

# Поля для варгеймов

Разработка новых игровых полей  
сообщества [vk.com/warzone40k](https://vk.com/warzone40k)

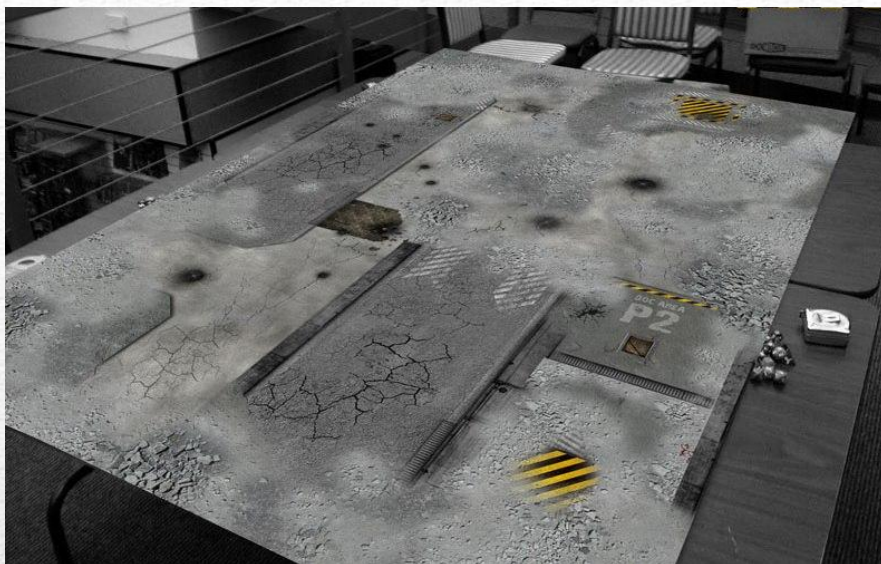
---



Индустриальный ландшафт, город империи, в котором шли бои.

Серый асфальт, две-три дороги, пересекающиеся и образующие композиционную основу сюжета. Обломки зданий, серые и немного красных тонов.

Все предоставленные варианты полей – чьи то работы, которыми можно вдохновляться, но 100% копирование не требуется. Ведь можно сделать лучше!



