

Легенды Забытых Королевств

Визуальное определение игры: палитра, эталоны героев и территорий, производственные потолки и каталог всей графики с посчитанным объёмом. Документ, по которому рисуется вся графика игры и считается смета на неё.

Август 2026. Образец пакета на примере реального проекта. Материалы показаны с письменного согласия правообладателя игры.

Что это за документ. Образец пакета арт-препродакшна на примере реального проекта: цифровой адаптации авторской настольной стратегии. Пакет показывает уровень проработки, который заказчик получает до старта производства графики: внешний вид игры определён, каждая категория закрыта утверждённым эталоном, весь объём арта посчитан построчно. Пакет сдаётся тремя порциями: сначала стиль игры, затем комплект для производства графики, затем счётный объём. Каждая работает сама по себе, и с любой можно уйти в другую студию без потери стиля.

Состав пакета

1. Игра одним взглядом

2. Визуальные опоры

3. Палитра

4. Эталон категории «персонаж»
5. От референса к эталону

6. Эталон категории «территория»

7. Каталог графики: посчитанный объём

8. Производственные потолки

9. Приёмка и журнал решений

1. Игра одним взглядом

Легенды Забытых Королевств: авторская настольная стратегия на четыре расы, которая переносится в цифру. Настолка существует физически и отыграна. Цифрового визуала не существовало: на входе книга правил, отрисованная колода, карандашные схемы и референсы из сети.

Параметр	Значение
Проект	Пошаговая стратегия на четыре расы: Флория, Лирания, Норды, Мортия. Цифровая адаптация настольной игры.
Настольный оригинал	Книга правил на 15 страниц, отрисованная колода карт, карандашные схемы объектов. Основа мира, терминов и всех названий в графике.
Стиль	Ожившая резная настолка: камень, дерево и металл, физические фишки-полусферы, кубики с фасками.
Технология	3D под WebGL, обзорная камера поля.
Объём графики	178 позиций по шести типам работ. Полный каталог в разделе 7.



Книга правил настольного оригинала: титул с легендой мира и страница с портретами героев



Колода настольного оригинала переходит в игру без перерисовки: рубашка и карты нейтралов

2. Визуальные опоры

Опора	Проверка ассета
Ожившая резная настолка	Приблизить объект до касания камеры: видна фактура материала, резьба, сколы, зерно дерева. Гладкая пластиковая поверхность без следа инструмента не проходит.
Силуэт решает, деталь поддерживает	Залить объект чёрным и поставить на дистанцию обзорной камеры рядом с тремя соседями. Не отличил от соседа по контуру, значит переделка.
Раса читается за секунду	Показать скрин территории без подписи человеку, не работавшему над листом. Назвал расу дольше секунды или ошибся, значит палитра и знак не дочитываются.

3. Палитра

Цвета игры кодами: общая гамма мира, гаммы четырёх фракций и функциональные цвета, по которым игрок читает поле.

3.1. Общая гамма мира

	HEX	Роль
	#9F8966	Тёплый камень: основания полусфер
	#68543C	Тёмное дерево: борта и рамки
	#261F16	Глубокая тень, контровой контур
	#C0AC88	Светлый камень: резьба, блики
	#38718B	Холодный акцент: доступность, вода

3.2. Гаммы рас

	HEX	Раса и роль
	#6C8272	Флория: шалфейная зелень
	#A79B47	Флория: болотное золото
	#B4A58B	Лирания: латунь и светлый металл
	#5F4B37	Лирания: медь и тёмное дерево
	#303439	Мортия: графит и холодная сталь
	#D8CBB0	Мортия: кость и пергамент
	#1A2E29	Норды: тёмная хвоя
	#91A273	Норды: северный мох

3.3. Функциональные цвета

Элемент игры	Правило
Полусфера лавки	Зелёный каменный шар: тип объекта читается цветом.
Полусфера лагеря	Красный каменный шар.
Сундуки	Зелёный: 1 монета. Жёлтый: 2. Красный: 3.
Подсветка доступного хода	Закреплённый синий. После утверждения цвет не меняется: игрок уже обучен.

