



ArtPage

乐艺·概念 ①

国际优秀数字艺术家佳作赏析（珍藏版）

乐艺 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

004 / 序——跨越隔阂

006 / 编者的话——幻想世界的注解

008 / Cecil Kim

024 / Greg Broadmore

040 / Jeremy Love

056 / 李松楠

072 / Michael Dashow

094 / Michael Kutsche

110 / Pyatov Alexey

126 / Peter Popken

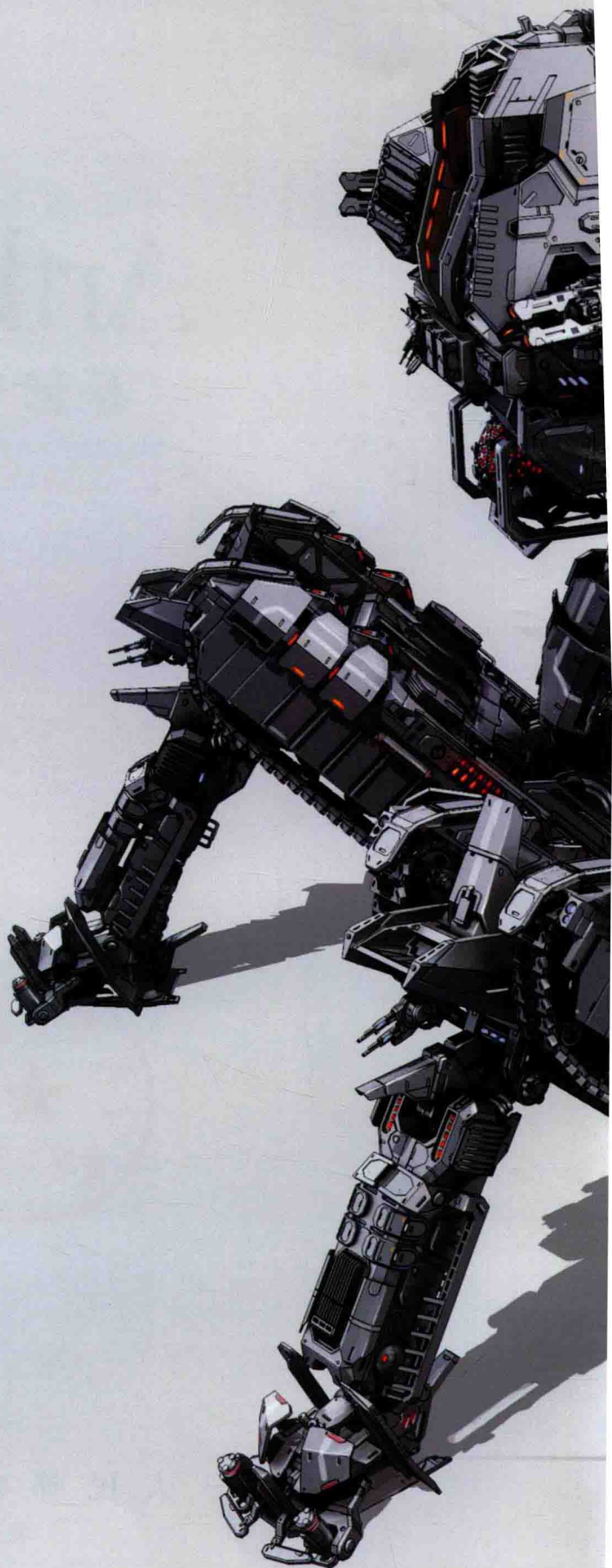
142 / 辛鑫

160 / 杨家伦

174 / 杨奇

190 / 周焯

206 / 关于乐艺



ArtPage

乐艺·概念 ①

