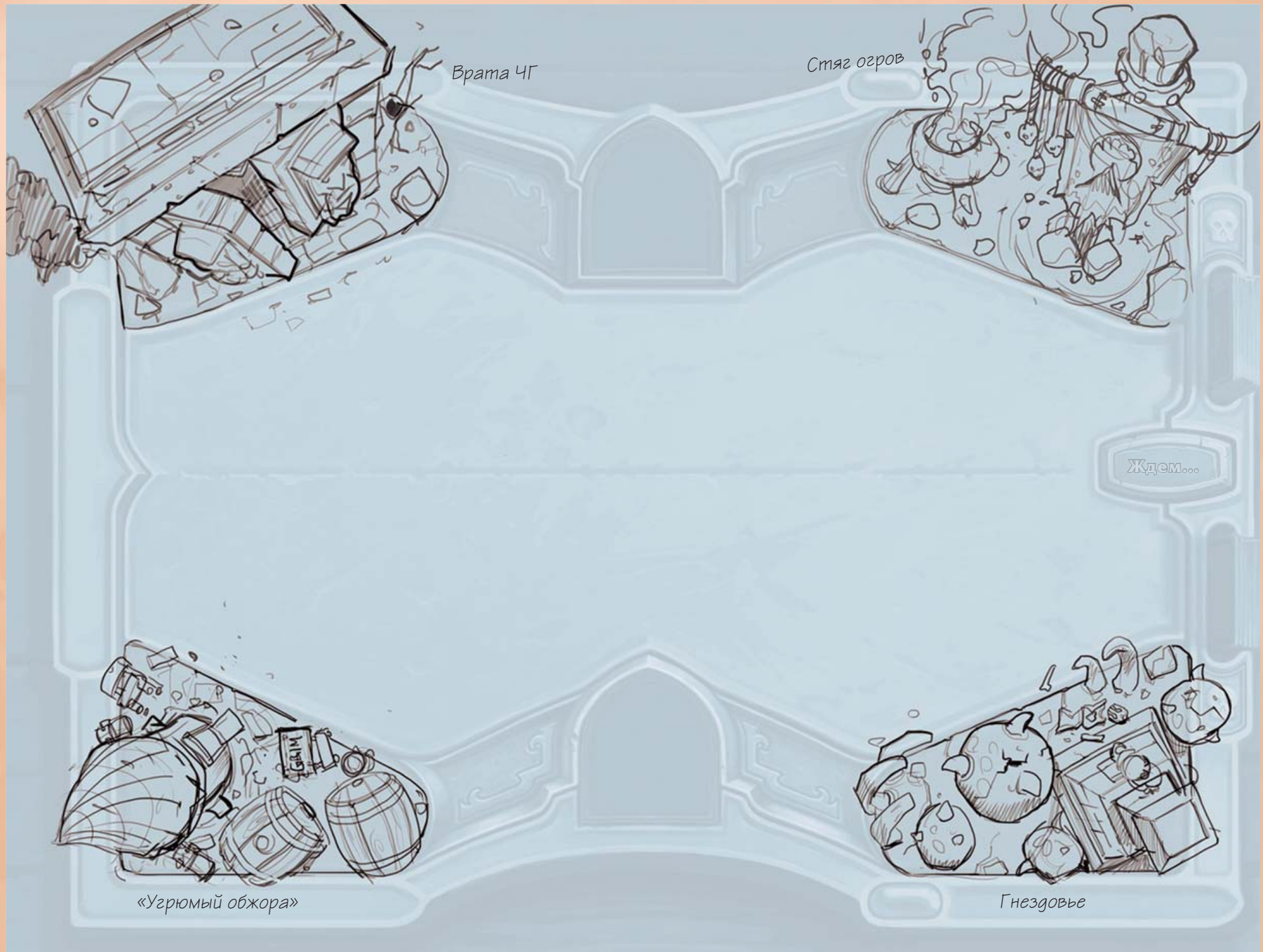
Также в этом приключении были представлены новые возможности движка и достижения игрового дизайна Hearthstone. Заменяющие героев карты были и до выхода «Черной горы» — это может подтвердить каждый, кто когда-либо сталкивался с лордом Джараксусом. Но изначально это был уникальный эффект, теперь же этот тип карт стал одной из особенностей игры.

Любой игрок, который проходил Огненные Недра, получал мажордома Экзекутуса, который в итоге призывал самого Рагнароса как нового героя. И во время боев с боссами портрет Нефариана летал над игровым столом, закладывал виражи, непрерывно оскорбляя игрока и грозя ему скорой расправой. Создать технологию, которая обеспечит этот эффект на всех платформах, было нелегкой задачей, и скоро игроки придумали серьезное испытание для игрового движка: колоду на «мрачных завсегдатаях», которая, казалось, могла бесконечно создавать копии существ на игровом столе. Многочисленные анимации, которые срабатывали после разыгрывания нескольких «Вихрей» и других подобных эффектов подряд (1 ед. урона всем существам на столе), могли привести к тому, что у игрока заканчивалось время хода. А некоторые хитрые игроки даже обнаружили, что таким образом можно отнимать отведенное ему на ход время у оппонента. Выявленные недочеты быстро устраняли, и полученный опыт помог команде Hearthstone решить много проблем в дальнейшем.



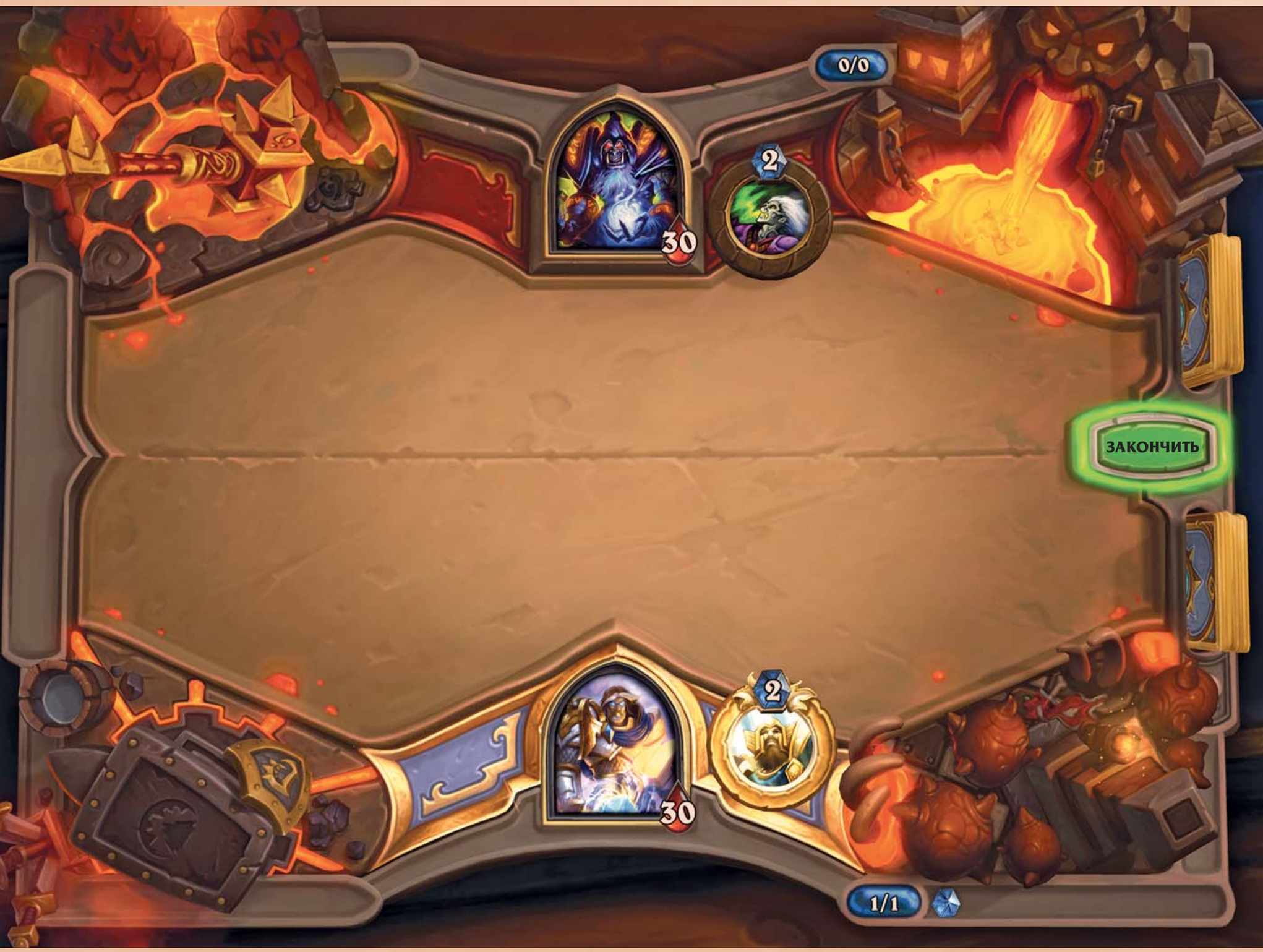
СПРАВА ▶
Джомаро Киндред

НАПРОТИВ ▶▶
Ким Тай Кийонг



ВВЕРХУ ▲
Возможные варианты угловых элементов игрового стола «Черная гора», эскизы.

НАПРОТИВ ▶
Финальный вариант игрового стола дополнения.