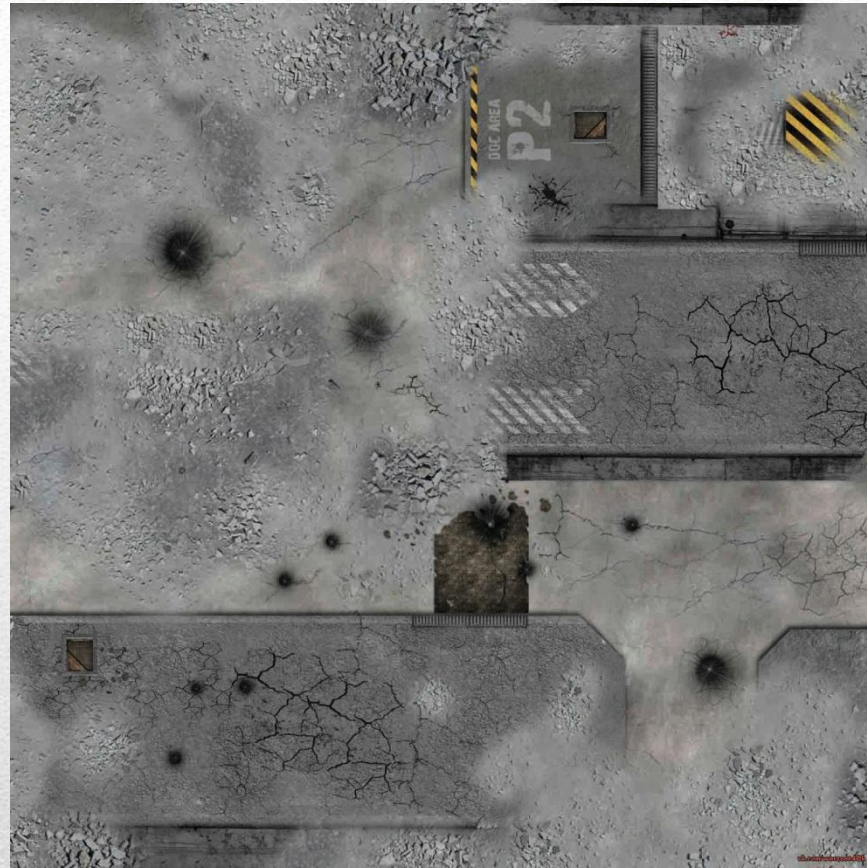
# Имперский сектор



Поле не должно быть слишком пестрым.

Необходимо изготовить минимум два варианта поля, отличающихся деталями. Например, один вариант более потрепанный войной (воронки, руины), другой – более живой и целый.

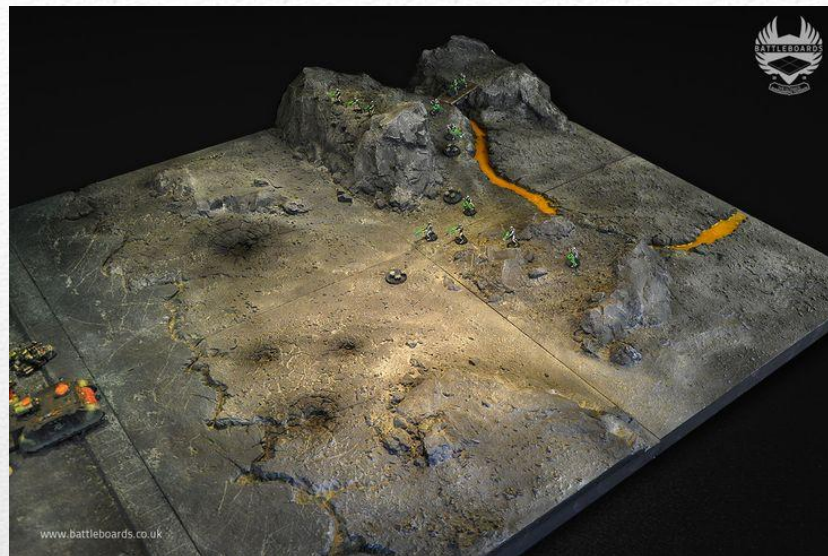
Примеры деталей на поле: вертолетная площадка, разрушенные здания и их обломки, воронки от взрывов, следы пожара, аквила на асфальте или бетоне, плоские фрагменты разбитой техники, железная дорога, люки канализации, информационные надписи на дорогах («Sector I», например). В итоге два разных сочетания этих деталей (естественно, существующих на разных слоях в PS) дадут два разных варианта поля.



# Имперский сектор



Нужно четко понимать, что все детали на поле должны быть проходимыми для игровых персонажей, так как по правилам игры – то, что нарисовано на поле – не существует, роль играют лишь объемные объекты поверх игрового поля (ставятся отдельно). Исключение из этого правила – вода. Поэтому не рисуйте стоящие дома или памятники и скалы – это создаст проблемы игрокам. Размер файла 21600x14400, это 300 ДПИ при размере 182x121 см (72'x48' если быть точным). Формат - Tiff, CMYK.



# Имперский сектор



Для вдохновения можете использовать многочисленные арты Warhammer 40000, Fallout. Мрачная вселенная требует соответствующих декораций. Используйте основную серую цветовую палитру для создания основных площадей и яркие цвета для создания акцентов на деталях.