4. Эталон категории «персонаж»

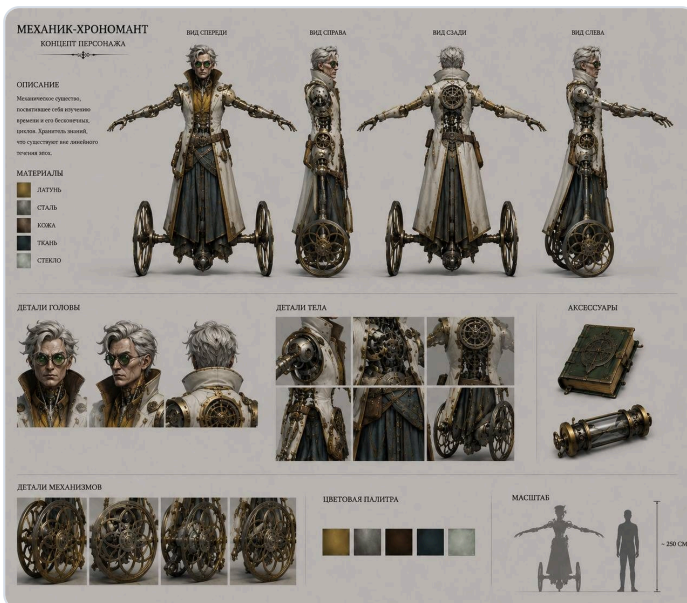
Один лист на категорию: ракурсы, палитра, снаряжение, детали головы и тела, масштаб относительно фигуры человека. Этого хватает, чтобы вылепить модель и проверить готовую. Остальные персонажи игры идут в каталог количеством и считаются по нормативу от этого листа.



Варлорд: эталон, по которому делаются остальные персонажи проекта

5. От референса к эталону

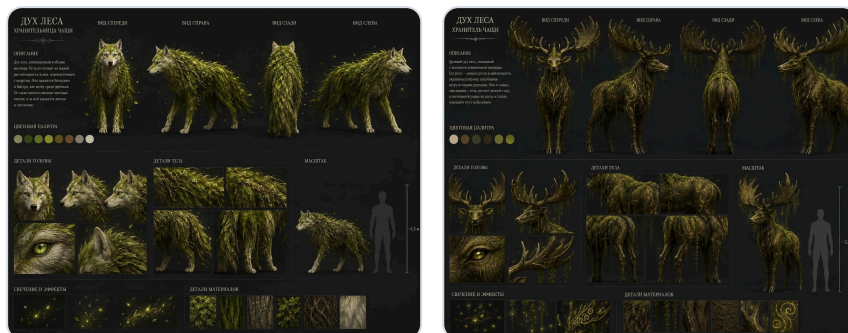
Слева исходный образ, справа эталон игры. Разные техники на входе сходятся в одну гамму, один уровень детализации и один разбор ракурсов.



Слева исходный образ заказчика, справа эталон в стиле игры

Варианты до производства

Спорный образ подаётся парой вариантов на одном показе: правка здесь стоит часы, а не недели. Дух леса Флории: утверждён олень, волк остался в архиве проекта.