0/0
30
2
ЗАКОНЧИТЬ
30
2
1/1

ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲
Уэйн Рейнольдс

ВВЕРХУ ▲
Маурисио Херрера

ВВЕРХУ ▲
Джемин Ким

ВВЕРХУ ▲
Сэмуайз Дидье

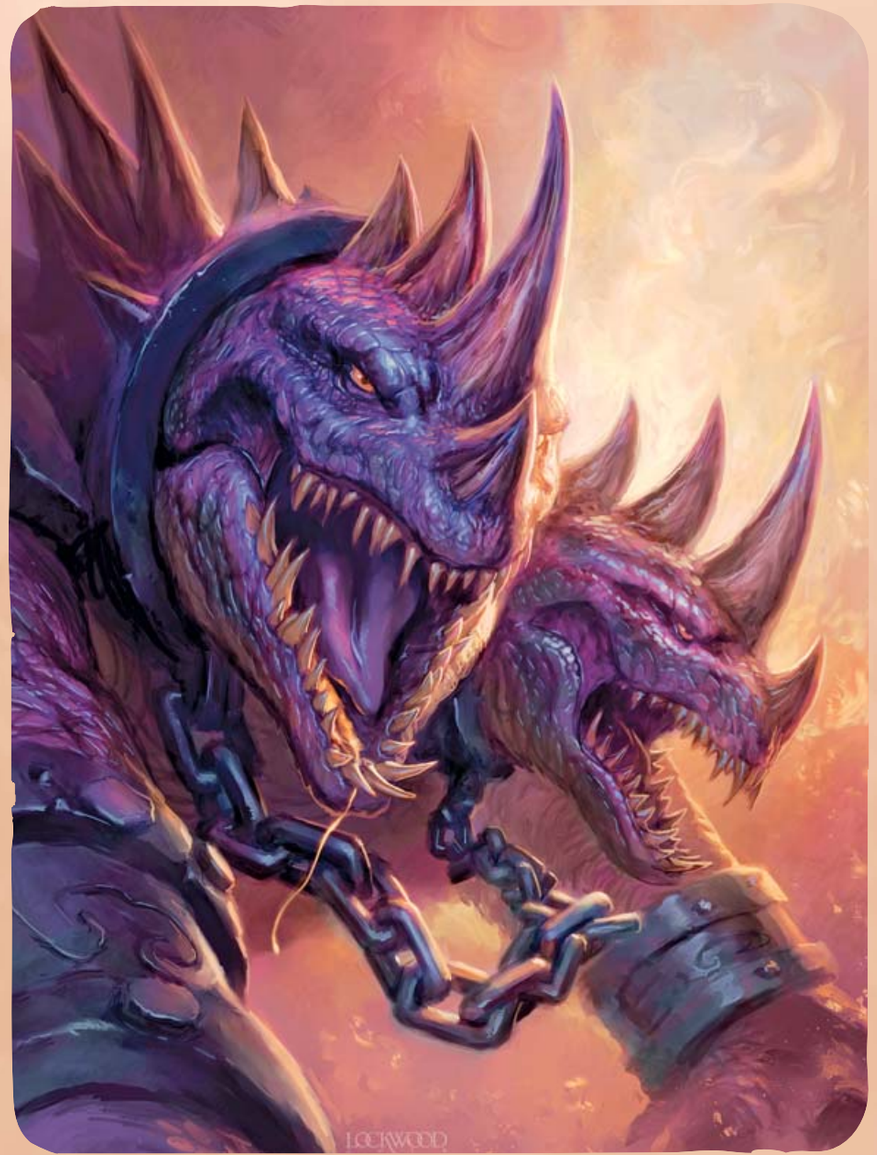
НАПРОТИВ ▶
Эндрю Хоу

ВВЕРХУ ▲
Эрик Брэддок

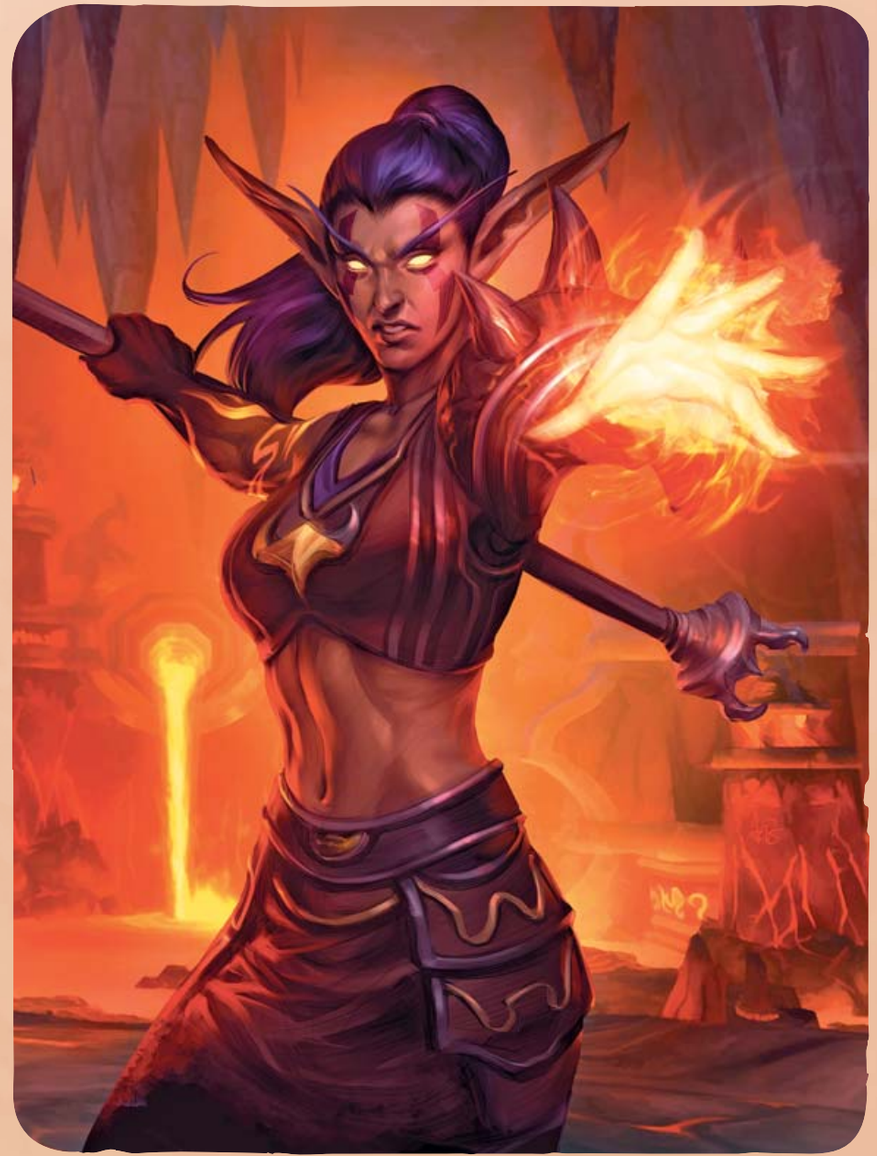
ВВЕРХУ ▲
Бобби Чиу

ВВЕРХУ ▲
Джеймс Райман

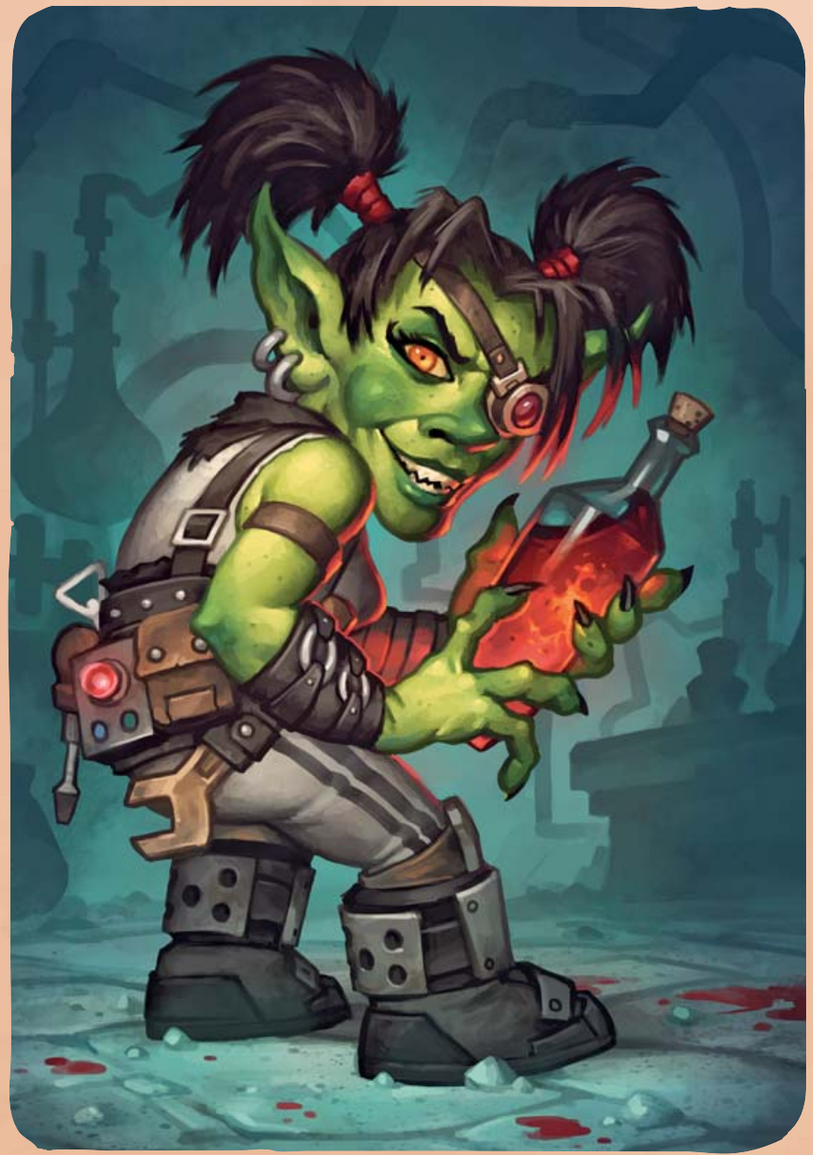
ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли



ВВЕРХУ ▲
Тодд Локвуд

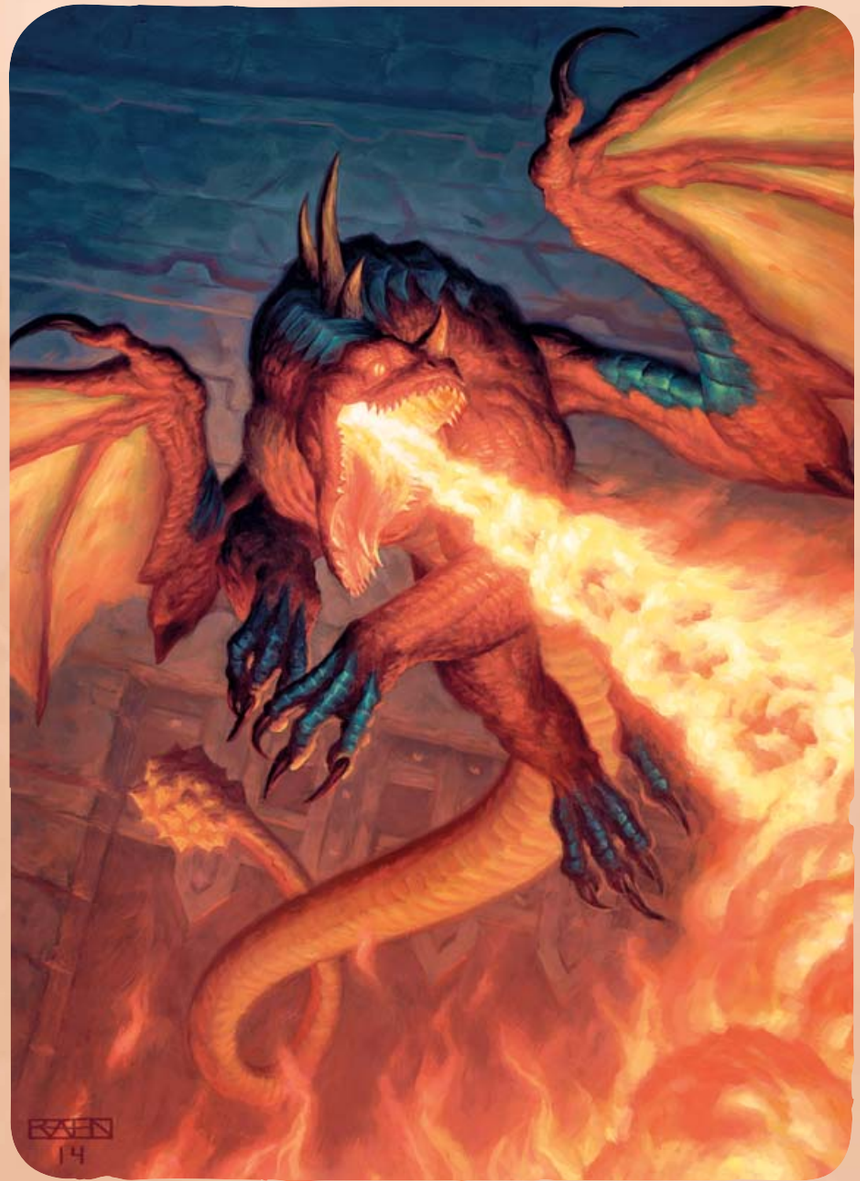


ВВЕРХУ ▲
Стенли Лау

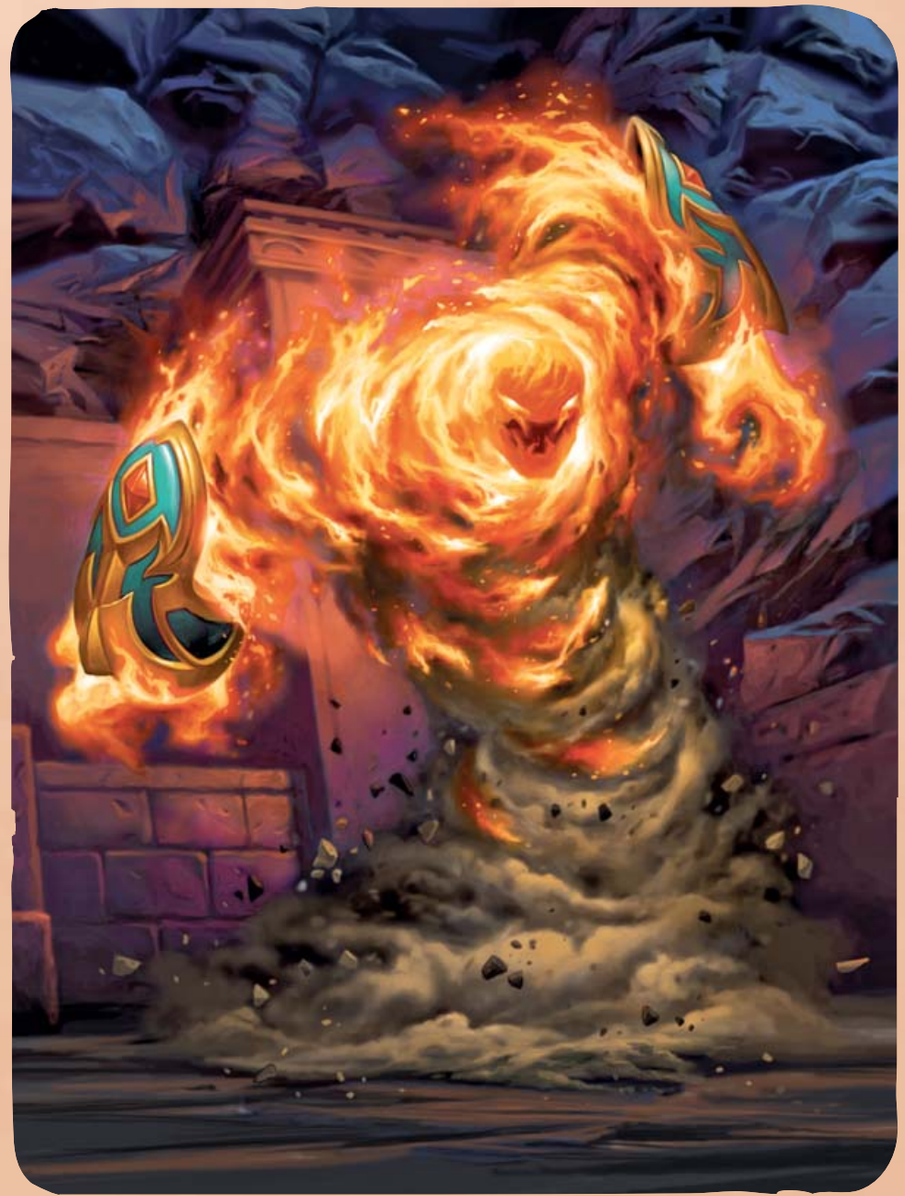


ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

ВВЕРХУ ▲
Габор Жикшай



ВВЕРХУ ▲
Крис Ран



ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос

НАПРОТИВ ▶
Золтан Борос

#1
RAGNAROS
POPCORN
1
GO!