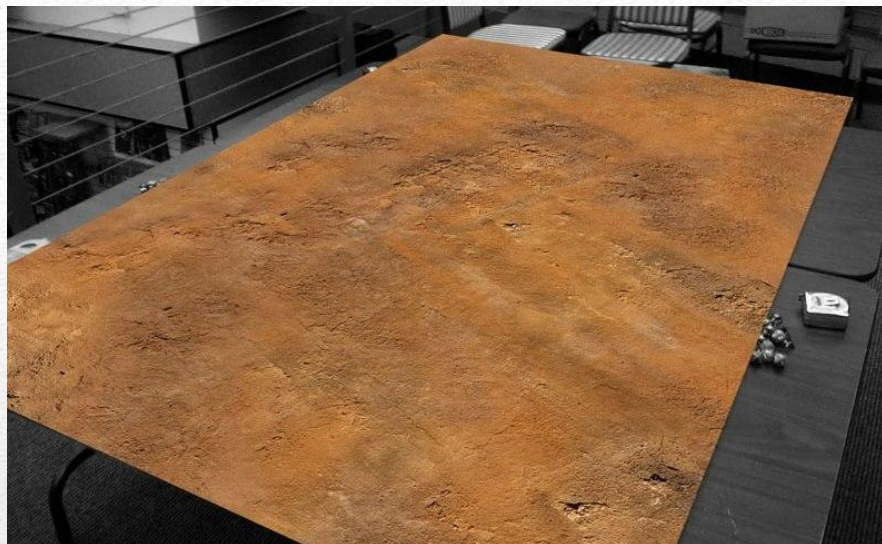


# Имперский сектор



Желто-рыжая  
местность, пустыни,  
трещины на земле,  
выветренные остатки  
скал, камни песчаные  
барханы. Источник  
вдохновения – Гранд  
Каньон.

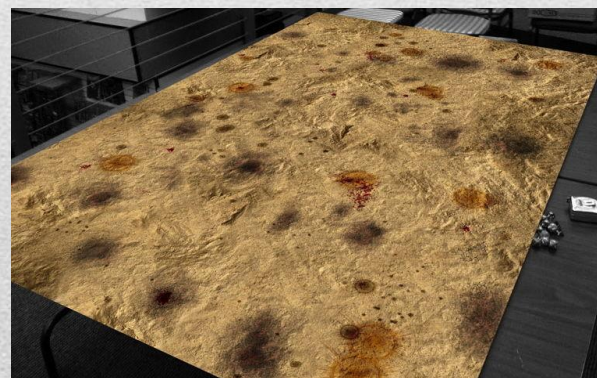
Все предоставленные  
варианты полей – чьи  
то работы, которыми  
можно вдохновляться,  
но 100% копирование  
не требуется. Ведь  
можно сделать лучше!



# Каньон



Нужно четко понимать, что все детали на поле должны быть проходимыми для игровых персонажей, так как по правилам игры – то, что нарисовано на поле – не существует, роль играют лишь объемные объекты поверх игрового поля (ставятся отдельно). Исключение из этого правила – вода. Поэтому не рисуйте стоящие дома или памятники и скалы – это создаст проблемы игрокам.



# Каньон



Поле должно иметь 3 варианта (с разницей, нарисованной на отдельных слоях). Первый вариант — просто пустыня с обломками скал (в духе того, что вы видели на слайде 6 и 7.