国际优秀数字艺术家佳作赏析（珍藏版）

乐艺 编著

人民邮电出版社

北 京

004 / 序——跨越隔阂

006 / 编者的话——幻想世界的注解

008 / Cecil Kim

024 / Greg Broadmore

040 / Jeremy Love

056 / 李松楠

072 / Michael Dashow

094 / Michael Kutsche

110 / Pyatov Alexey

126 / Peter Popken

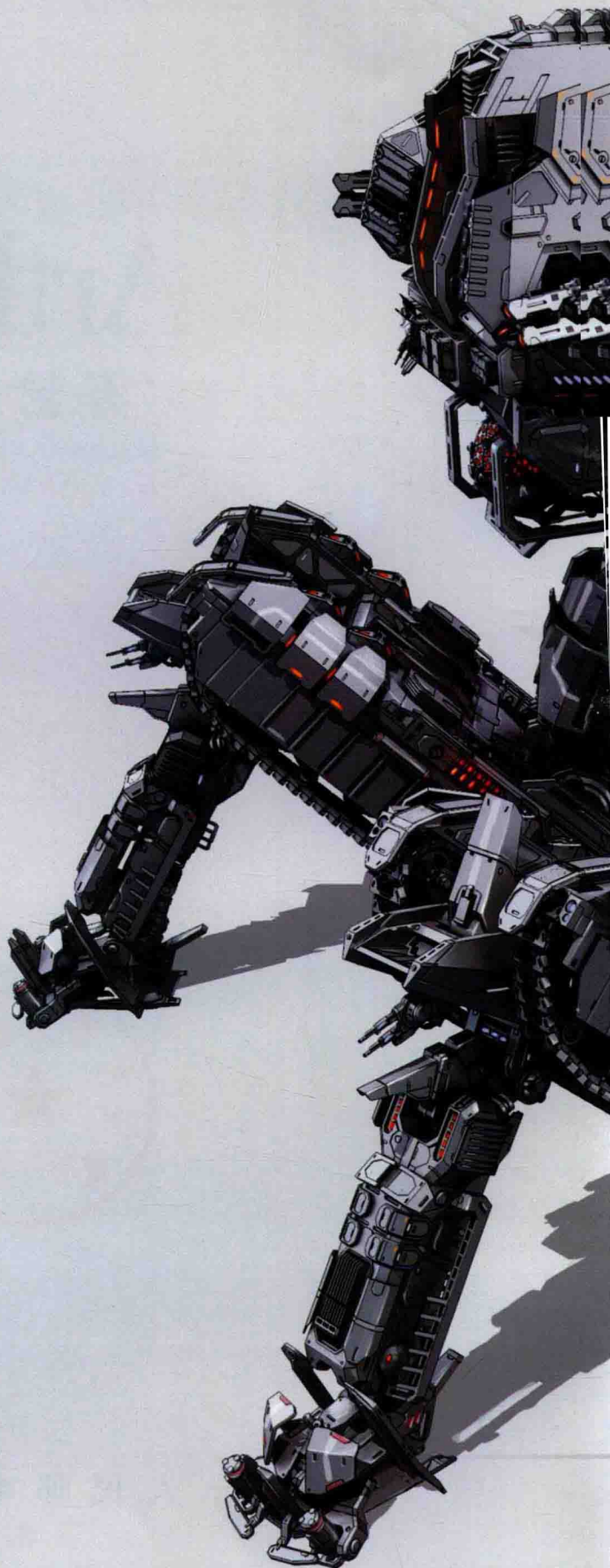
142 / 辛鑫

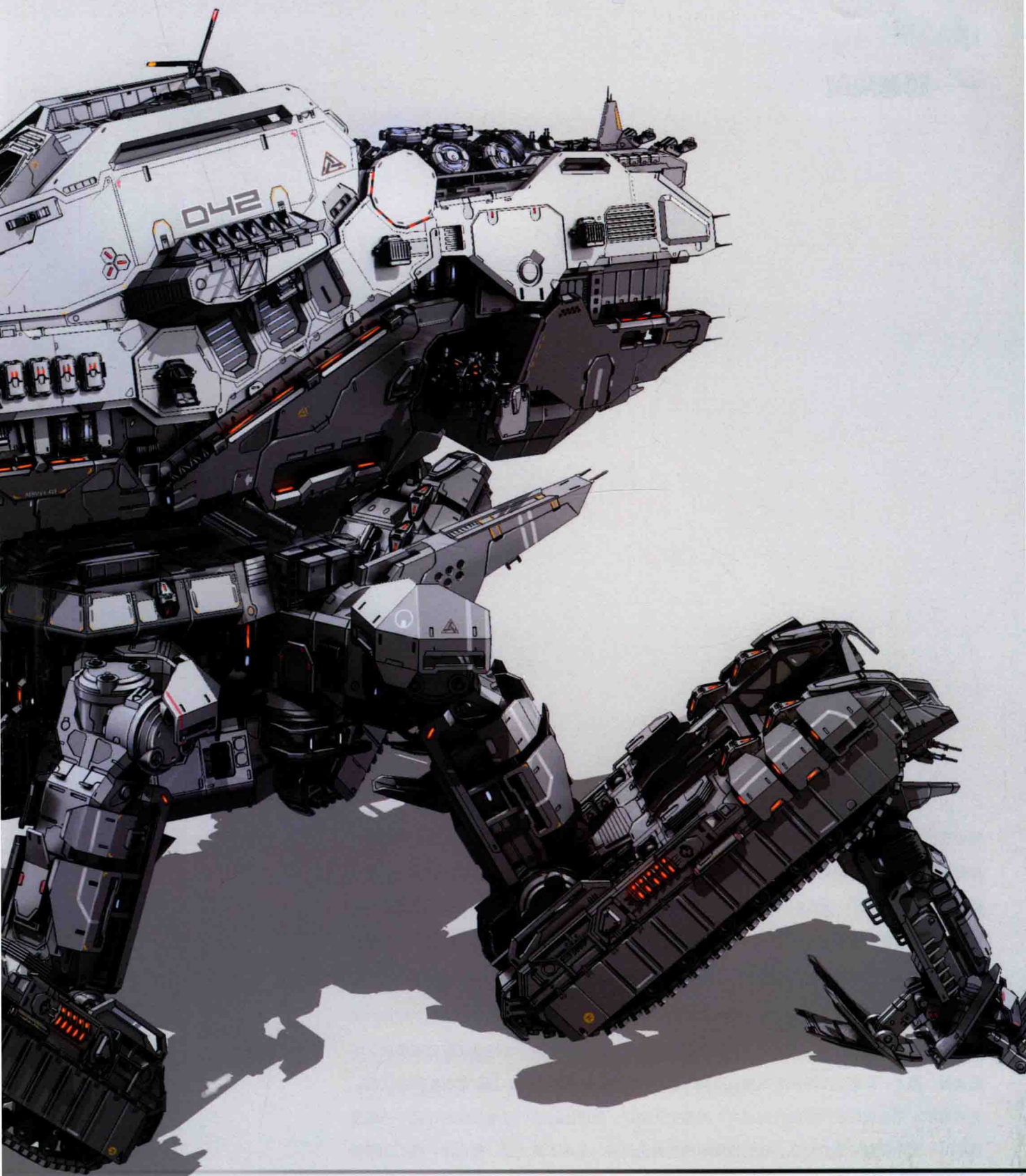
160 / 杨家伦

174 / 杨奇

190 / 周焯

206 / 关于乐艺





MOBILE ION DESTROYER

"the roar of the ion"