НАПРОТИВ ◄
Стив Прескотт

СПРАВА ►
Бенджамин Чжан

5

Большой Турнир™

Предлагаю сделку:
ты сдаешься, а я тебя не убиваю.

Сараад, рыцарь Нексуса

БОЛЬШОЙ ТУРНИР

В дополнении «Wrath of the Lich King» герои отправлялись в морозную тундру Нордскола и мерились силами друг с другом в серии испытаний, которая получила название «Серебряный турнир». Победители турнира объединялись в борьбе против повелителя армии нежити, известной как Плеть. После долгой борьбы они одолели его и тем самым спасли все живое на Азероте.

Но что случилось с теми, кто проиграл турнир? Поджав хвосты, они отправились по домам. Но по прошествии нескольких лет, когда на дворе стояла более приятная погода, им захотелось устроить реванш. А поскольку Короля-лича больше не было, на этот раз их целью было просто восстановить свою репутацию и похвастаться красивой победой.

Герои снова собрались на Большой турнир. Дополнение, вышедшее в августе 2015 года, включало более 130 карт, над которыми трудились десятки художников. Вместе они создали самый необычный и грандиозный турнир, который только можно представить.

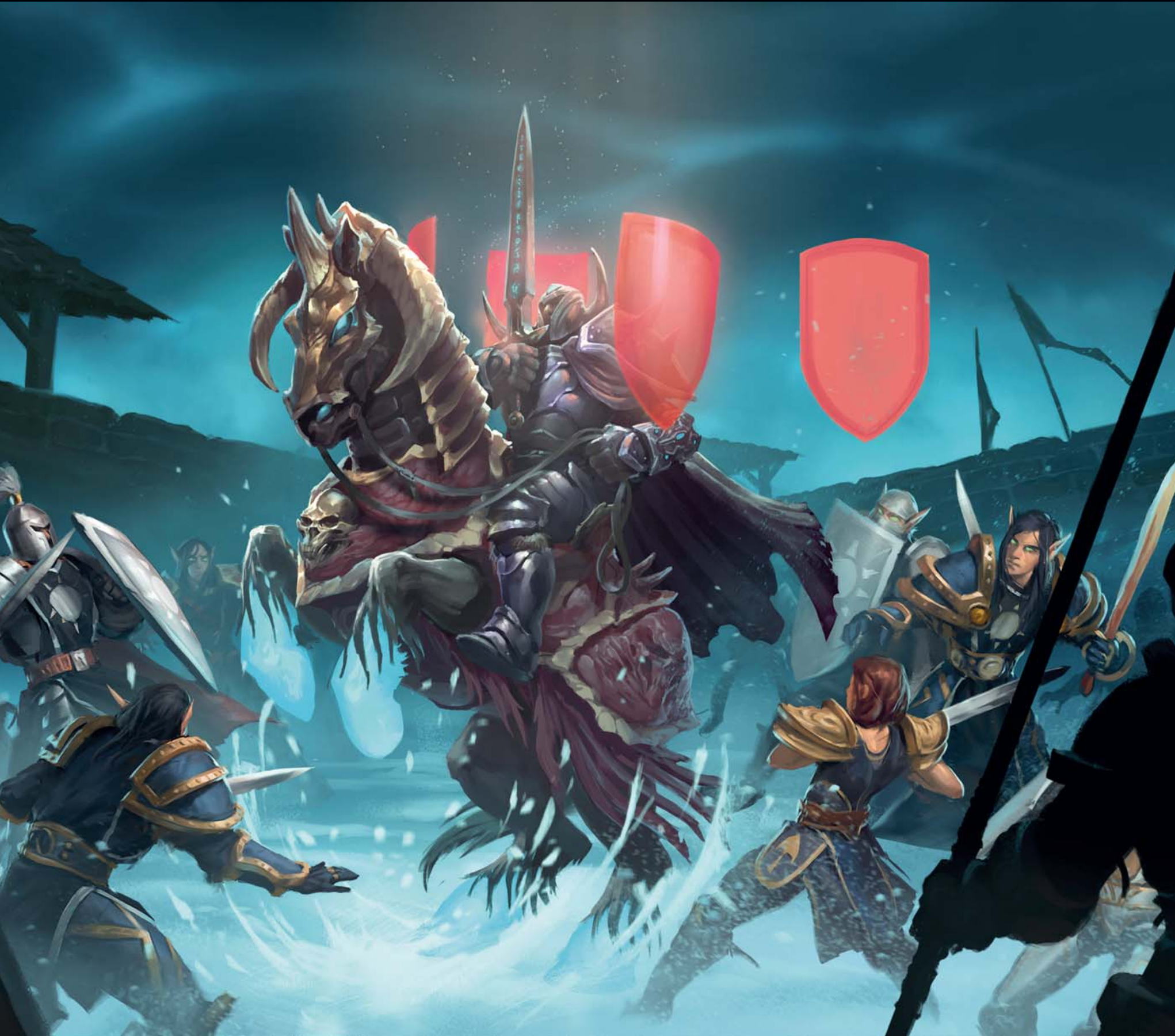
На иллюстрациях основное внимание уделили защитникам Азерота со всех континентов (и даже других миров!), их оруженосцам и свите, зверям и монстрам, с которыми они сталкивались в боях, а также, конечно, зрителям, которые собрались ради такого события.

ПРЕДЫДУЩАЯ СТРАНИЦА ▲▲
Мэтт Диксон

СПРАВА ▶
Лорел Остин

СЛЕВА ◄
Эндрю Хоу

НАПРОТИВ ►
Эндрю Хоу



II
I

В этом дополнении сила героев впервые получила дополнительный эффект. Она была усилена не непосредственно (хотя это тоже можно было сделать, взяв в колоду «Мариэль Чистосердечную»), а с помощью новой механики «Воодушевление». Положите существо с «Воодушевлением» на стол — и 2 кристалла маны за ход будут значить гораздо больше.

Но на один вопрос ответа так и не поступило: кто же в конце концов выиграл Большой турнир?

Ответ прост: не ваше дело.

Со всех краев героев ждут,
что в честной битве славу обретут!