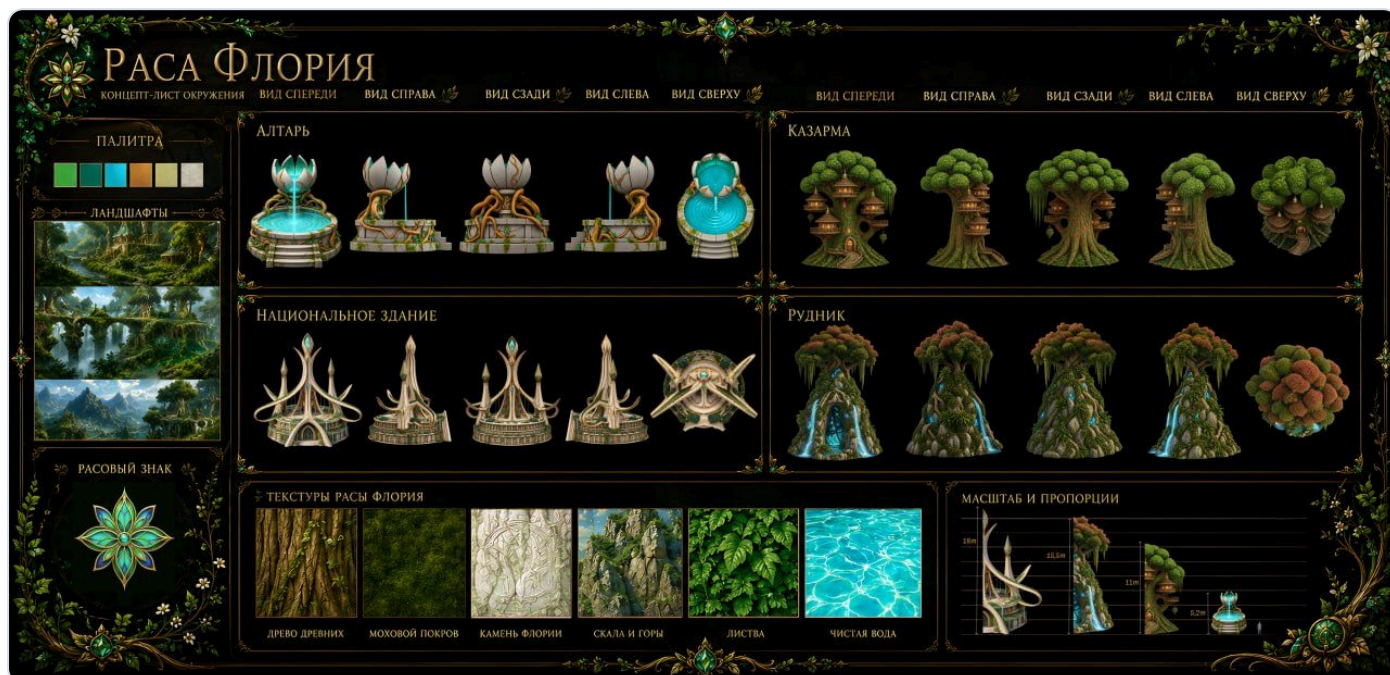


Два варианта одного образа: слева отклонённый, справа утверждённый

game-solutions.ru

6. Эталон категории «территория»

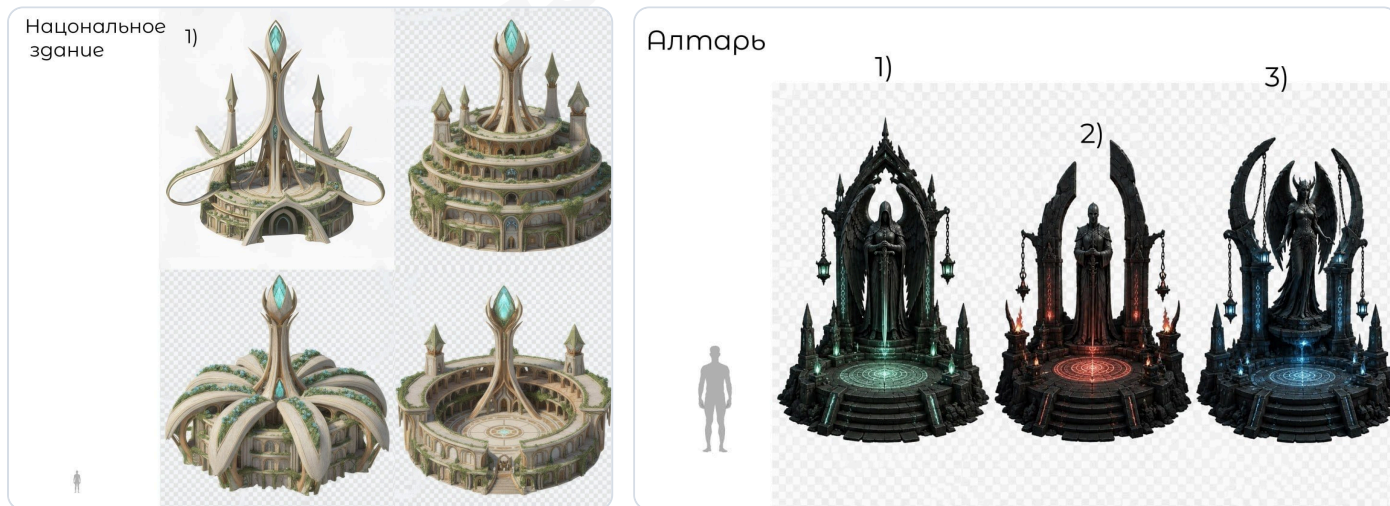
Лист расы: палитра, расовый знак, здания в пяти видах, подписанные текстуры и масштабная линейка в метрах. Варианты построек стоят рядом на одном листе, выбранный уходит в производство. Территории остальных фракций считаются по нормативу от этого листа.