序

——跨越隔阂

我们生活的世界存在隔阂，疆界的隔阂、语言的隔阂、文化的隔阂、财富的隔阂、信仰的隔阂、思想的隔阂、种族的隔阂、宗教的隔阂等。就算我们尽力做到外向型思维，但找到异邦人士与自己的共性仍是困难的；我们的无知，常是出于我们社会性中的傲慢，它让我们为自己筑起了一道可能很难被打破的围墙——但要克服，却绝非不可能。洞察力既能禁锢我们，也让我们可以释放自己。

艺术，特别是幻想艺术，跨越了文化隔阂，让我们释放自己，并切中了我们每个人的共同点。无论我们居住在世界的什么地方，对于神话主题，对于绘画（无论是由颜料构成还是像素构成）中的英雄、恶人、狐媚的女性和吸血鬼，以及奇妙幻境和阴森恐怖的异界，我们都有相同的反应。艺术家们（无论居住在世界的任何地方）跨越文化疆界，创造出让我们欣然认同的作品——即便我们并不完全理解这是为什么，我们也能单纯地做出反应。艺术本质上是一种宣泄：我们动用情感以及才智对其做出响应。我们会被展现在眼前的角色和艺术家创作的情景深深感染。在被感染的同时，我们变得好奇，并开始提出疑问：“艺术家们是在什么样的熏陶下产生了这样的灵感呢？”艺术家通过自己的作品，不经意间充当了使者的角色，而我们都乐于与他们有这样的互动。

我们住在堪萨斯，视觉上地处美国的正中，通常被称作“美国的心脏腹地”。这片土地有望不到头的麦田、狂暴的龙卷风、无边无际的蓝天和绵延的地平线。欧弗兰帕克（Overland Park）不是纽约或者洛杉矶，但我们的 *SPECTRUM* 年鉴能够与国际范围内的艺术家开展合作。我们在哪里或者他们在哪里都不是问题，我们对幻想艺术的共同热爱使我们成为一个团体而年年走到一起。根据百科全书的资料，我们距离北京有 11344.54 千米，但我们还是能够轻松地与乐艺合作，并

开展了第二次年鉴评选的工作，我也很高兴能为这本美丽的书附上只言片语。

而这的确是本美丽的书，你很快就能自己去发现了。这本书中的很多艺术家对我们而言都非常熟悉，但还有很多新的声音与新的远见卓识者。新——对我们而言是这样的——但肯定也令人印象深刻，绝对无法忘怀。于是在非常高兴能够撰写这篇引言的同时，我们也必须回过头来感谢乐艺将这些不可思议的人才介绍给我们。希望在不远的将来，我们能看到这本书中每一位作者的更多创作。

本书将世界不同地方，但独具天赋的一群人的作品集合起来，幻想艺术无需语言，幻想艺术的感染力是全球性的。这一真相将在后面的书页中得到证明和展示。

*Arnie Fenner &
Cathy Fenner*

编者的话

——幻想世界的注解

一方面我们可以说，概念艺术不是结束，而是一个开始。任何一个概念艺术家，他的工作都是一个项目的起始。但是我们又可以说，概念艺术就是结尾，因为当我们审视一个最终完成的电影或游戏的画面时，我们会发现在那些形象、场景的概念出来之后，已经确定了它们就是这样子的。于是开头变成了结尾，最终的成品与最初的概念设定实际上并没有背离太远。概念艺术家用画面为他们的幻想世界作了注解：小到一个纽扣、一朵野花，大到一只恐龙、一座宫殿，它们都确定了创造出来的整个幻想世界的基调。

在概念艺术这个词出现之前，实际上已经有人在从事这项工作，最早可追溯到 20 世纪 30 年代的迪士尼动画工业。概念艺术多数通过插图形式来完成，在一个完整产品诞生之前，概念艺术家把一个想法、一个设计理念或者一种视觉氛围用画面的形式从无形转化为可视的视觉形象，从而奠定一个产品的基本面貌，为之后产品的完善提供参考。目前我们所讨论的概念艺术主要运用在所谓的现代视觉娱乐项目上，如电影、游戏、动画、漫画等。

概念艺术家在一个项目当中扮演的角色至关重要，无论是在电影还是在游戏当中，概念设计的好坏很大程度上决定了这个产品的水准，甚至成为一种标志和象征。比如刚刚去世的概念艺术家 Ralph McQuarrie，他为《星球大战》所作的概念设计包括家喻户晓的黑武士（Darth Vader）、楚巴卡（Chewbacca）、机器人 R2-D2 和 C-3PO 等，都成为科幻电影的经典之作。如果没有这些角色，《星球大战》就不会是我们看到的这个样子。一个成功的概念设计可以奠定整个电影的风格走向。近年来，数字技术在概念艺术中逐渐普及，像 Photoshop 和 Painter 这些软件让很多想法更容易实现，而绘图板这些硬件则让工作更有效率。相比之前艺术家使用的油画颜料、丙烯、马克笔、铅笔等，CG 技术无疑给概念艺术家带来了很多的便利。中国电影走到今天，特技和数字技术越来越得到大家的关注，但是真正在背后支撑电影整个灵魂的并不是先进的技术，而是富有创造力的想法和优秀的概念。