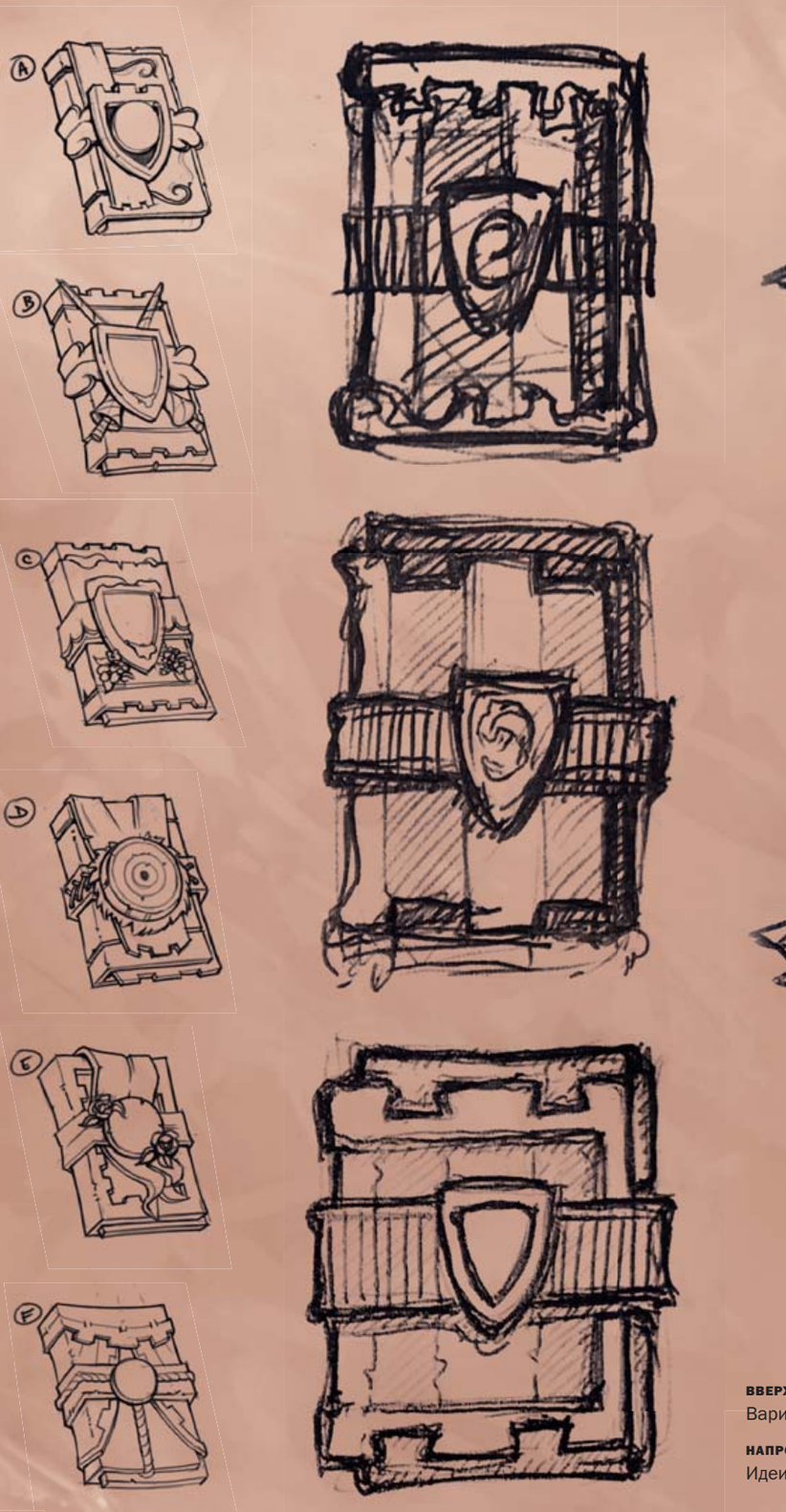
Синематик-трейлер

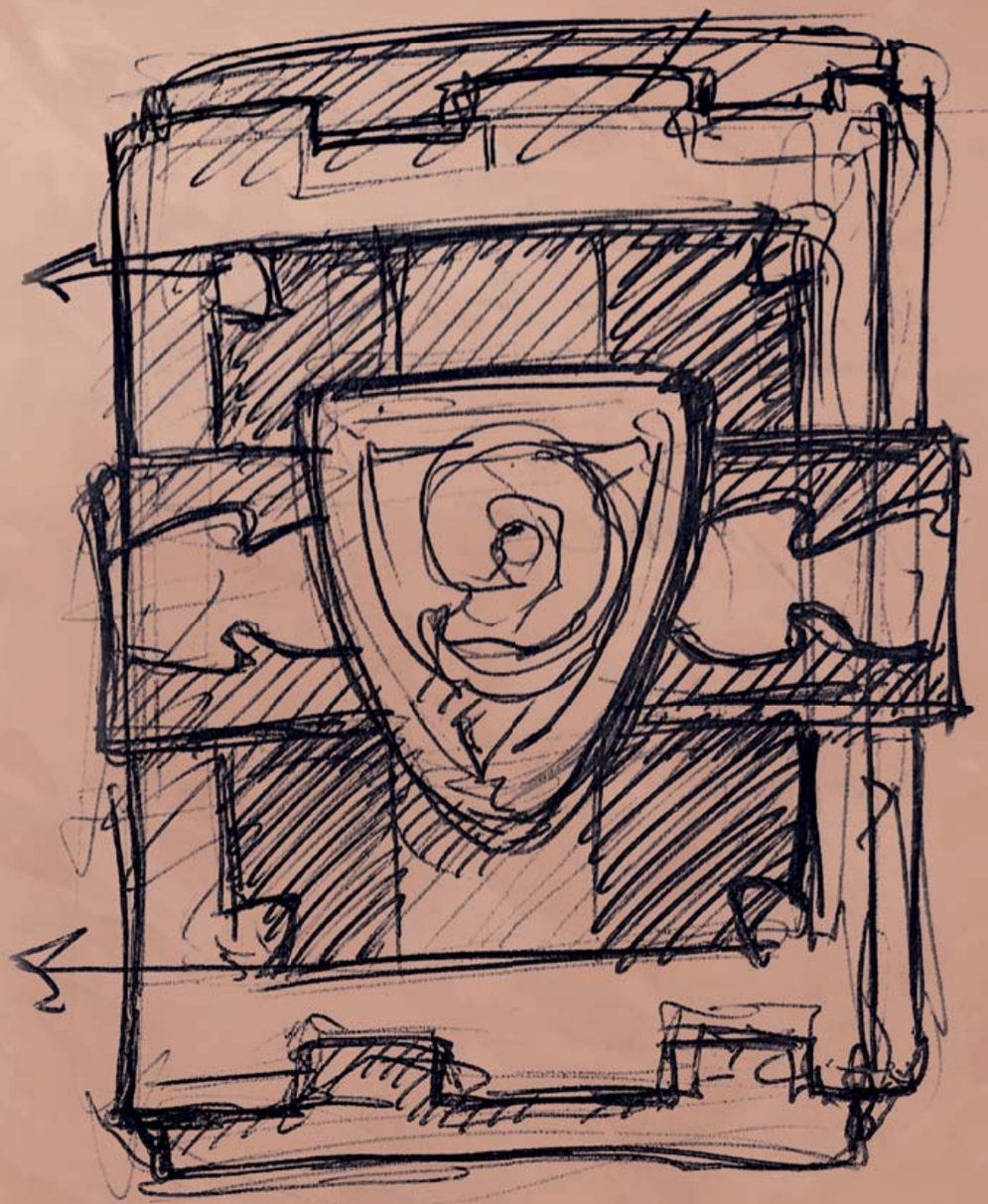
НАПРОТИВ ◂
Джейк Паньян

ВВЕРХУ ▲
Варианты дизайна комплекта «Большой турнир».

НАПРОТИВ ▶
Окончательный вариант игрового стола.

0/0
30
2
ЗАКОНЧИТЬ
30
2
1/1



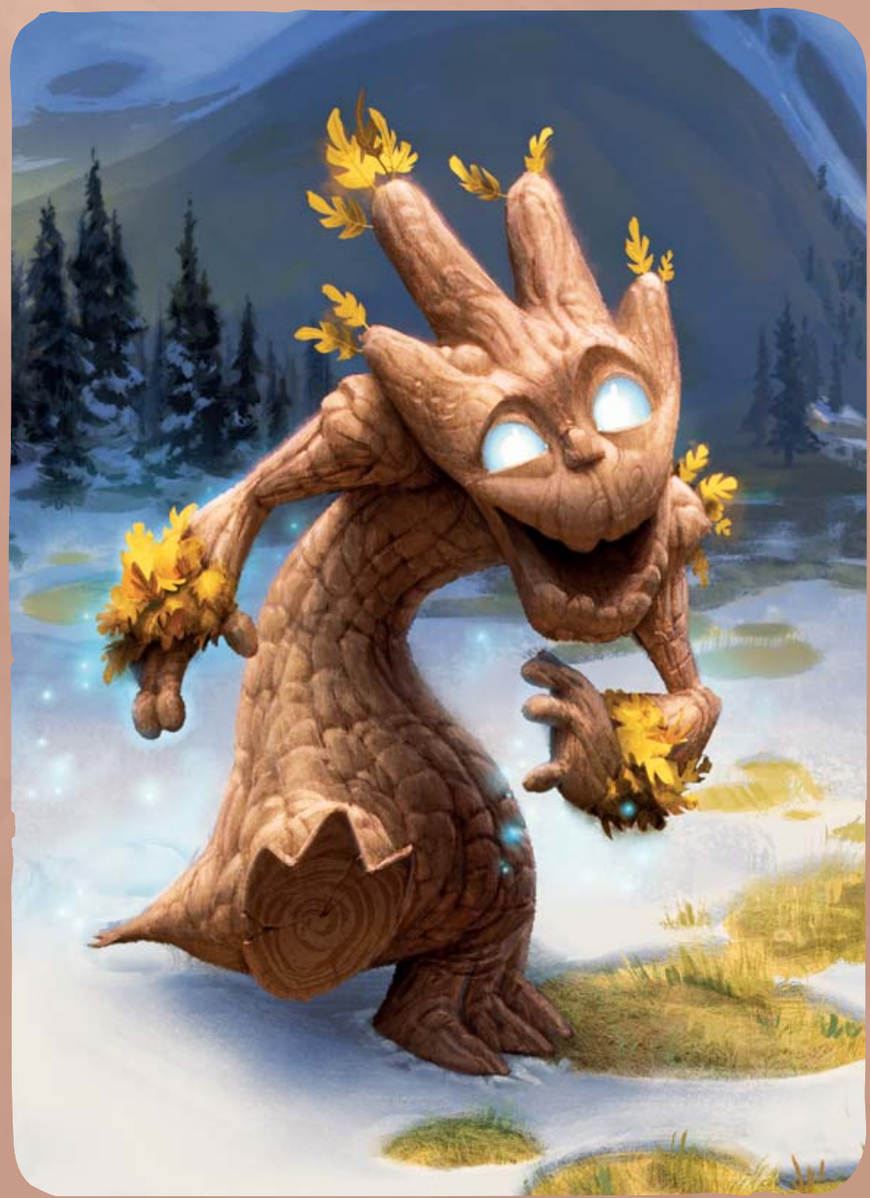


ВВЕРХУ ▲
Варианты дизайна комплекта «Большой турнир».

НАПРОТИВ ▸
Идеи анимации открытия комплекта.

3
2

ВВЕРХУ ▲
Сэм Нильсон



ВВЕРХУ ▲
Сэм Нильсон

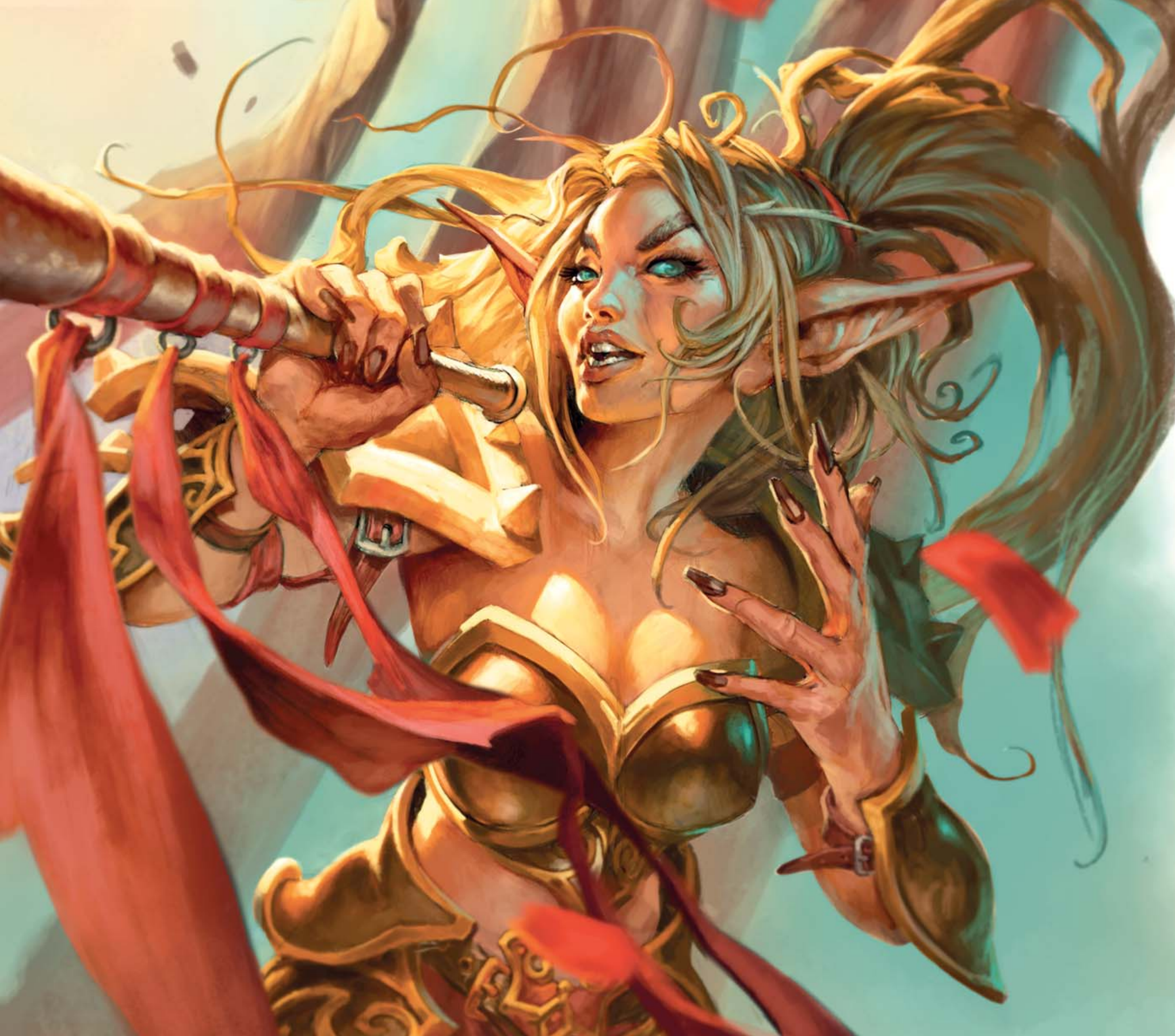
НАПРОТИВ ▶
Джеймс Райман

СПРАВА ▸
Ева Вайдерманн

СПРАВА ▸
Джомаро Киндред

СЛЕВА ◂
Евгений Загуменный

НАПРОТИВ ▸
Джеспер Эйсинг

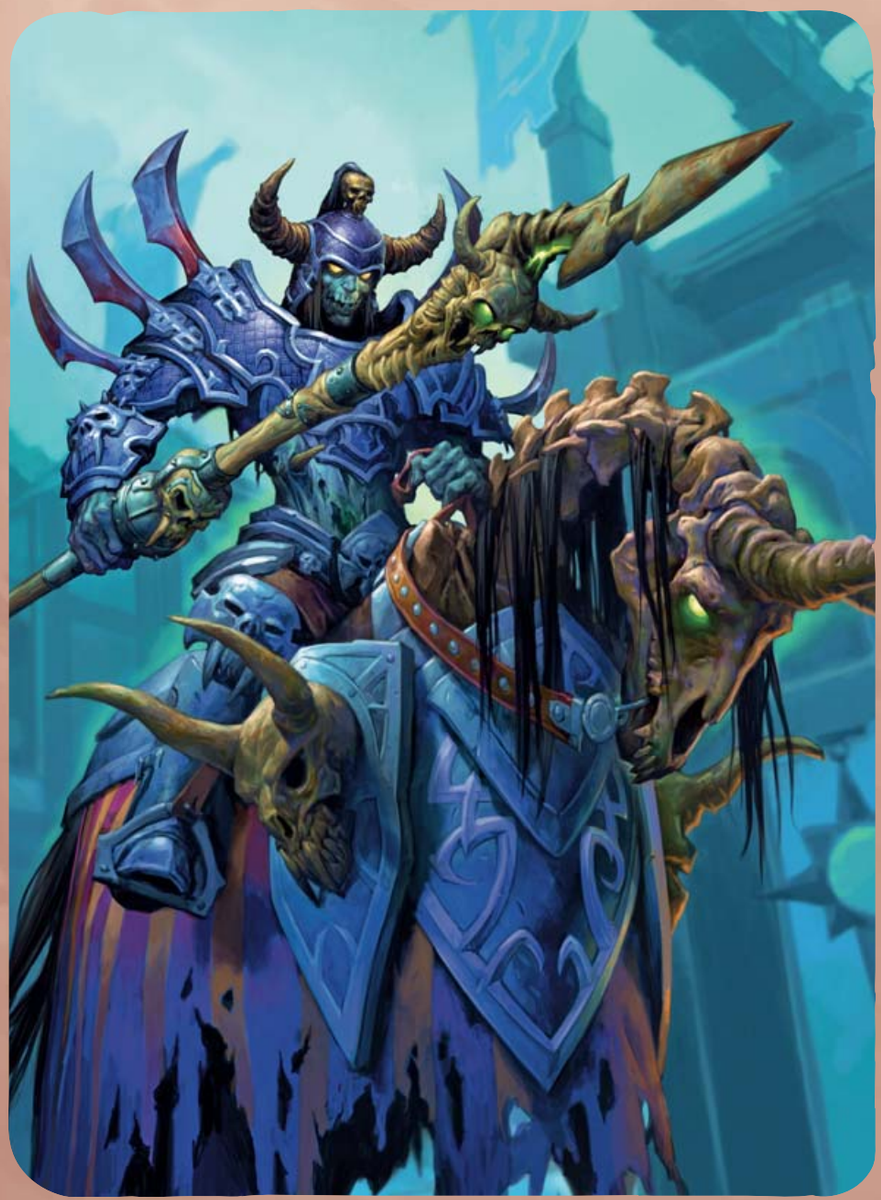


ВВЕРХУ ▲
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

ВВЕРХУ ▲
Скан Срисуван

ВВЕРХУ ▲
Уэйн Рейнольдс



ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос

ВВЕРХУ ▲
Золтан Борос

СПРАВА ▸
Стив Прескотт

ВВЕРХУ ▲
Рон Спирс

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

СПРАВА ▸
Эдуард Гуитон
и Тони Вашингтон

6

Лига Исследователей

Приключение в Hearthstone

Приветствую тебя, исследователь! Сдается мне, я в затруднительном положении. Подсобишь?