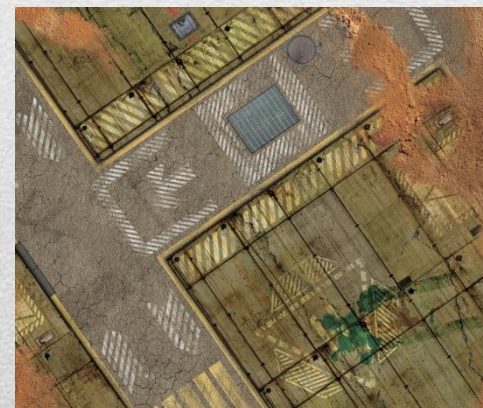


# Каньон

---



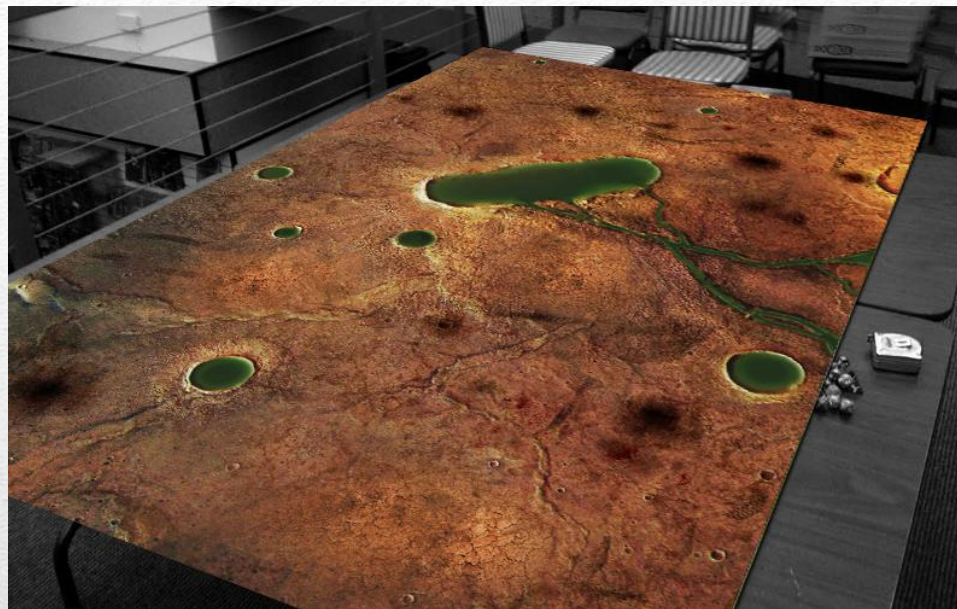
Второй вариант – та же пустыня с цивилизацией на ней. Дороги, трубы, коммуникации. На этом слайде вы видите пример такого поля.



# Каньон



Третий вариант этого поля – та же пустыня с кислотными озерами в духе дикой марсианской местности. Такое усложнение задачи будет разумно оплачено.



# Каньон



Размер файла  
21600x14400 , это  
300 ДПИ при  
размере 182x121  
см (72'x48' если  
быть точным).  
Формат - Tiff,  
СМУК.