概念设计的广泛应用使它在商业价值之外，越来越突显其艺术性。概念艺术家越来越多的个人作品让我们体会到他们天马行空的想象力和千变万化的创造力。这些能力在虚构世界更好地发挥了

自己的优势，这也是为什么科幻和奇幻故事成为概念艺术最常表现的两个主题。概念艺术作为艺术领域比较新的一个门类，征服了越来越多的观众。为了在繁多的概念艺术作品中给大家推荐一些好的作品，我们编辑了这本概念艺术的专辑，也算为大家了解概念艺术全貌抛砖引玉吧。

在书中我们尽量选择了世界不同地区和文化背景的艺术家的作品，让大家能看到不同风格的概念艺术作品。这些优秀的概念艺术家中，有些常年致力于电影概念设计，比如德国概念艺术家 Peter Popken，他参与设计了获 84 届奥斯卡最佳视觉效果奖的电影《雨果》，电影中的巴黎街景和火车站充满了怀旧和神秘的气氛，同时也启发了观众对于美和理想以及人与人之间的爱的思考。也有游戏行业的元老人物，出生于韩国、现居住在美国的艺术家 Cecil Kim，参与过著名游戏《战神 (God of War)》三部曲的概念设计，其优秀的画面表现力征服了很多。还有极具个性的新西兰概念艺术家 Greg Broadmore，他的概念设计更具有自己独特的个人特色，他钟爱的恐龙、机器人等题材的作品都有极强的表现力。俄罗斯艺术家 Pyatov Alexey 以绘制各种各样的飞船而闻名，我们可以从他的作品一窥不太熟悉的俄罗斯概念艺术。还有投身游戏和插画行业超过 20 年的资深艺术家 Michael Dashow，他的作品幽默风趣，总是在精美的画面中带给大家快乐。当然还有几位才华横溢的中国艺术家，如杨家伦、李松楠、辛鑫、杨奇、周焯，他们的作品也在很多重要的项目当中出现。在他们的身上，我们可以看到中国的概念设计走向成熟，慢慢向世界一流的作品靠拢。作为一个行业，技术的进步对于概念艺术的发展起着举足轻重的作用，但是概念艺术更离不开艺术家的努力。因此在这个充满希望与可能性的时代，我们有理由相信，在不远的未来中国概念艺术家会给我们带来更多的惊喜，当然我们也很希望自己所做的些微努力能为中国的概念艺术发展添一块砖，加一片瓦。



Cecil Kim

www.cecilkim.com

www.sectionstudios.com

Cecil 生于韩国，目前居住在洛杉矶。概念艺术家、插画家，投身娱乐行业超过 10 年。毕业于美国的艺术中心设计学院（Art Center College of Design），以优异成绩获美术学士学位。

曾参与过许多知名项目，如《寄生前夜》《最终幻想 IX》和《战神》三部曲。在索尼圣莫尼卡工作室担任了 11 年视效开发总监之后，Cecil 目前是 Section Studios 的联合创始人兼创意总监。他还在艺术中心学院以及欧蒂斯艺术与科学学院（Otis College of Art and Design）任教，担任概念艺术系主任。他还曾担任第五届 Dominance War 2D 部分的主要评审。



宙斯军团的祭司 \ Priest of Zeus Army © Sony, Cecil Kim

他是引导步兵军团的祭司，那是一群没有大脑、冷酷无情的生物。他从暴烈的天神宙斯那里接受命令。他注定要与 Kratos 搏斗并且阻止他面向奥林匹亚山的复仇之旅。他是所有地面非玩家控制角色里最强悍的。

我们知道你出生于韩国，17 岁才移居美国，你最初到美国的时候，那儿的 CG 艺术和概念设计是怎样的状况？你是怎样进入这一行业的？

我刚到美国的时候还是 20 世纪 90 年代早期，CGI（电脑图形产业）并没有在娱乐行业得到广泛的实际应用。即便在我从艺术中心设计学院（Art Center College of Design，位于美国加利福尼亚州帕萨迪纳的私立大学，曾被《彭博商业周刊》评为全球最好的 60 家设计学校之一。——编者注）毕业之后，CGI 也不过是刚开始为某些好莱坞的特效工作室所用。想要在 CGI 上大展拳脚的成本非常高，因为当时硬件设施不仅仅是 PC，其技术通常来源于硅谷图形公司（SGI），并没有很多工作室能够负担得起高昂的制作成本。我认为正是某些广受欢迎的恐怖和动作电影对写实仿生和动画的高要求推动了 CG 产业的早期成长。尽管 CG 产业环境有所发展，但像 Digital Domain（美国视觉特效及动画工作室，1993 年成立于加利福尼亚州洛杉矶。——编者注）和其他特效制作室仍然通过在自己的制作室中搭建微缩模型拍摄特效场面。

不过，一些具有创新精神的电影导演仍然对 CG 在动作电影中的使用抱以浓厚兴趣。实际上，像《侏罗纪公园》【1993 年美国出品，改编自迈克尔·克莱顿（Michael Crichton）发表于 1990 年的同名科幻小说，由史蒂芬·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）指导。——编者注】和迪士尼的《巨猩乔扬》（1998 年美国出品，讲述山地大猩猩乔扬与养育它的人类故事，由南非女星查理兹·塞隆主演。——编者注）正是成功 CG 电影的很好的案例。电子游戏则走了属于自己的道路，不同于电影，日本市场的游戏已经有了很好的效果。随着行业的演变，游戏已经发展出用更为简单多边形表现的 CGI 外观。尽管 CG 在游戏和电影产业中的发展有着相似之处，但游戏不用处理真人演员的占位和用 CG 模型搭建成的数字绘景。我之所以摸索着进入了娱乐领域仅仅是因为游戏行业在那个时候发展非常迅速。实际上，那时候新一代的主机平台刚刚随着 PlayStation 和 N64 的诞生进入美国。除了游戏产业，仅谈职位的话，动画工作室和电影特效工作室更需要的是动画师和 CG 建模师，而非我这样的插画师。我必须寻找一切就业机会，幸运的是，我获得了日本开发商史克威尔（成立于 1983 年的日本互动娱乐厂商，2003 年与艾尼克斯进行合并后成为现在的史克威尔·