Сэр Финли Мррглтон

ЛИГА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Азерот — огромный мир, полный неразгаданных тайн. Созданный космическими силами и усеянный руинами древних цивилизаций, он повидал войны и битвы, которые не помнит ни один из его теперешних обитателей. Лига исследователей была основана с целью изучить происхождение жизни, но превратилась в организацию, состоящую из ученых, авантюристов... и, в немалой степени, искателей сокровищ.

Дополнение «Лига Исследователей», выпущеное в ноябре 2015-го, отправила Бранна Бронзоборода и нескольких его ближайших друзей (и соперников) в экспедицию на поиски артефакта титанов под названием «Посох Созидания». Уворачиваясь от безумных воинов, выбираясь из рушащихся храмов и сражаясь с вором по имени Рафаам, Лига также представила Hearthstone результаты своих удивительных раскопок. Среди них — очень важная для всей игры механика, названная... эм-м... «Раскопка». Вместо одной случайной карты она создает сразу три, позволяя игроку выбирать.

Команда Hearthstone хотела, чтобы с первого же трейлера «Лига Исследователей» обращалась к классическим историям о приключениях, отважных путешественниках и опасностях, которые их подстерегают. Иллюстраторы ответили десятками рисунков со зверями, стражами и монстрами, которых можно будет встретить по пути.

ПРЕДЫДУЩАЯ СТРАНИЦА ▲▲
Лорел Остин

СПРАВА ▶
Алекс Констад

На разных этапах приключения предлагались необычные варианты схватки с боссом. Например, две миссии «побега», в которых окружение становилось опасным, а карты не давали погибнуть столько времени, сколько было необходимо для спасения. Главный принцип победы Hearthstone — врезать по оппоненту с такой силой, чтобы его здоровье упало до нуля, — больше не работал. Теперь игроку приходилось выбирать между риском и наградой: воспользоваться коротким путем, но по дороге столкнуться с гигантским врагом, или идти в течение нескольких ходов длинным, опасным маршрутом, угрожающим обвалом тоннелей.

В «Лиге исследователей» Hearthstone впервые представил собственных главных героев, которые вошли в мифологию Warcraft. Несколько новых лиц в Лиге, среди которых Элиза Звездочет и сэр Финли Мрггглтон, набрали такую популярность, что попали в будущий контент World of Warcraft.

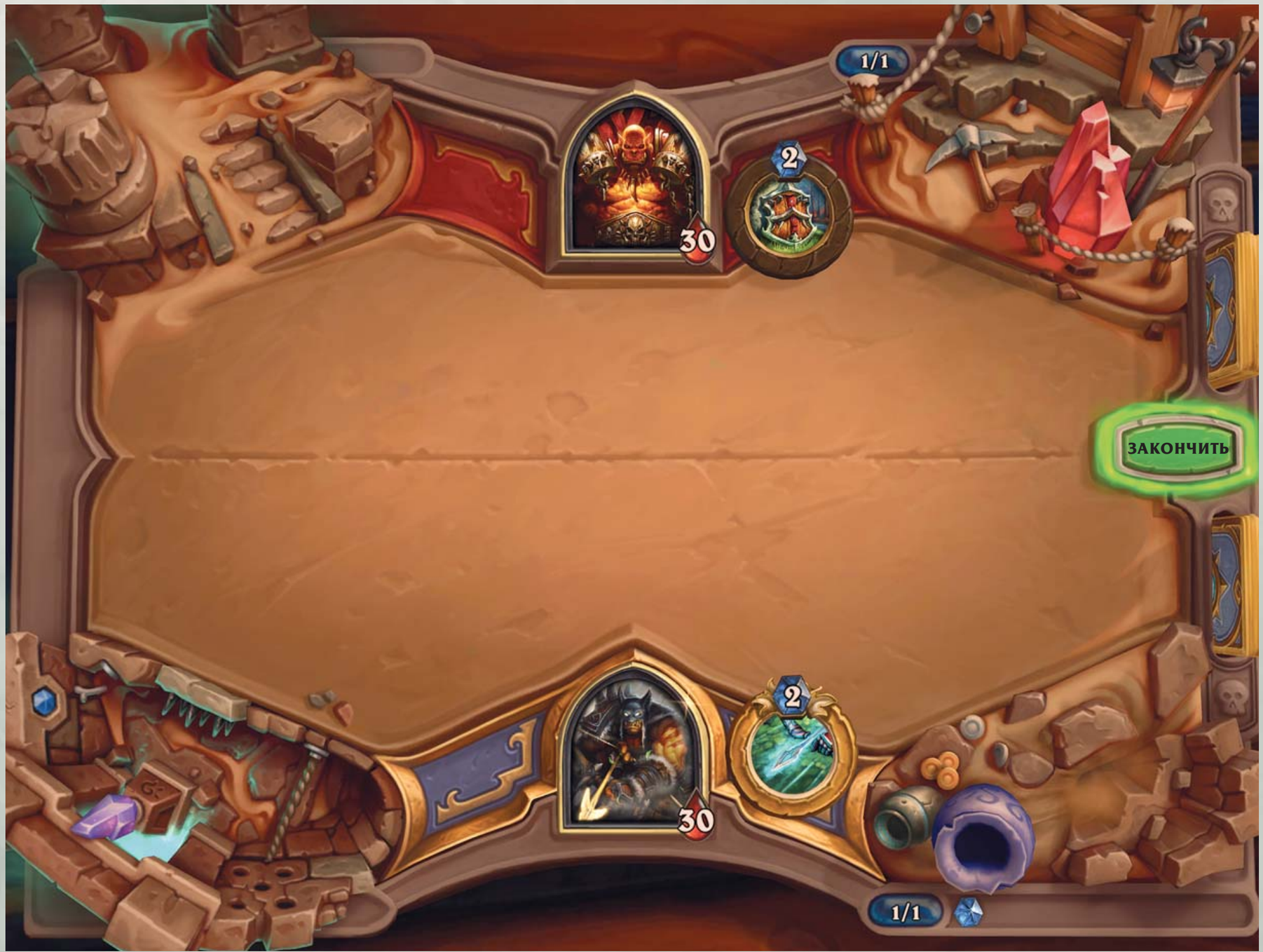
Древние храмы полны сокровищ и ловушек. Нам нужны добровольцы!

Синематик-Трейлер

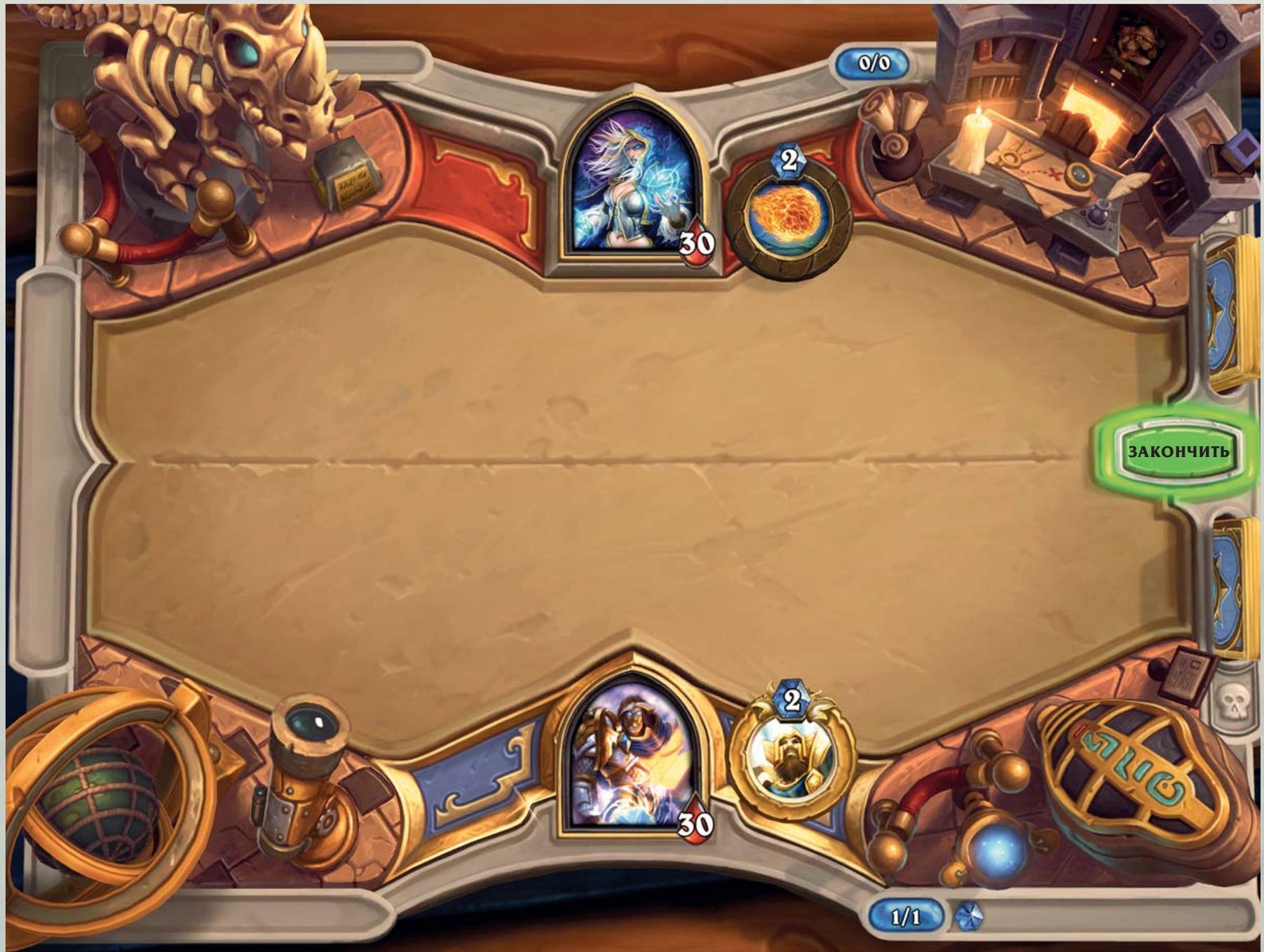
СЛЕВА ◂
Трент Каниуга
и Алекс Констад

ВВЕРХУ ▲
КД Стентон

НАПРОТИВ ◄
Питер Степлтон



ВВЕРХУ ▲
В «Лиге Исследователей» было два новых игровых стола.
Этот задуман как опасная археологическая раскопка...



ВВЕРХУ ▲
… а этот — как штаб «Лиги Исследователей».