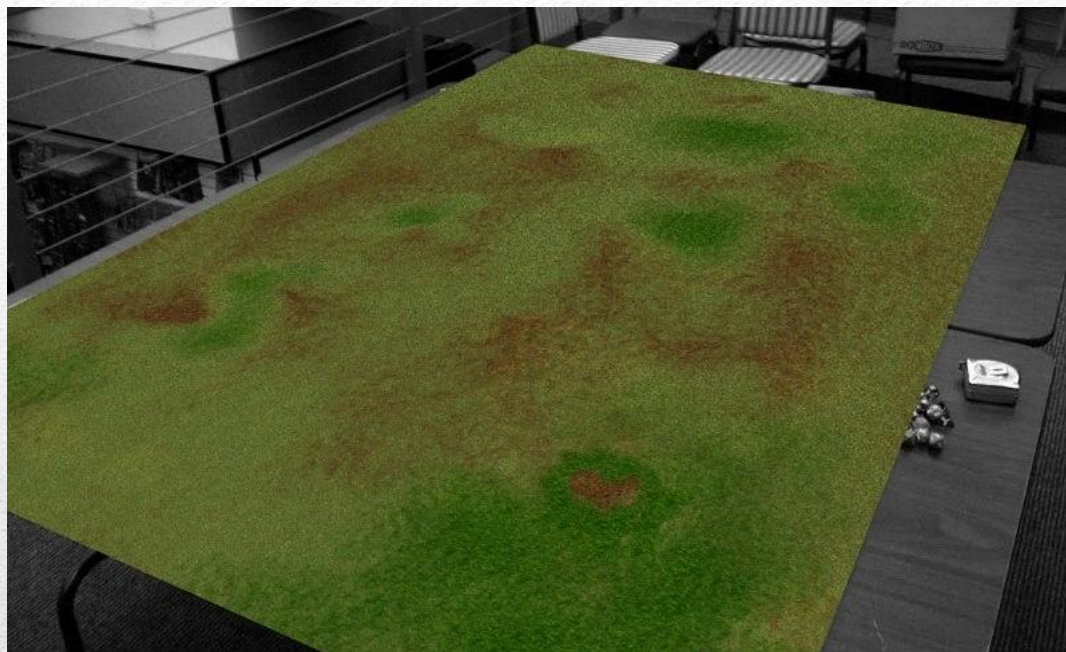


# Каньон



Данное поле – для игр Властелин колец и Warhammer Fantasy Battles. Сеттинг – средневековье, от Рима до огнестрельного оружия. Каменные мостовые, фэнтезийные луга, фонтаны, единороги.

Все предоставленные варианты полей – чьи то работы, которыми можно вдохновляться, но 100% копирование не требуется. Ведь можно сделать лучше!



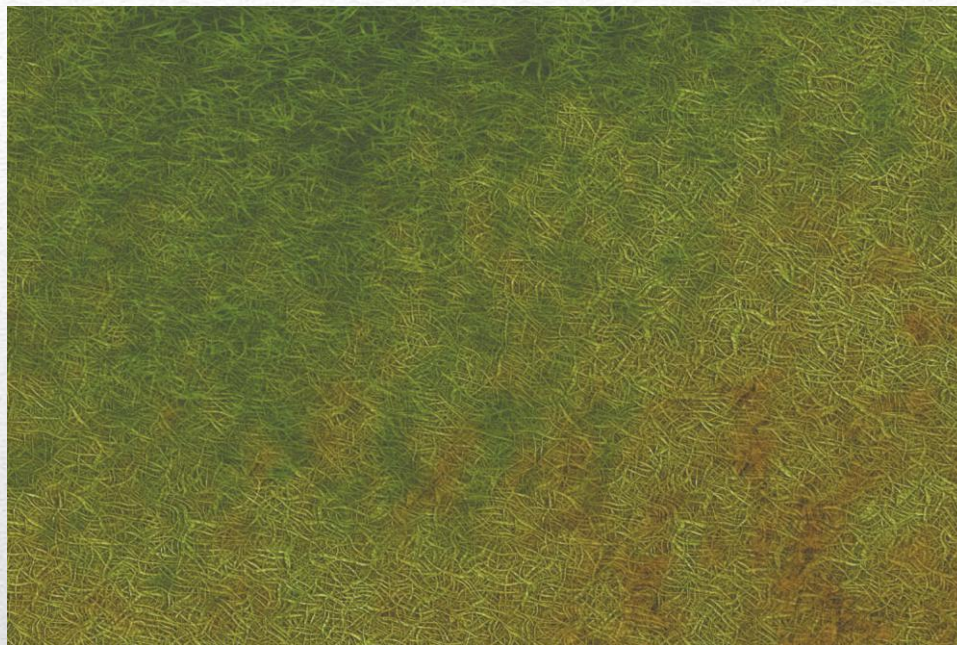
# Век королей

---



Это поле необходимо в трех вариантах.

Первый: просто красивый луг с травой, на которой отдельно видна каждая травинка. Не делайте травинки слишком маленькими, нужно чтобы они были видны после печати. Мы можем предоставить вам оригинал, по которому вы оцените, какой размер травы будет оптимален. В этом поле важно сделать гармоничную структуру луга, цветовые переходы, чтобы оно смотрелось приятно.

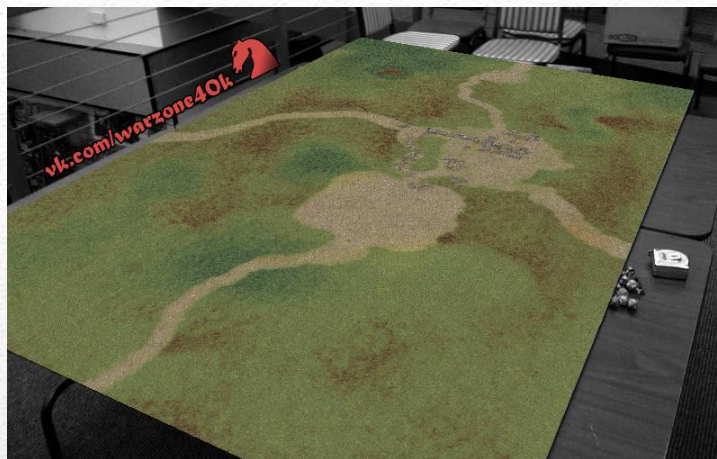


# Век королей

---



Второй вариант — тот же луг, но с наложенными тропинками, немного камней по бокам. Отличия минимальны.