艾尼克斯。——编者注）的面试机会。那正是 PlayStation 黄金年代的开始，日本开发商经验更为丰富，且在游戏制作上的预算更高。我没有受过计算机培训，也没有相关背景，不过他们还是给了我一份影片故事板美术制作的工作。我就是这样进入行业的。

在你的艺术创作经历中，哪些艺术家对你的影响最大？

如果我要说行业中的其他专业人士，那就太多了。我必须得承认，有些人精湛的技艺和独到的眼光令我佩服，然而我跟他们却并无私交，所以也不能说他们影响了我的艺术成长。我非常喜欢 Craig Mullins（生于 1964 年，美国数字艺术家及世界领先的概念设计师，为图书、电影和游戏设计作品。——编者注）、Iain McCaig（生于 1957 年，美国插画家及概念设计师，主要参与电影制作。——编者注）还有许多其他知名的艺术家。实际上，令我印象更为深刻的是我的同仁们，他们促进了我的艺术成长，比如 Izzy Medrano 和 Charlie Wen。我还受到艺术史上几个世纪前的艺术家的影响，他们是我心目中的英雄，引导着我。安东尼奥·高迪（Antonio Gaudi，1852 年 6 月 25 日—1926 年 6 月 10 日，西班牙现代建筑师。——编者注）、贝多芬（Ludwig van Beethoven，1770 年 12 月 17 日—1827 年 3 月 26 日，德国作曲家及钢琴家。——编者注）、米开朗基罗（Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni，1475 年 3 月 6 日—1564 年 2 月 18 日，意大利文艺复兴三杰之一。——编者注）、贝克辛斯基（Zdzisław Beksiński，1929 年 2 月 24 日—2005 年 2 月 21 日，知名波兰画家、摄影师与雕刻创作者，擅长领域是空想艺术。——编者注）、安塞姆·基弗（Anselm Kiefer，生于 1945 年 3 月 8 日，德国画家及雕塑家。——编者注）、霍华德·派尔（Howard Pyle，1853 年 3 月 5 日—1911 年 11 月 9 日，美国画家及作家。——编者注）和 N.C. 魏斯（Newell Convers Wyeth，1882 年 10 月 22 日—1945 年 10 月 19 日，美国艺术家及插画家。——编者注）都是我的至爱。我还非常崇拜哈德逊河画派（Hudson River School，美国十九世纪中期的画派，由一群受浪漫主义风格影响的风景画家组成。——编者注），能够抓住宏伟辉煌场景的精髓。

“战神”系列是一个非常成功的项目，你觉得这个系列的完成对你创作力的提升主要表现在哪方面？

这是个无价的学习机会，你只有在圣莫妮卡工作室才能经历。作为最初的成员之一，跟一个全新的团队从头开始，给我上了一堂完整的游戏开发课，让我了解到游戏开发多么不容易，尤其是在为全新的游戏进行设计的时候。制作《战神 1》《战神 2》《战神 3》（索尼公司 2005 年首发的热门动作冒险游戏系列，内容借鉴希腊神话。——编者注）的这些年，索尼圣莫妮卡工作室已成为全球知名开发商之一。我们有最好的概念美术团队、动画团队、战斗设计师和 3D 美术师。我很幸运能够成为其中一员，参与到整个过程中去，并认识到了这是多么宝贵的一课。至于我的创意，它让我以不同的视角创作同一个题材。尽管通常美术师会希望以不同的题材和项目挑战自我，但是我却在超过 8 年的时间中一直在做一个任务。从某种角度上讲，我也经历了自我挑战——结合希腊神话和动作游戏不断满足受众的期待。这是工作室杰出的成就——创立全新的知识产权作品，经过不断完善，从而让这一品牌不断地变得更好。

“战神”系列游戏的概念设计令人惊叹，能否介绍一下在项目组中概念设计师之间是如何配合的？

基本上就是找出每位美术师擅长什么。每位美术师都有其特有的技能以及在一天内分析出设计问题的能力。作为首席概念美术师，我必须监督他们的日常工作，以及想方设法在长周期的制作中从每个人身上得到最好的结果。因此，了解每个人的个人目标以及知道他们想在何处加以改进是非常重要的。我总是希望能够让每个人在自己所长之外也对其他领域有所贡献。比如，在某些公用领域，如 UI（用户界面）上，我们全部 7 位概念美术师都会一起开上几天会，一起为主题进行头脑风暴。协作着是建立纽带的好方法，美术师之间相互信任，通常会激发出更多灵感，工作成果也更好。像“战神”这样的系列游戏同样有着很长的制作周期，大概 2 ~ 3 年，因此一定要确保项目从前期准备到后期制作都按部就班地进行。因此，让每个人都充满创意能量的同时，保持较好的情绪也非常重要。通常在制作尾声的时候，项目会变得更为有趣，更令人兴奋。我们也会做一些用于市场推广的壮观图像，并随着产品一起发布。