НА РАЗВОРОТЕ ◂▸
Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред

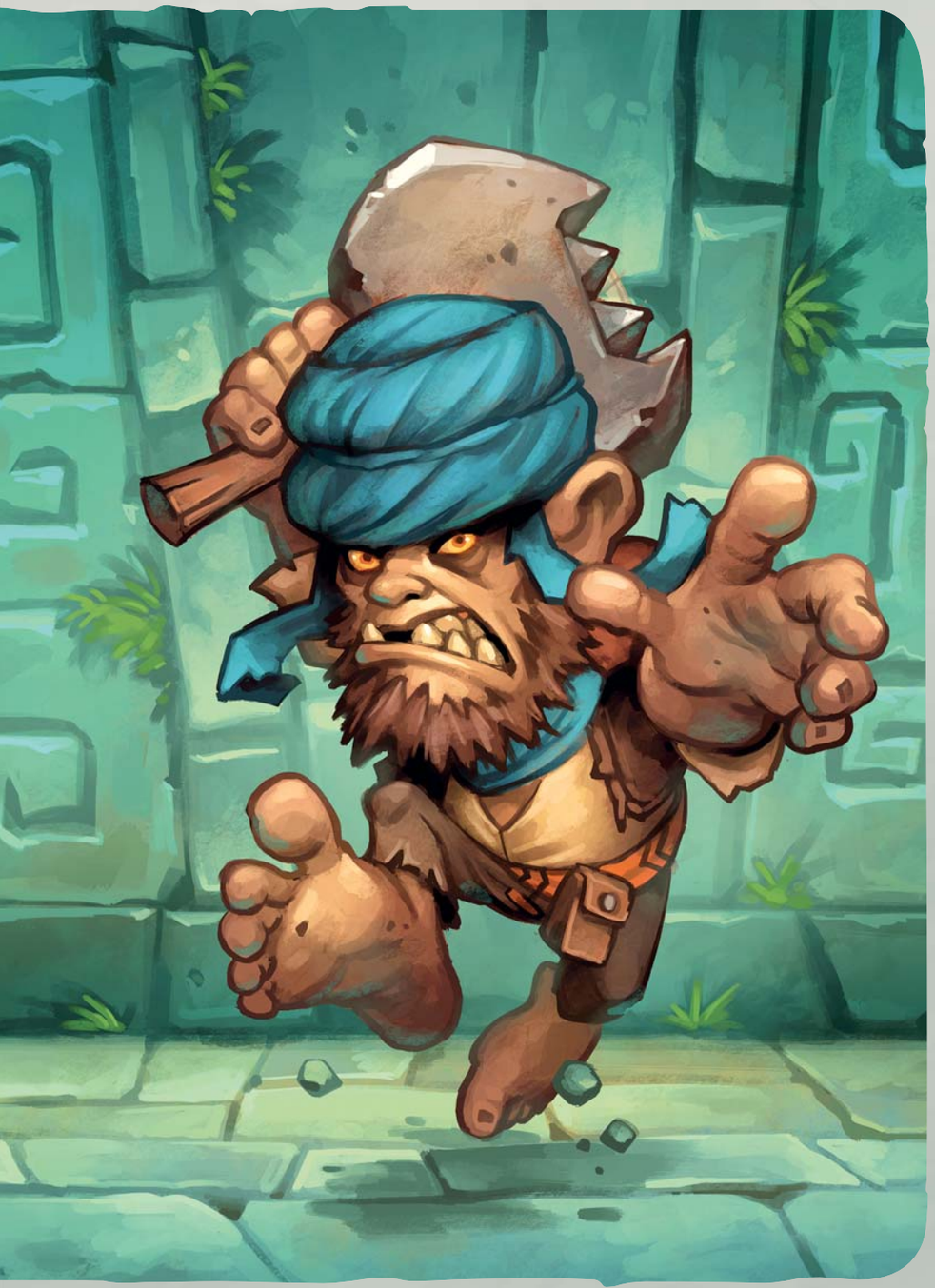
ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

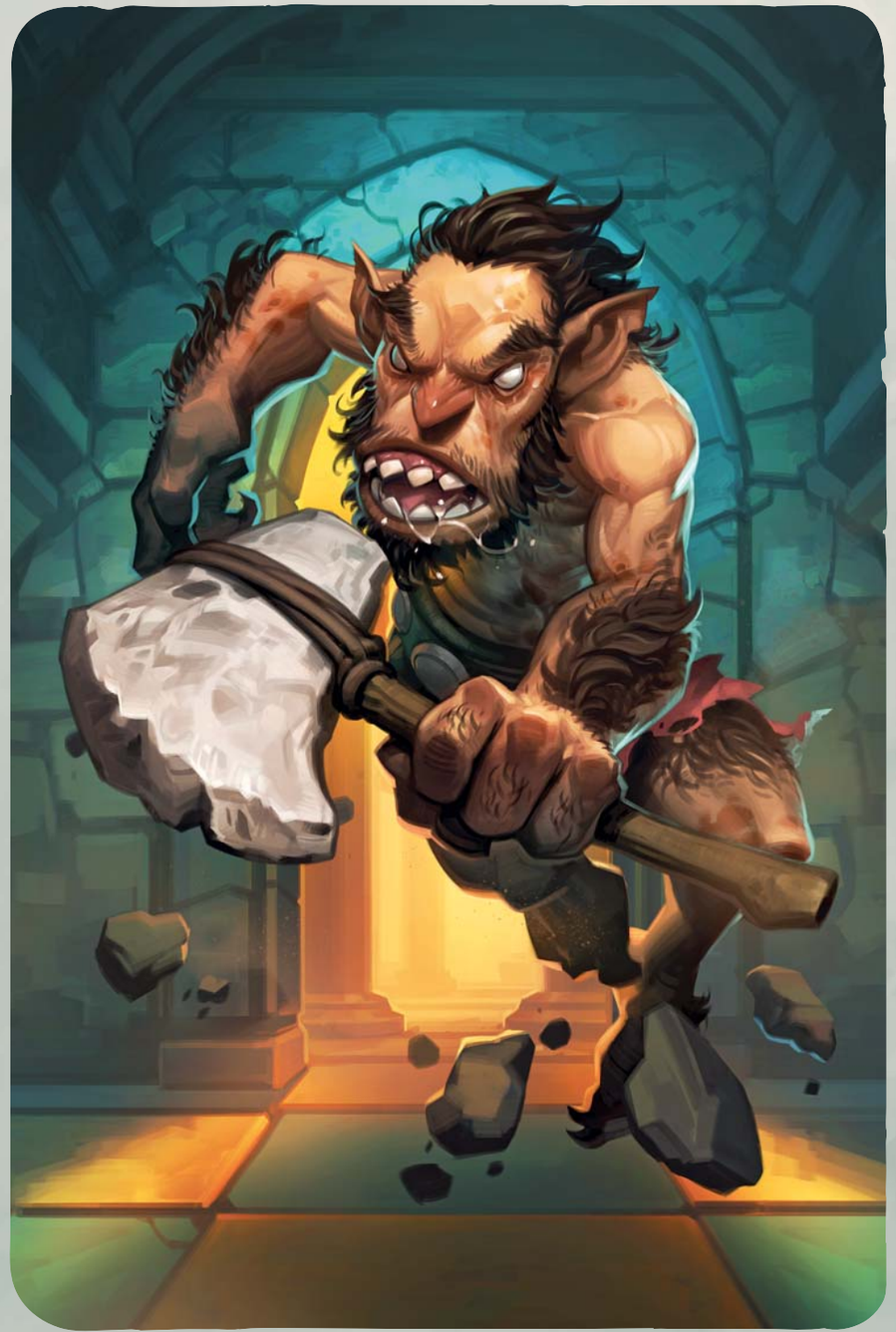
НАПРОТИВ ▶
Алекс Хорли Оланделли

СЛЕВА ◂
Коул Истберн

СПРАВА ▸
Джемин Ким

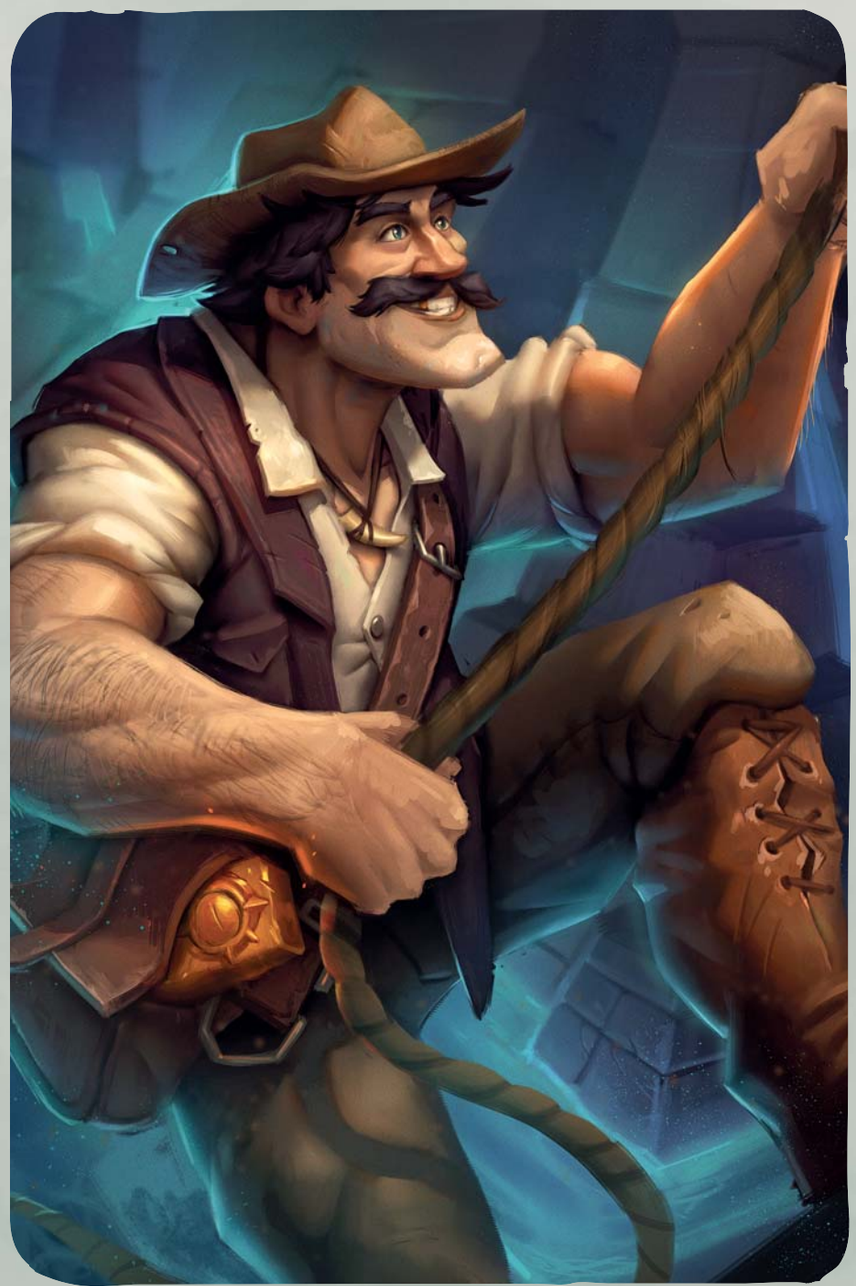
ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон





ВВЕРХУ ▲
Эндрю Хоу

ВВЕРХУ ▲
Сэм Нильсон



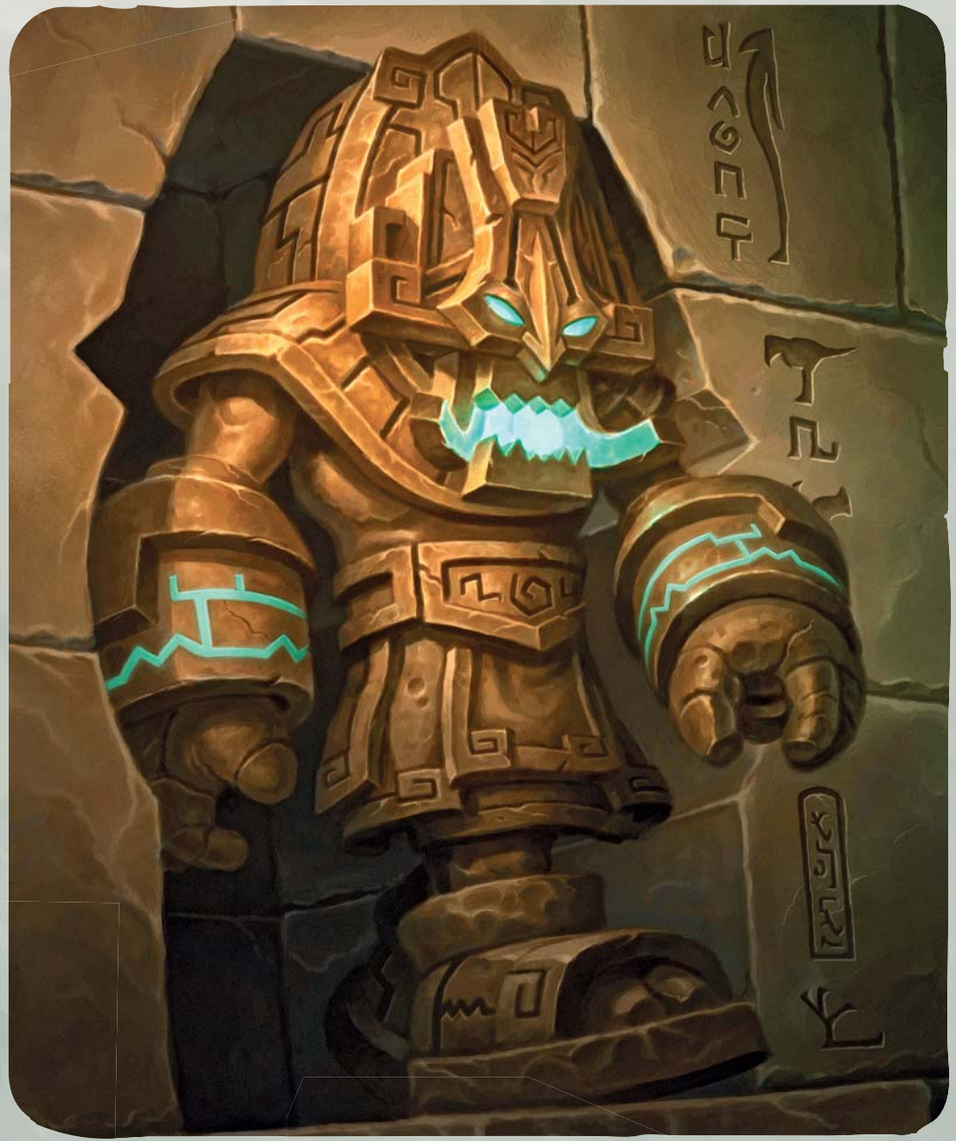
ВВЕРХУ ▲
Тайлор Мерфи

ВВЕРХУ ▲
Люк Манчини

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

СЛЕВА ◄
Эрик Брэддок

НАПРОТИВ ►
Джеспер Эйспинг



ВВЕРХУ ▲
Джим Нельсон

ВВЕРХУ ▲
Мэтт Диксон

СПРАВА ▶
Эрик Брэддок

ВВЕРХУ ▲
Дэйв Оллсоп

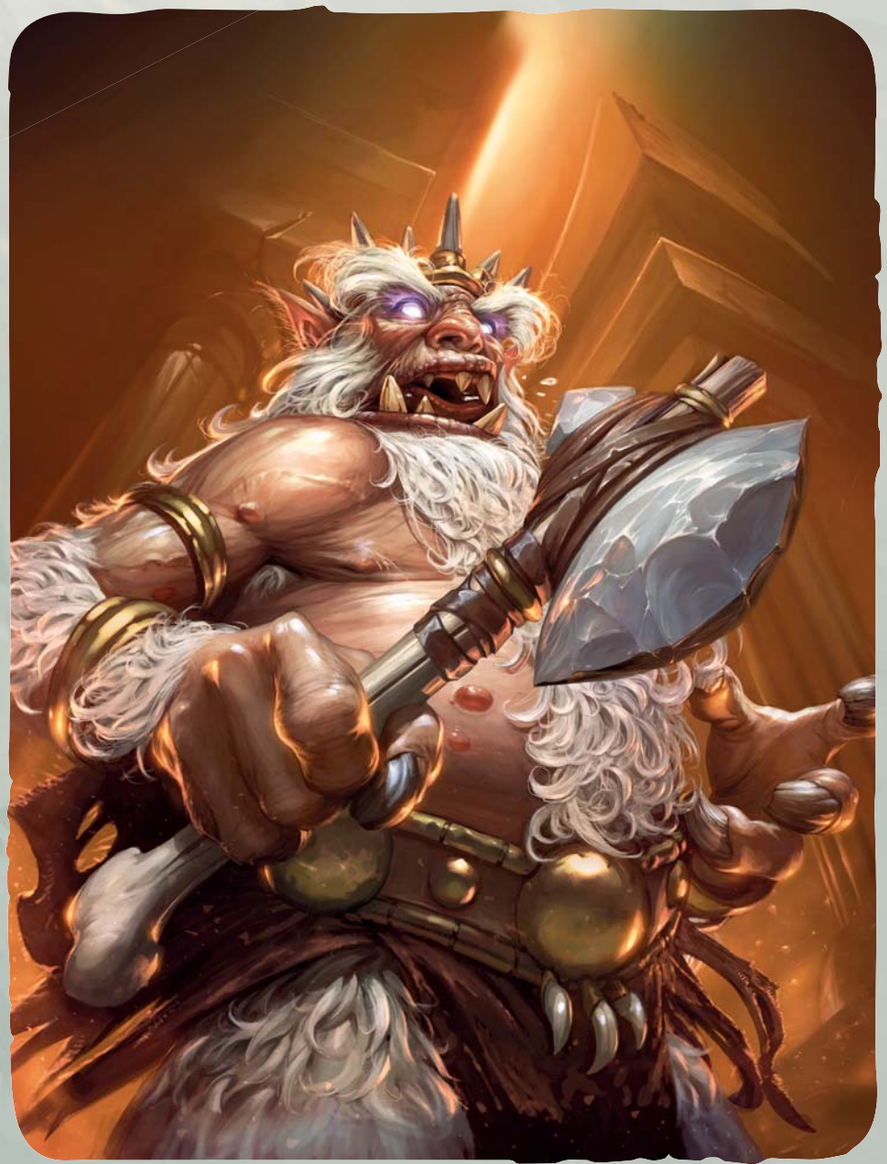
НАПРОТИВ ◄
Золтан Борос

ВВЕРХУ ▲
Э. Дж. Наззаро

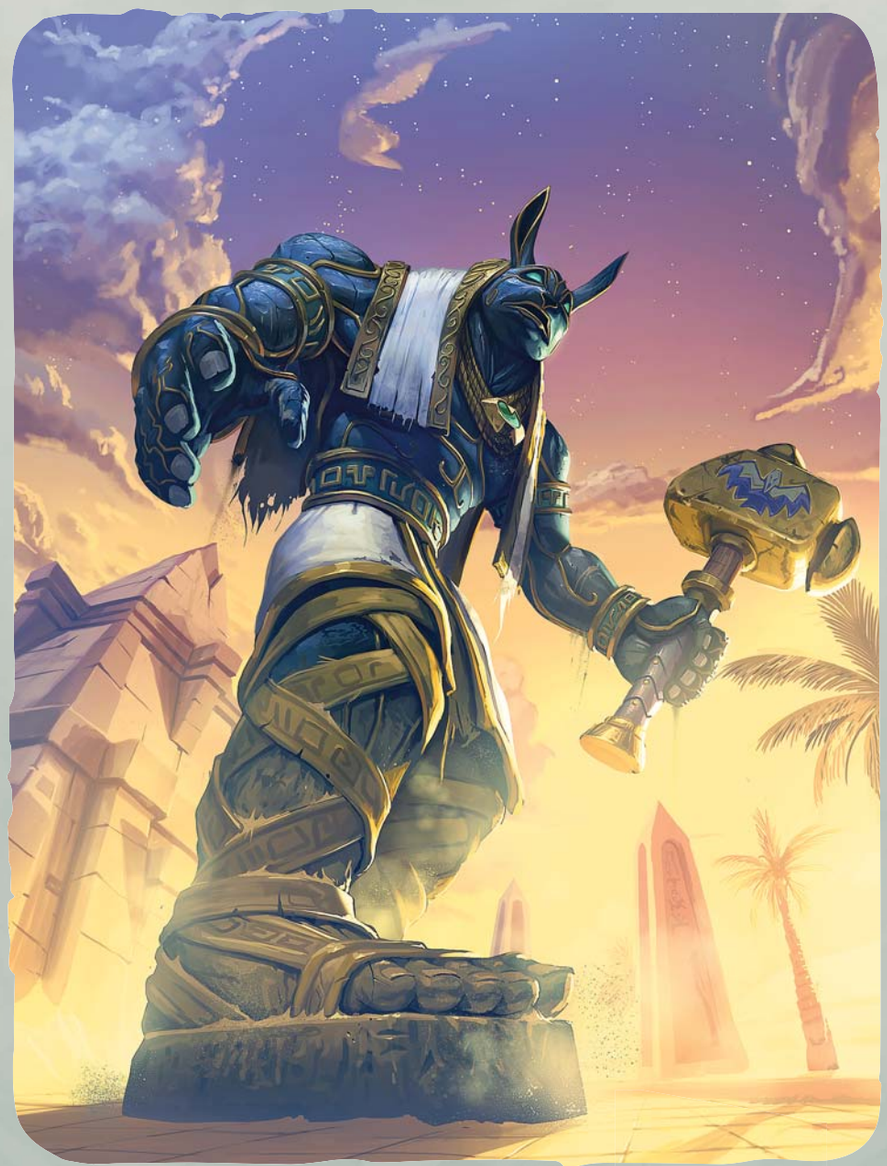
СЛЕВА ◂
Алекс Хорли Оланделли

ВВЕРХУ ▲
Джордж Дэвис

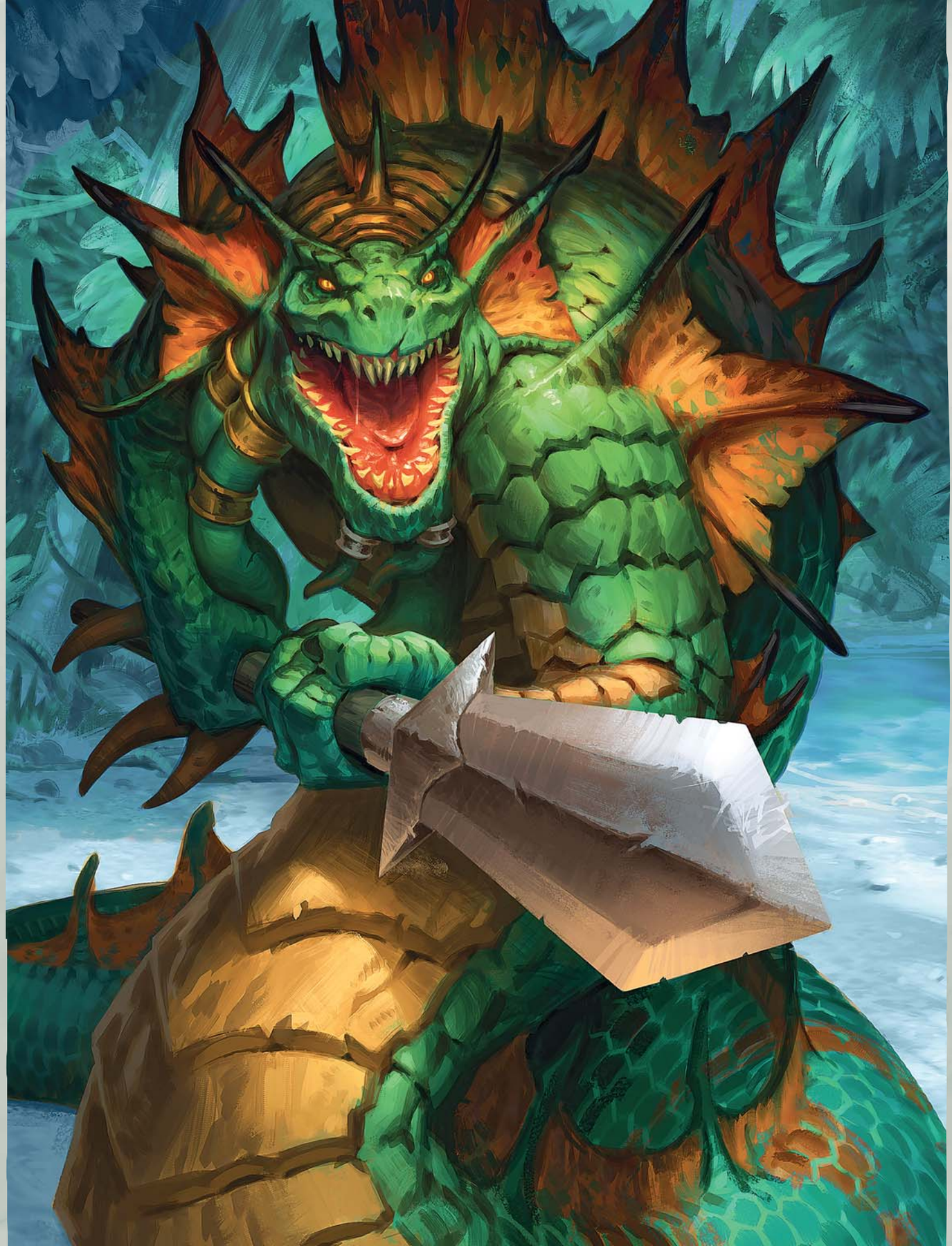
ВВЕРХУ ▲
Стив Прескотт



ВВЕРХУ ▲
Артур Бозоннет



ВВЕРХУ ▲
Пол Мафайон



СПРАВА ▸
Алекс Александров

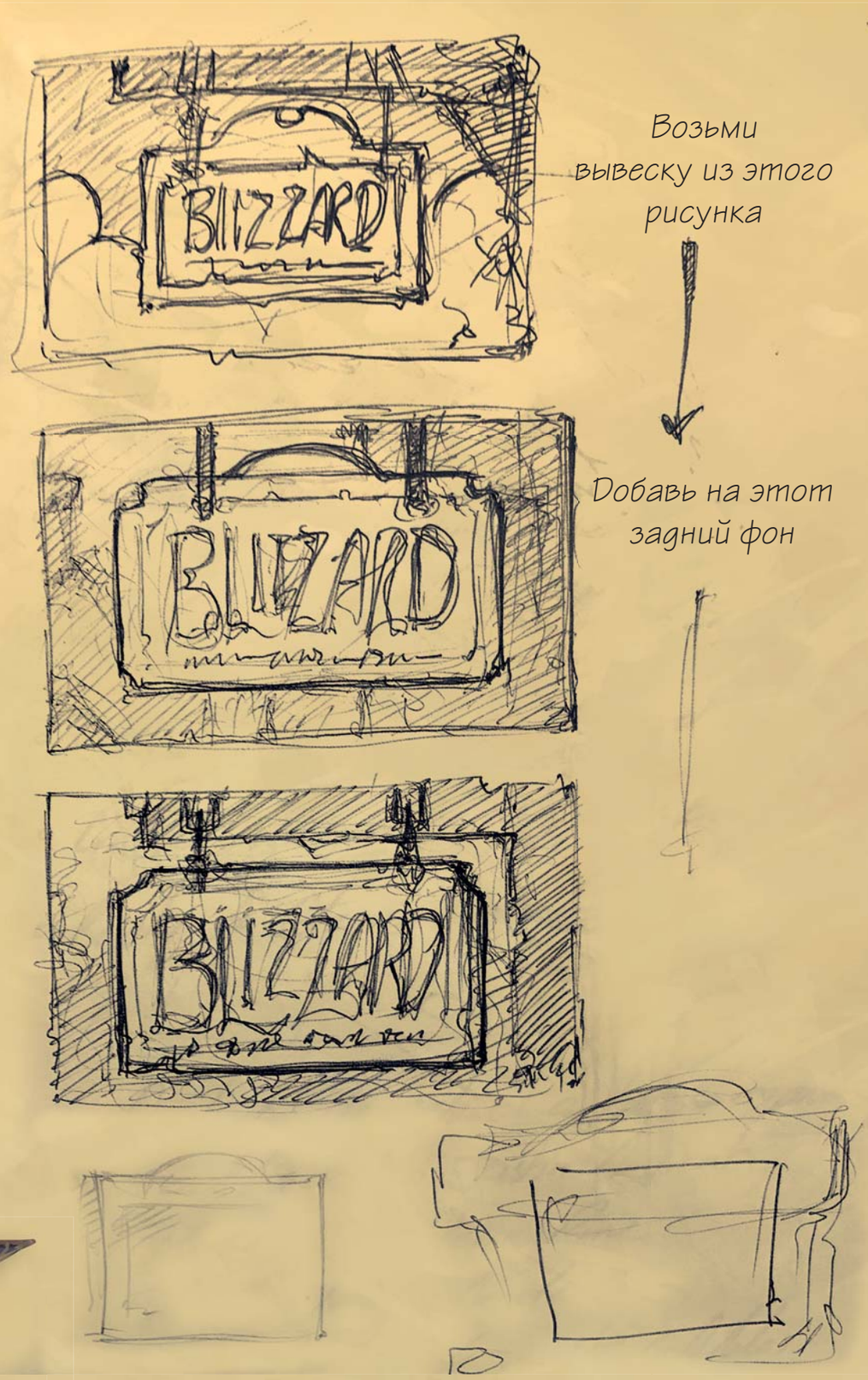
БЛАГОДАРНОСТИ

Когда я смотрю на великолепные изображения, представленные в этой книге, мое сердце наполняется чувством признательности ко всем талантливым художникам, благодаря которым и появился Hearthstone.

Мы любим сам процесс создания карточных игр. Глядя на задумки разработчиков, первые идеи карт и художественные замыслы, мы можем почувствовать игру, но вдохнуть в нее жизнь способны только художники. Лишь когда они мастерски обрабатывают композицию, добавляют цвет и свет, существо или заклинание по-настоящему оживает. Одно дело — читать описание персонажа вроде Раздражатора, где сказано: «Маленький раздражающий механизм, который шумит гуделками и колокольчиками», и совсем другое — видеть его в красках. Это и есть то самое волшебство, которым художники наполняют проект.

Иллюстраторы Hearthstone отличаются своим умением брать идеи гейм-дизайнеров и наделять их милыми и обаятельными качествами. Они не только вынуждены следовать жестким графикам и подробным требованиям к иллюстрациям, но и должны при этом подстраиваться под визуальный стиль и атмосферу каждого дополнения, которые всякий раз меняются. Художники, способные успешно работать в таких условиях, создали самые запоминающиеся образы в Hearthstone. Те же люди сейчас вкладывают свои силы в создание множества прекрасных иллюстраций, которых вы еще не видели. Для нас настоящая честь каждый день трудиться вместе со столькими талантливыми мастерами со всего мира. Без их упорного труда, навыков и увлеченности своим делом игры бы просто не существовало.

Джереми Крэнфорд
Старший менеджер по арт-аутсорсингу



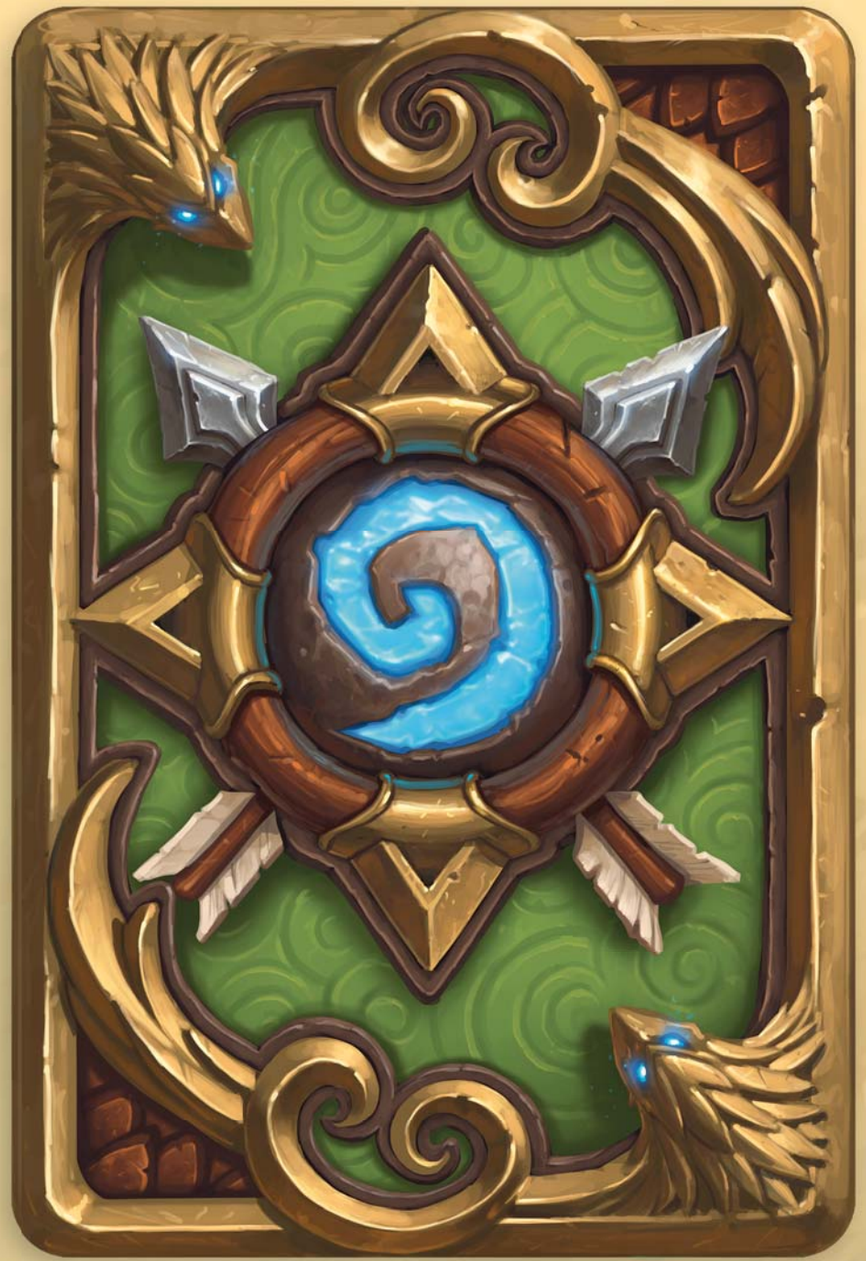
НА РАЗВОРОТЕ ◂▴▾▸
Бен Томпсон

СЛЕДУЮЩАЯ СТРАНИЦА ▴
Джомаро Киндред

BLIZZARD®
ENTERTAINMENT

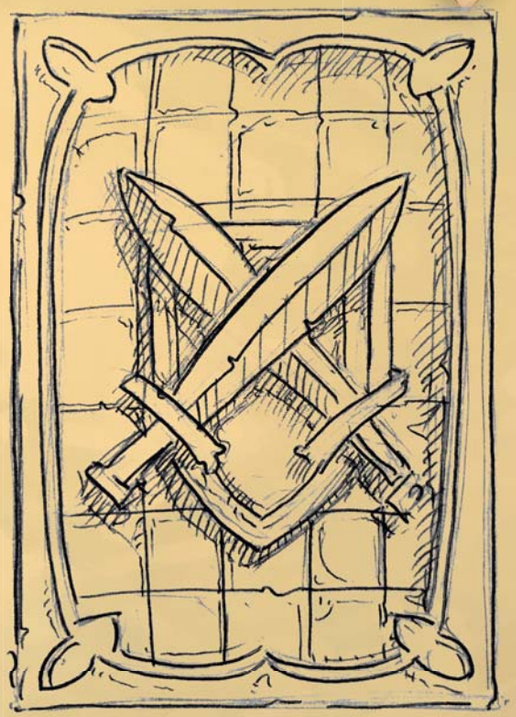
ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред



ВВЕРХУ ▲
Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон



ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джес Там

