



THE ART OF
BILZARD
ENTERTAINMENT
暴雪的艺术

THE ART OF
BILZARD[®]
ENTERTAINMENT

暴雪的艺术

目录

前言 · 8

布罗姆

内容介绍 · 10

山姆卫斯·迪迪埃

魔兽世界 · 12

暗黑破坏神 · 184

星际争霸 · 270

那些夭折了的游戏 · 340

NOMAD · 342

BLOODLINES · 346

DENIZEN · 352

RONIN · 354

回馈好礼 · 358

艺术家索引 · 374



THE ART OF
BILZARD[®]
ENTERTAINMENT

暴雪的艺术

 北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.



PETER LEE 05





THE ART OF
BILZARD
ENTERTAINMENT







目录

前言 · 8

布罗姆

内容介绍 · 10

山姆卫斯·迪迪埃

魔兽世界 · 12

暗黑破坏神 · 184

星际争霸 · 270

那些夭折了的游戏 · 340

NOMAD · 342

BLOODLINES · 346

DENIZEN · 352

RONIN · 354

回馈好礼 · 358

艺术家索引 · 374

布罗姆



1994年，我拥有了第一台自己的PC电脑，一开始我完全没搞明白，感觉我砸了4000块买来的这坨疙瘩好像只是一台夸大其词的文字处理机器。后来我听说在这玩意儿上能玩游戏，于是立刻去寻找这种高科技的娱乐产品，结果收获颇丰，捧了一大堆存满各种游戏试玩文件的软盘回来。那些游戏和游戏公司名字我早就忘记了，唯独一个例外，那就是暴雪娱乐的《魔兽争霸：兽人与人类》（Warcraft: Orcs & Humans）。

结果，我所在工作室的绘画工作全部停工，我把试玩版玩通后又玩起了完整版。未来的几年里，我把数不清的本该进行艺术创作的岁月献给了《魔兽争霸II》（Warcraft II），之后是《暗黑破坏神》（Diablo），再之后是《星际争霸》（StarCraft）。特别着迷，玩起来没够。只要看到暴雪的标志，我就知道这游戏错不了，等待我的肯定是惊天动地的绝妙游戏体验。当《暗黑破坏神II》发布之后，我不得不让媳妇儿把游戏光盘藏起来，否则这遭诅咒的游戏必定会害得我完不成工作。我个人认为，暴雪并不只是在开发刺激而新颖的游戏——他们是在为整个游戏界树立一个全新的标准。

这都不是新鲜事了，我们都意识到，暴雪这帮家伙做出来的东西真的具有魔力。但很多人并不了解这些精彩游戏背后的文化，那才是配制魔力药水所必不可少的原料。



我认为，令暴雪游戏如此充满想象力的原因是：首先，暴雪是一个由艺术家主导、以创造力作为原动力的公司。多年来创造这些游戏的人正是如今公司的经营者。暴雪的企业文化不是“完成任务”，而是“把事做好”。这对游戏玩家来说有时是种折磨——我们总在焦急地等着游戏新版本的发布。不过最终，这种追求完美的精神，使得暴雪的游戏总是令模仿者望尘莫及。

视觉是另一个重要因素。暴雪旨在创造有视觉震撼力的游戏，他们努力工作，让每个游戏世界都独具一格，避免多余的写实性审美趣味，追求每个游戏品牌自己特有的艺术语言。这些目标很早就由暴雪的业内传奇克里斯·梅森（Chris Metzen）、山姆卫斯·迪迪埃（Samwise Didier）、比尔·佩特拉斯（Bill Petras）和尼克·卡彭特（Nick Carpenter）所确立，而这一宗旨又被一直贯彻下去，指引着克里斯汀·莱特纳（Christian Lichtner）、贾斯汀·萨维拉特（Justin Thavirat）、克里斯·罗宾逊（Chris Robinson）、格伦·莱恩（Glenn Rane）、王伟（Wei Wang）等一大批勤勉的艺术家和设计师进行创作。

自从上世纪90年代末第一次受邀绘制《暗黑破坏神II》的封面至今，我和上述的诸位天才几乎都一起工作过，帮助他们构建游戏世界，创作了大量作品。作画有时是非常孤独的，要靠一人独立完成的营生，但我与暴雪公司一同工作的过程中总是充满了合作。他们懂得这门手艺，他们是艺术家，我和他们在同一个交流体系当中。最终，正是这样的团队合作精神，使我与暴雪的约会如此美好。

每次光顾暴雪公司的“要塞”（这“要塞”恰好位于“地域火半岛”的一个秘密地点），我都会重点去探索那些巨大的山洞和地穴，欣赏那些矿井和小屋，还有那些头盖骨、石碑、战斧和雕像，这些都是艺术——到处都是。墙上贴的、桌上放的、椅子上堆的所有绘画作品、设计图、素描和华丽无比的草图，都是业内天才的杰作。

我总能从中得到启发，每次拜访暴雪，我创造力的法力值都会被补满，不可能毫无收获地离开，因为那里有那么多的能量，那么多的美景，那么多的激情倾注在游戏设计当中。所以现在，看着这些最好的作品被整理出来，从那些文件夹和硬盘中，从它们本来该在的地方——被收集在这部书中，供我们欣赏，我感到万分激动。

山姆卫斯·迪迪埃



在听说暴雪娱乐之前，我画的东西都是野蛮人挥舞残破的刀剑，从怪兽手中拯救长得很难看的女人——我现在都不会画女人。但是在暴雪的二十一年里，目睹各位艺术家的工作，我自己创作的军械库也多少得到了扩充。我借鉴他们的技巧，模仿他们的笔触，企图捕捉他们使用铅笔、纸张和像素的精湛技艺。这些人对我的影响和启发，不亚于我知道的从古至今的任何传奇幻想和科学幻想画家。