你设计了许多优秀的场景作品，怎样才能使宏大的场景不显得空洞？

很简单。游戏性都是关于用户体验的。体验同敌人的战斗，了解如何审视环境或了解空间逼真的本质。因此，会有仅仅为了连接两个重要区域而创建的空间（我们称之为连接管或连接组织），其所需的视觉设计比较简单，也比较无趣。然而，我总是尝试以用户的身份，想象自己站在空间的中央，并再次质问自己，我想要什么体验？在冒险中需要加入什么样的元素才能让我拥有难以磨灭的时刻呢？最终，我得到大量的灵感，比如决定在空白墙上加入壁画或阴森的光照等。

你认为概念设计的本质是什么？一件成功的概念设计作品应该是怎样的？

概念艺术实际上是解决问题的过程。当游戏设计师或电影导演需要在特定场景或游戏性区域中探索不同的视觉可行性时，概念艺术应该独特且完美契合于视觉序列，从而使制作团队能够理解并遵照它，这才是成功的作品。如果某一区域的复杂性体现在需要玩家进行互动才能进入下一关卡，那么概念美术便需要提供最佳的布局和设计解决方案，能够同时服务于游戏性和视觉效果。如果项目总监所寻求的英雄设计要能吸引受众玩 10 小时或更久，概念美术同样需要帮助总监为最终的英雄设计做出决策。概念艺术取决于你需要它做什么，它服务于不同的目的。最终，它需要服务于团队和总监的观点，帮助他们朝同一方向努力，从而尽可能地节省制作时间和预算。

概念美术的另外一个要点便是激发制作团队的灵感。也许要花上好几月才能看到最终符合项目总监要求的 CG 成品。然而概念美术可以激发整个团队，让他们在设计工作上自我激励，充满热情。

在你的日常工作中，你是如何训练自己让你的设计与众不同的？

有很多方法能够让你的概念独具一格。就设计而言，我做得更多的是周旋于我的画作中不同组成部分之间。不管是它的形状、形式或图样，我总是尝试让我的画作带我经历整个过程。至于构图，我希望能够将它作为自己的体验来看待，并尝试抓住我眼前想要的东西。所以，抛开惊人的繁复细节不管，我想要以几个关键要素带来真切的体验。叙事要素也是非常关键的，因此我还要考虑场景中发生的事情。总而言之，我总是有意识地一再检查，确保我没有重复其他艺术家的想法。这些方法帮助我在完成作品和修改画作的时候做出决定。

你目前已经离开索尼创建了自己的新公司，请问你为什么离开？能谈谈你的新公司和对自己未来的规划吗？

我在过去 14 年中马不停蹄地服务了 2 家游戏公司，参与了 5 款百万销量游戏的开发全过程。为长远的美术职业生涯考虑，我认为改变环境并在某种程度上拓展创意是非常重要的。美术师应该进化，在成长中学到更多东西，适应不同的主题和创意。我曾经是大公司团队中的一份子，我非常享受中间的过程。然而，我觉得我应该从头再来，再次挑战自我，重新学习。还有，不间断地一个接一个开发大制作多少让我思路枯竭。我觉得现在正是时候，在我变得太老之前做点什么！经营自己的业务并不容易，但是我发现我与合作伙伴志同道合。现在我可以为不同的客户服务，这很让人激动。我目前正在进行一些令人兴奋的项目，并对各种合作保持开放的态度，我还有一些自己的创意，它们会变成很好的游戏和电影。我想要发挥这些想法，在某一天，将它们变成非凡的互动体验。

据我们了解，你同时还在两所艺术学校任职，你享受这样的生活吗？学校的工作会不会使你放慢创作的脚步？

教学的回报周期非常长。在过去 10 年的教学过程中，我教过的很多学生现在也开始踏上职业之路了。能够成为充满年轻和创意的人群的一部分，这种感觉简直棒极了。我有机会通过教学把自己的经验和所学传授给他们，作为一名艺术家和教师跟他们一起成长。我从教学中学到的另外一件很棒的事情便是我从他们的作品和精神中获得了灵感。对于一位艺术家来说，从别的创意个体身上获得灵感非常重要。艺术中心和欧蒂斯（Otis College of Art and Design，1918 年建校，是美国加州洛杉矶地区第一所独立的职业美术学院。——编者注）都有门类广泛的娱乐行业培训项目，我亲眼见证了一些学生从起步到毕业获得的惊人进步。艺术中心对我来说是非常特别的地方，我在这里学到了专业知识，让我对工作和自己都充满信心。欧蒂斯有点不同，我以教员身份加入，当时那里几乎没有概念课程。看到这个系不断成长，学生们在团体中积极活跃，实在很酷。我非常喜欢教学，因为我能够帮助学生们，同时我也从他们的错误和行为中学到东西，这让我变得更专业、更有耐心。