ВВЕРХУ ▲ Джейсон Кан

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред / Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред / Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джейсон Кан

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред / Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Джомаро Киндред

ВВЕРХУ ▲ Джесси Брофи / Бен Томпсон

ВВЕРХУ ▲ Джерри Машо

ВВЕРХУ ▲ Бен Томпсон

12+

Литературно-художественное издание
Әдеби-көркем басылым

Для широкого круга читателей
Оқырмандардың кең ауқымына арналған

РОБЕРТ БРУКС

Мир игры

Заведующий редакцией *Сергей Тишков.* Ответственный редактор *Вячеслав Бакулин*
Технический редактор *Татьяна Тимошина.* Корректор *Дарья Павлова.*
Компьютерная верстка *Сергей Клещёв*

Подписано в печать 02.08.2019. Формат 108x62 $^{1}/_{8}$. Усл. печ. л. 37,2.
Печать офсетная. Гарнитура «Франклин готик». Бумага мелованная.
Тираж экз. Заказ № .

Произведено в Российской Федерации. Изготовлено в 2019 г.

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, Российская Федерация, г. Москва, Звездный бульвар, д. 21, стр. 1, комн. 705, пом. I, этаж 7
Наш электронный адрес: WWW.AST.RU
Интернет-магазин: book24.ru

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008); 58.11.1 — книги, брошюры печатные

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы»
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru. E-mail: mainstream@ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz. Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан:
ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1. Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92. Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 1 07;
E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz. Тауар белгісі: «АСТ» Өндірілген жылы: 2019. Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Өндірген мемлекет: Ресей

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!
https://vk.com/ast_mainstream
https://www.instagram.com/ast_mainstream
https://www.facebook.com/astmainstream

Мир игры

HEARTHSTONE

ISBN 978-5-17-114619-1

«Мир игры Hearthstone» предлагает заглянуть в творческий процесс, благодаря которому популярная коллекционная карточная игра стала глобальным явлением. Здесь найдется все: от концептов ранних этапов разработки Hearthstone, которых раньше никто не видел, до сотен прекрасных иллюстраций в жанре фэнтези, которые уже захватили воображение игроков, — этот том покажет читателям мир игры так подробно, что дух захватывает. Также книга рассказывает о том, как Hearthstone появился на свет — вырос из проекта маленькой команды в успешное явление мирового масштаба с 70 миллионами игроков.