# Век королей



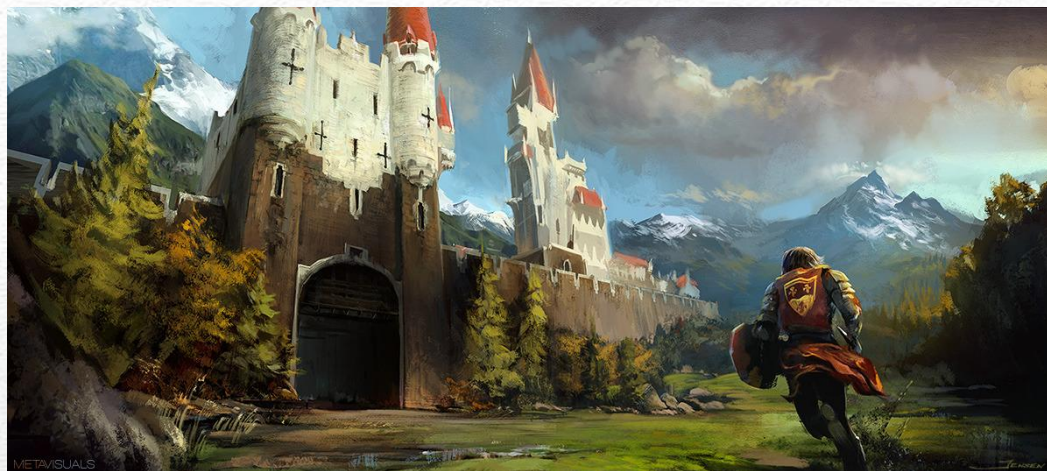
Третий вариант — практически целиком новое поле, так как от травы здесь останутся только газоны среди площадей и мостовых. Это средневековый город, мощенные улицы, фонтан, цветы. Такой масштаб работы, безусловно, будет оплачен.



# Век королей



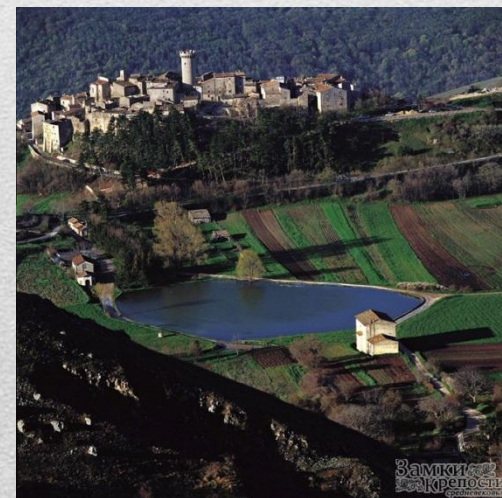
Средневековый город — одна из важнейших локаций, поэтому с ней следует поработать внимательно. Поле может содержать центральную каменную площадь с интересным средневековым узором, расходящиеся от площади каменные мостовые, За готовые такое серьезное усложнение задачи оплата будет также увеличена.



# Век королей



Нужно четко понимать, что все детали на поле должны быть проходимыми для игровых персонажей, так как по правилам игры – то, что нарисовано на поле – не существует, роль играют лишь объемные объекты поверх игрового поля (ставятся отдельно). Исключение из этого правила – вода. Поэтому не рисуйте стоящие дома или памятники и скалы – это создаст проблемы игрокам. Размер файла 21600x14400, это 300 ДПИ при размере 182x121 см (72'x48' если быть точным). Формат - Tiff, СМУК.