对希望从事概念设计的新人，能否给些建议？

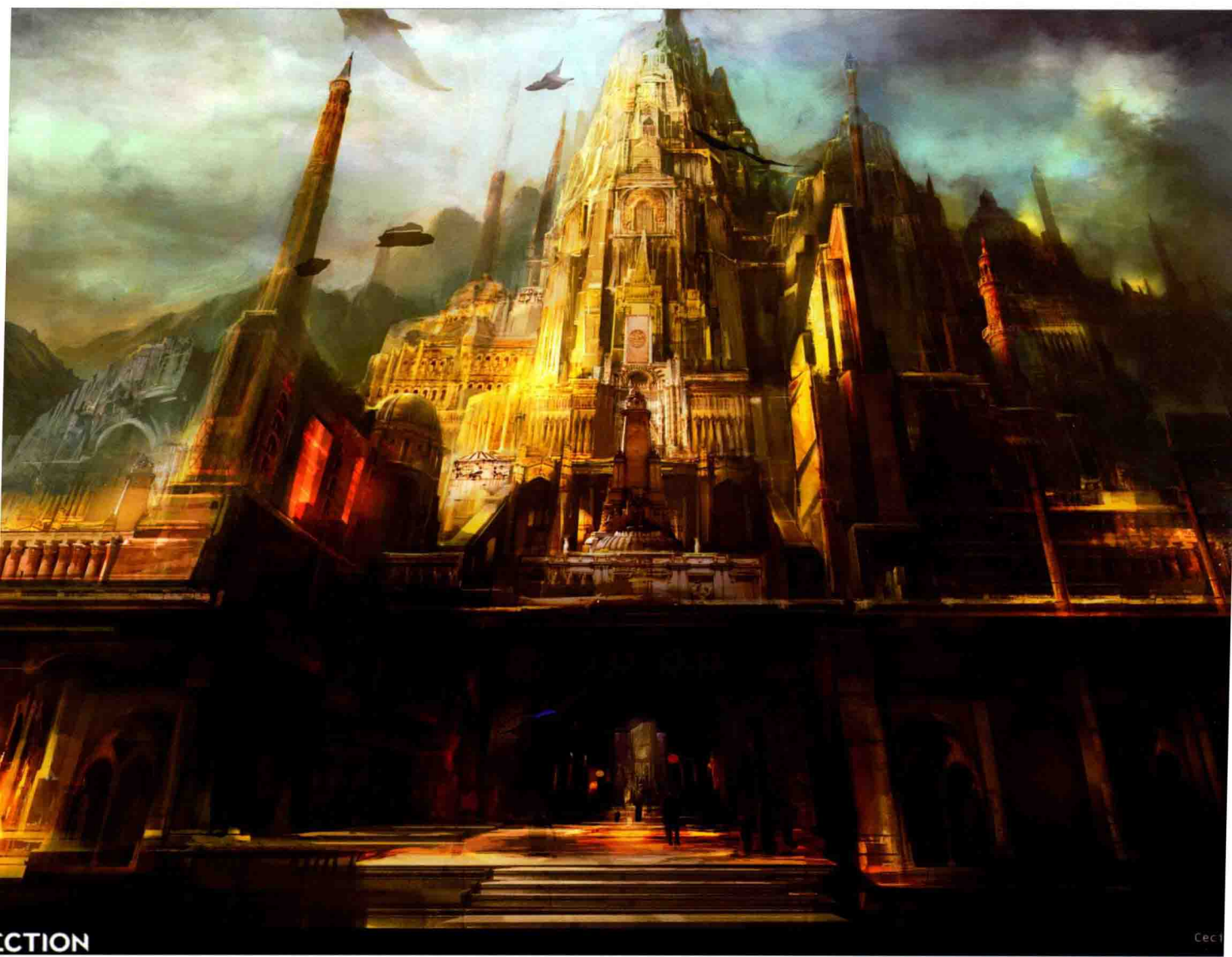
在你年轻的时候，花精力投入到传统技能中去，并不断在这方面付出努力是非常重要的。改进这些技能也非常重要，比如画人物和风景，特别是数字渲染和上色占去你大部分工作内容的时候。从我的经验来看，在你展开职业生涯的时候，这最终会是一项绝对优势，也让你能够带着更多的知识和理解来用不同的眼光看待事物。



与哈迪斯搏斗 \ Fight with Hades © Sony, Cecil Kim

这幅画是为一个美国游戏杂志创作的封面。史诗性的战斗时刻是这款游戏内容的一个缩影。在游戏发布之前是打算用于商业推广的，你可以看到竞技场的一点面貌。在后来的游戏视效上紫色改得更深，红色也更浓，目的是使这幅画看起来更有古典绘画的风格。

哈迪斯是古希腊神话中统治冥界的神。——编者注



城堡都市巴伐利亚 \ *Castle City, Bavaria* © Cecil Kim

这是我为一个幻想类型游戏创作的市场推广作品的草稿之一。它既需要展示出世界有多么辽阔和雄壮，也要展示出这个文明是建立在一个何其强大的权力基础之上；同时它也需要勾起玩家的好奇心，让他们想要进入一个象征着希望与权力的巨型建筑。我们经常会梦想见到在这个世界中不可能看到的东西，在这个场景中，基本创意就是相信人类的努力可以创造出如此壮美和永恒的东西。对艺术家来说，要在某种程度上传达和实现从想象中获得的新体验无疑是一种挑战。



赫拉母舰 \ Mothership Hera (2010) © Cecil Kim

为了阻止太阳系被进一步破坏，Xenon 共和国最终决定放弃 Nebuuta 星球，任其在“Amada IV”倾盆而下的炸弹中被摧毁，他们最后的武装战舰赫拉号决定进入这个不幸星球的炽热地带把 Vulcan 大陆的囚犯都带走。赫拉号自身的燃料和平衡系统年久失修，它几乎无法把运输机送到位于裂隙地带上监狱墙外。上部的炸弹舱发生爆炸只是时间问题，坍塌后舰船将被掀翻，它再也不能起飞或前行。这是一次自杀性的任务，而赫拉号已经是一艘退役战舰，最终，它和那些 Vulcan 大陆的囚犯们一起化为钢铁灰烬。讽刺的是，那些囚犯原本就是在 Nebuuta 战争中被赫拉号俘获的。