Флория: эталон территории, лес, зелень и цветение

Варианты объекта до производства

Ключевой объект подаётся двумя вариантами, с фигурой для масштаба. Выбранный уходит в 3D, второй остаётся в архиве проекта.



Национальное здание Флории и алтарь с вариантами свечения

7. Каталог графики: посчитанный объём

Весь арт игры разложен на 178 позиций. У каждой позиции тип, норматив производства и эталон, который её определяет. Смета на графику считается умножением по каталогу, а не прикидкой на глаз.

Тип работ	Позиций
2D концепт	17
3D модель	106
3D сцена	12
3D материалы	1
интерфейс	31
VFX	11
Итого	178

Норматив базовой недели, от которого считается объём: два кадра ключевого арта, шесть экранов с типографикой, три категории эталонов, до двух вариантов на образ. Позиции сверх этих чисел считаются от своего эталона и выносятся отдельным объёмом.

7.1. Фрагмент каталога: блок «Поле и движение»

Позиция	Тип
Концепт героя: Варлорд	2D концепт
Концепт героя: Мёртвый Король	2D концепт
Концепт героя: Некромант	2D концепт
Концепт героя: Охотник	2D концепт
Концепт-лист окружения: Лирания	2D концепт
Концепт-лист окружения: Мортия	2D концепт
Концепт-лист окружения: Норды	2D концепт
Концепт-лист окружения: Флория	2D концепт
Концепт-лист окружения: центральное поле	2D концепт
3D-модель героя: Варлорд	3D модель
3D-модель героя: Мёртвый Король	3D модель
3D-модель героя: Некромант	3D модель
3D-модель героя: Охотник	3D модель
Ассеты окружения	3D модель
Кубик D8 и кубики боя	3D модель
Полусфера: лавки	3D модель
... и ещё 19 позиций блока. Полный каталог: 178 строк.	

Правило счёта записано в самом каталоге: что рисуется с нуля, что берётся из настольного оригинала, что делается вариацией базовой модели. Отрисовка колоды, например, в объём не входит: карты переходят из настолки как есть.

8. Производственные потолки

Границы, в которые обязан уложиться каждый ассет игры. Проверены сборкой: эталон стоит в движке, кадр замерен.

Параметр	Потолок
Объект мира	До 15 000 треугольников.
Текстура объекта	До 1024 со сжатием, атлас зоны до 2048.
Герой	Единый скелет, три уровня детализации.
Свет	Без запечённого света в диффузной текстуре.
Сцена	Целевой вес под WebGL, замер профайлером после каждой пачки моделей.
Файлы	FBX плюс исходники. Нейминг: SK_, A_, T_, M_.

9. Приёмка и журнал решений

Правило	Как работает
Нет эталона, нет производства	Категория уходит в 3D только после письменного «да» по её эталону.
Приёмка по эталону, не по вкусу	Готовая модель сверяется с листом и потолками. Расхождение возвращается на доработку.
Сверка с игровой камерой	Модель принимается кадром с игровой камеры, не промо-рендером: утверждается то, что увидит игрок.
Два раунда правок	Замечания собираются в пределах двух раундов на показ.
Срок замечаний: два рабочих дня	Замечания на показ принимаются два рабочих дня. Не поступили в срок, показ принят.
До двух вариантов образа	Спорный образ подаётся парой вариантов, выбор фиксируется письменно. Дальнейшие варианты идут отдельным заданием.
Эталон меняется только заданием	Изменение утверждённого эталона это отдельное задание со своей оценкой.
Одно окно решений	Решения принимает назначенное утверждающее лицо, письменно и с датой.

Журнал решений, выборка

Дата	Решение
14.07	Утверждено визуальное направление проекта.
31.07	Утверждены концепты восьми героев.
07.08	Алтари: единая модель с расовым декором. Запрошены перечень нейтралов и таблица анимаций.
14.08	Утверждены листы окружения четырёх рас, выбраны варианты построек и образ третьего героя Нордов.
18.08	Образы трёх героев закрыты: замечания в срок не поступили.

Журнал вёлся параллельно живому производству игры, решения шли вместе с разработкой. Отдельной работой до старта производства такой пакет собирается за неделю.