

Жан-Мари Мингез и Королевство Дворфов



Жан-Мари Мингез
рисует героя Ярику

После Mare Nostrum...

Мы с Сержем Лаже чувствовали, что сделали не всё, что могли в рамках прошлого сотрудничества (ЖМ иллюстрировал переиздание Mare Nostrum 2016 года), поэтому, когда он предложил мне проиллюстрировать свою новую игру, я не раздумывая согласился!

После согласования деталей договора мы могли приступить к работе, начав её с основных решений.

Анатомия дворфов

Дворфов этого фантастического мира мы представляли больше похожими на Гимли, чем на Уиллоу (который вообще-то нелвин, а не дворф, ну вы поняли, о чём я).

Примечание. Гимли – дворф из произведения «Властелин колец». Дворфы – это коренастый невысокий народец, живущий в горах. Уиллоу – герой одноименного фильма Джорджа Лукаса. Нелвины – низкорослый народ, скорее похожий на карликов.

Мы хотели отойти от архетипа дворфов Толкиена и приблизиться к анатомии маленьких людей (лилипотов) нашего мира.

Это было непросто, я учился рисовать совершенно иную анатомию, новые пропорции.

В результате дворфы Нидавеллира оказались где-то между двумя вселенными (совсем не Гимли, но и не похожи на Уиллоу).

Королевская сокровищница

Система «монетостроения» – ключевая в игре.

Было очевидно, что находить монету нужного достоинства в общей груде совершенно неудобно. Это утомляет и раздражает.

Чтобы сделать выбор быстрым и удобным, GRRRE Games придумали сделать 3D дисплей, изобретательно собранный из панчбордов (настоящий гений инженерной мысли дворфов!)

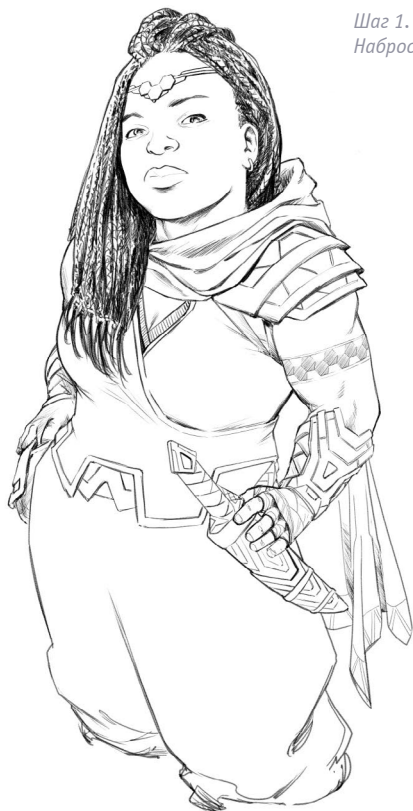
Эта сокровищница в виде сундука с текстурой дерева, с идеально подходящими отверстиями для монет, пронумерованными в соответствии с их номиналом, является одной из самых атмосферных вещей в игре.

«Туда и Обратно»

Лично для меня это было потрясающее время работы в команде!

Все были объединены общей идеей: как создать качественную игру, как сделать её интересной для игроков, а самое главное – это была конструктивная и позитивная работа сообщца!

Шаг 1.
Набросок Ярики.



Шаг 2.
Рисование чернилами.



Шаг 3.
Финальная композиция.

По-настоящему чудесное
приключение! ^_^

Жан-Мари Мигез



Шаг 4.
Добавление иконографии на карту.