# Век королей



С этим полем все гораздо проще – просто космос, звезды и туманности, планета или солнце в кадре, метеориты и космический ветер. Постарайтесь использовать цвета, которые корректно отображаются при плотерной печати (если вы владеете знаниями в области полиграфии)



# Открытый космос



Красивых примеров космоса достаточно в поисковых системах, особых требований к этому полю — никаких, единственное, что планеты и астероиды не должны выходить на первый план, быть слишком крупными (на первом будут игровые фигурки). Поле лишь создает красивую декорацию.



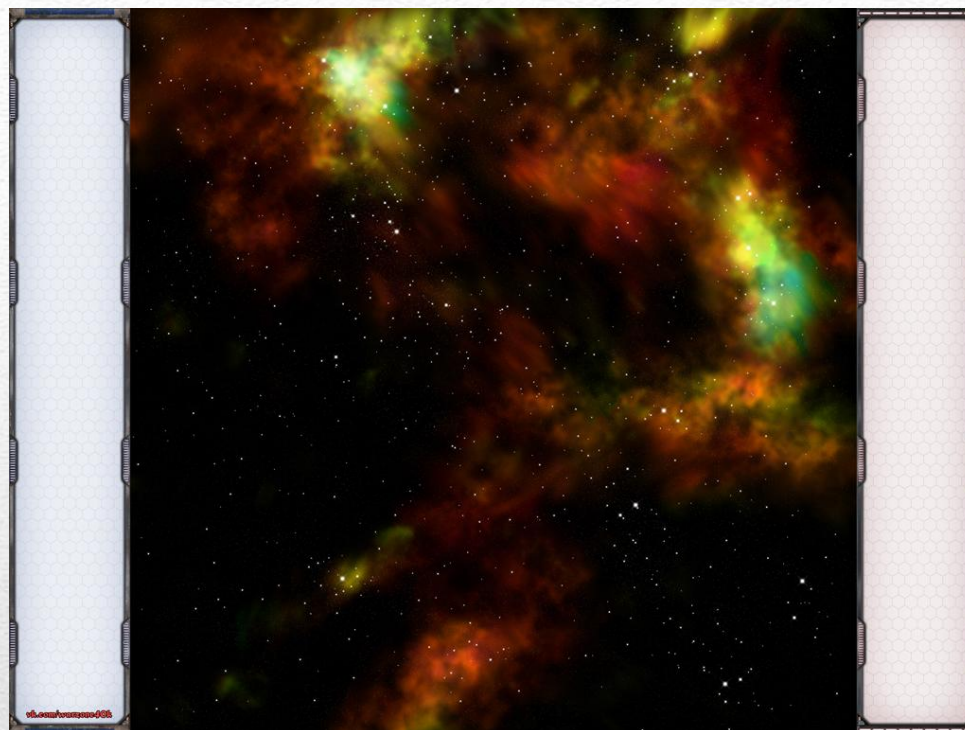
# Открытый космос



Отдельным номером данного поля является дополнительная отрисовка пространства под игровые карты по бокам. Их размер 6х36 дюймов. Вы их видите слева и справа от картинки на этом слайде. Можно сделать что-то похожее.

Размер файла 21600x14400 , это 300 ДПИ при размере 182x121 см (72'x48' если быть точным). Формат - Tiff, CMYK.

Боковые поля – 6х36 дюймов. Они меньше, так как Звездные Войны требуют меньшее поле, а Battlefleet Gothic – большее.



# Открытый космос



В будущем нам нужно  
будет немало  
дополнительных полей  
как по заказам  
клиентов, так и для  
расширения  
ассортимента, поэтому  
в случае хорошего  
результата-мы будем  
обращаться к вам еще и  
еще.

За подробностями  
обращайтесь в  
сообщество  
[vk.com/warzone40k](https://vk.com/warzone40k)

или на почту  
[SobolevKR@gmail.com](mailto:SobolevKR@gmail.com)



# Успешной работы!

# Спасибо за внимание!