人们总要问艺术家一个问题：“你是怎么学会画画的？”如果要我完整地回答，我会说，我模仿罗曼·肯尼的手法学会处理光影（p54左上），向克里斯·梅森学习盔甲和服饰的制作工艺（p42）；如果还要继续说，那么我还向彼得·李（p258）和比尔·佩特拉斯学习环境渲染的技术，比尔教会我使用Photoshop。我惊叹于王伟作品中震撼的视觉表达（p106）和格伦·莱恩塑造的充满力量美的女性形象（p83）。从暴雪的作品当中，我获得的启迪太多了，无法一下子都说全。

没错，我就是个暴雪艺术品的爱好者，能成为创作团队的一员，我感到很荣幸。我们不断地修改画稿，创造新的种族、角色和游戏世界。所有的白纸和画板都难逃我们的“魔爪”。暴雪还不断引入的新鲜血液（n00b blood），保证我们的产品每年都在进步。我不敢打包票，但据我所知，加入暴雪创作团队的每个艺术家在中学和大学时都是最出色的学生。他们来自全球各地，包括巴西、中国、韩国、俄罗斯、澳大利亚，当然也有美国的艺术家——他们都是各自领域里的高手，每个新聘用



的艺术家都会带来全新的想法和技术，介绍从未看过和听过的新电影、新音乐。这些新的想法刺激影响着我们的素描手绘和电脑CG创作，令游戏显得更宽阔宏大。公司已经建立的传统、价值观和哲学理念驾驭着这股力量，将其浇筑进我们的游戏产品当中。新老力量的碰撞迸发出火花，交汇成艺术的圆环，令所有人感动。

在这本书中，你会看到很多惊人的艺术作品，其中一些看起来可能很普通，却非常值得一看，因为它们见证了这一疯狂事业的开端。这是一条由画笔、纸张和万丈豪情铺就的艺术之路。很多艺术家都不愿看自己以前的作品，我却不是这样。翻看《暴雪的艺术》就像在看自己的孩子小时候的照片。我看到刚刚来到这个世界的萨尔，他是那么小，那么年轻，秃秃的脑袋，没有护肩，只是一个瘦骨嶙峋的小兽人；还有小莎拉·凯瑞甘，那倔强的脏辫儿和破损的紫绿色弹性纤维服装；Big Red [迪亚波罗 (Diablo) 小时候] 奇怪的肌肉外形和伸向四面八方的巨角，在一开始也并没那么惹火。但就像小孩子一样，他们也度过各自的青春期，成长起来，变成我们现在喜闻乐见的英雄和恶魔。萨尔、莎拉和迪亚波罗都已不仅仅是图画，他们就像我们的孩子，我们的艺术品——他们变成了暴雪娱乐的形象。

他们也会变成你生活的一部分。你会生活在他们的世界里。你可能因为他们而耽误自己的工作，或者忘记今天是什么节日。但这一切都是值得的，因为你也参与了拯救艾泽拉斯大陆的战役，踏上了征服卡普鲁拉星系的征程，或者在炽热的燃烧地狱一次又一次地战斗（只为了乔丹之石）。我们不会感到厌烦，也不会选择阵营，联盟或者部落，高阶天堂或者燃烧地狱，人族、神族或者虫族。我们爱所有这些“孩子”，而且我要衷心感谢广大的游戏玩家——能够像我们一样如此喜欢他们。你们对暴雪游戏的支持让我们的工作变得有意义——如果你们不爱我们的游戏，暴雪公司的所有人都会去做别的工作。因为你们，我们才聚到这里，集结在黑色和蓝色交织的暴雪旗帜下。我们会不停地绘画，不断制作出最棒的游戏——只要大家喜欢并且愿意一直玩下去。



魔兽世界

从1994年推出脍炙人口的《魔兽争霸：科多人与人类》（Warcraft: Orcs & Humans）、《魔兽争霸》系列如今已发展成世界上最具视觉特色的奇幻游戏之一。将多彩而超现实的游戏设定中，配备超大尺寸武器，穿着风格独特的华丽服饰和盔甲的强大勇士与恐怖的巨型怪兽进行战斗成为最吸引人的亮点。

夸张的视觉效果一直是《魔兽争霸》的精髓所在。该系列的研发者们希望创造出既超越现实又能被广大游戏玩家立刻接受的视觉场景。为了制作这样一款拥有众多种族与文化的奇幻类游戏，暴雪的艺术团队需要不厌其烦地修改建筑物的细节、构思扣人心弦的故事情节，在视觉效果的独特性与合理性之间寻找平衡。

在《魔兽世界》的发展过程中，平衡多个特色迥异的种族和文化设定是我们遇到的巨大挑战。魔兽的种族设定不仅要给人留下深刻的第一印象，还要在游戏发展中不断表达各自的文化特色和价值观。同时，种族之间还要保持平衡。构成联盟和部落的各个种族都要有自己最具代表性的特征（例如：体格强壮、狡猾多疑或残暴野蛮

等）。类似于打造漫画中的超级团队，联盟与部落的种族既要融入所属的阵营，同时也要向玩家们展现各自的不同。

《魔兽世界》的不同种族给人们留下了长久的印象，而这个“世界”本身更是被玩家们津津乐道。从一开始，暴雪的艺术家们就致力于构建一种令人难忘的风光地貌——采用饱满鲜活的色彩和精细逼真的环境渲染。在很多情况下，《魔兽世界》不同区域的风光地貌对于游戏达到理想的视觉效果起到了至关重要的作用。不管玩家选择哪个种族或阵营，是这个游戏世界让他们沉浸其中，流连忘返。而这伟大的幻想世界建立起来的，正是暴雪游戏设计团队的能工巧匠们。