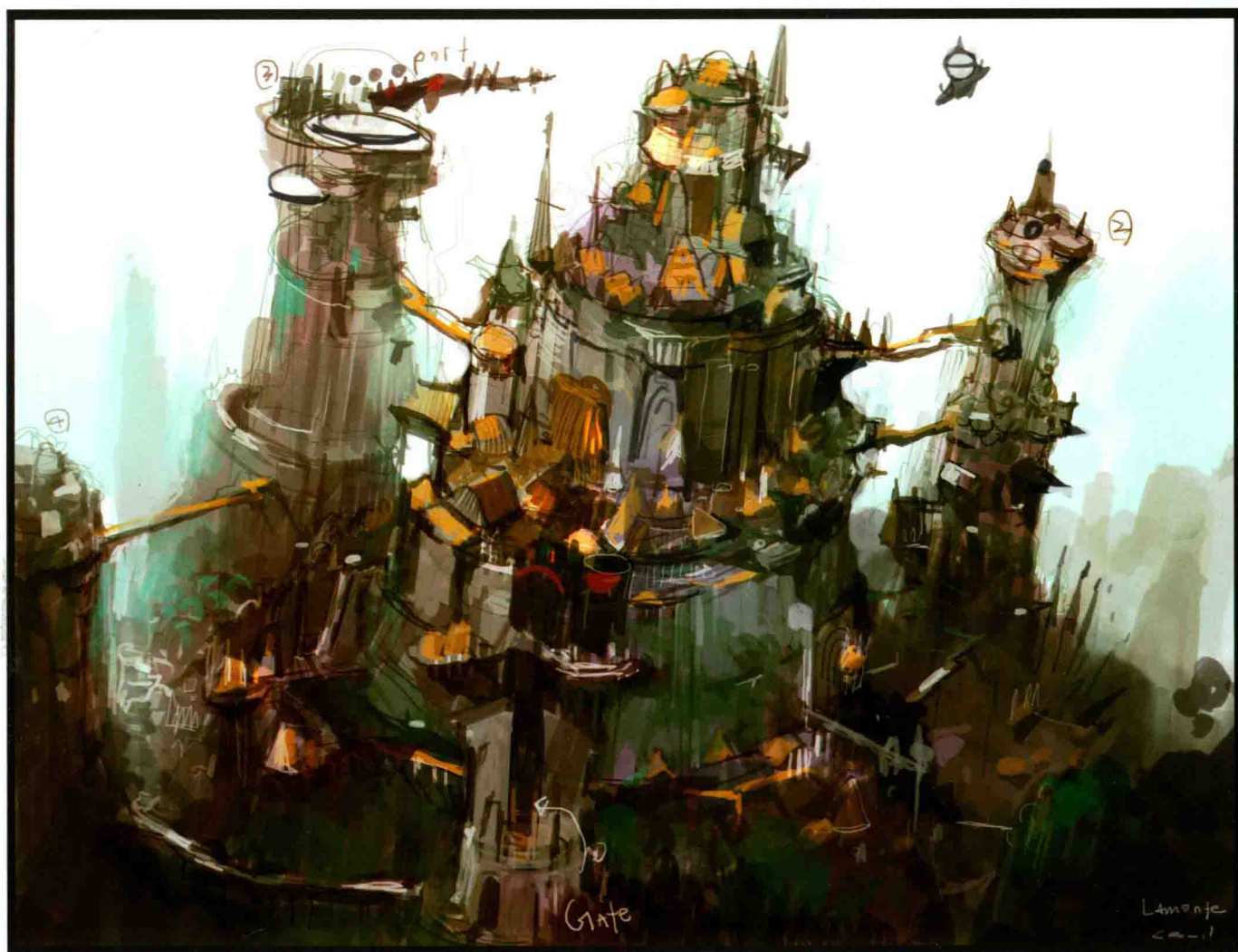
巴贝尔塔的守卫 \ Guardian at Barbel Tower (2008) © Cecil Kim

这是关于一个战士的故事，这个战士释放了巴贝尔塔的秘密守卫者。故事设定在公元前 300 年，一队流浪的战士发现了丰沛的水源，水流将他们引领至前所未有的高塔巴贝尔塔前。强烈的沙暴令战士们无法前进，但最后的障碍却是在沙暴后面活动的毒蛇的灵魂。在沿着巴贝尔塔雾气弥漫的阶梯向上攀登了无数日之后，一个战士终于到达塔顶，可他发现塔顶只是守卫古塔的巨人的藏身之处。巨人并未让其进入，而是劈开了巴贝尔塔，放出了破坏自然秩序的巨蛇怪。



赛迪斯 \ Sadeeth © White Raven Games

在 Huuj 之战中，Queg 与 Sadeeth 争夺 Umareth 的统治权。最终 Sadeeth 取得胜利，成为帝国新的统治者。在几十年之后，他们的势力扩展到整个 Tamareth，所以他们干脆把它改名为 Sadeeth 帝国，Sadeeth 城则是整个帝国的中心。作为一个好战的、武士类型的文明，他们的城市也应该拥有力量、控制和野蛮的气质。这是一个在奴隶背上建立起来的城市，一个海岸殖民地，多沙、炎热、贫瘠。像帝国的其他建筑一样，它有非常鲜明的中东和地中海风格，并带有露天市场和黏土建筑物。



拉蒙草图 \ Lamonte Rough Sketch (2011) © White Raven Games