



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: VON – Projekt fabularnej gry komputerowej w formie grafik koncepcyjnych, opartej na autorskim scenariuszu

Autor: Marlena Miśtał

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategorie: concept art

Słowa kluczowe: projekty postaci, koncept, scenariusz, folklor skandynawski

1. Cel i podstawowe założenia

Cel pracy to stworzenie scenariusza na podstawie założeń monomitu Josepha Campbella oraz inspirowanego szeroko pojętym folklorem skandynawskim. Następnie na jego podstawie wykonanie serii spójnych stylistycznie grafik koncepcyjnych (concept art) dwójki protagonistów oraz wybranych, ważnych dla fabuły, postaci pobocznych. Stworzeni bohaterowie są wpisani w konwencję fabularnej gry komputerowej RPG, gdzie każdy ma przypisaną sobie rolę.

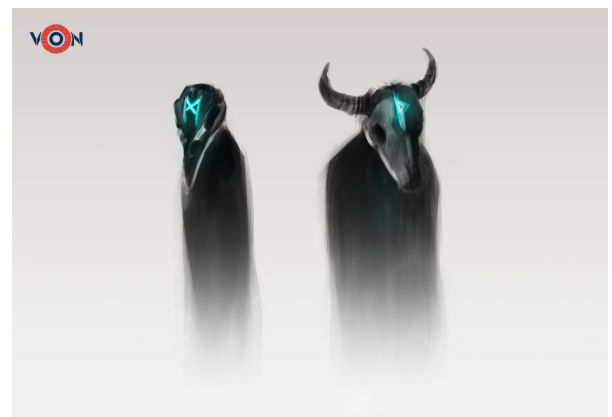
2. Realizacja projektu

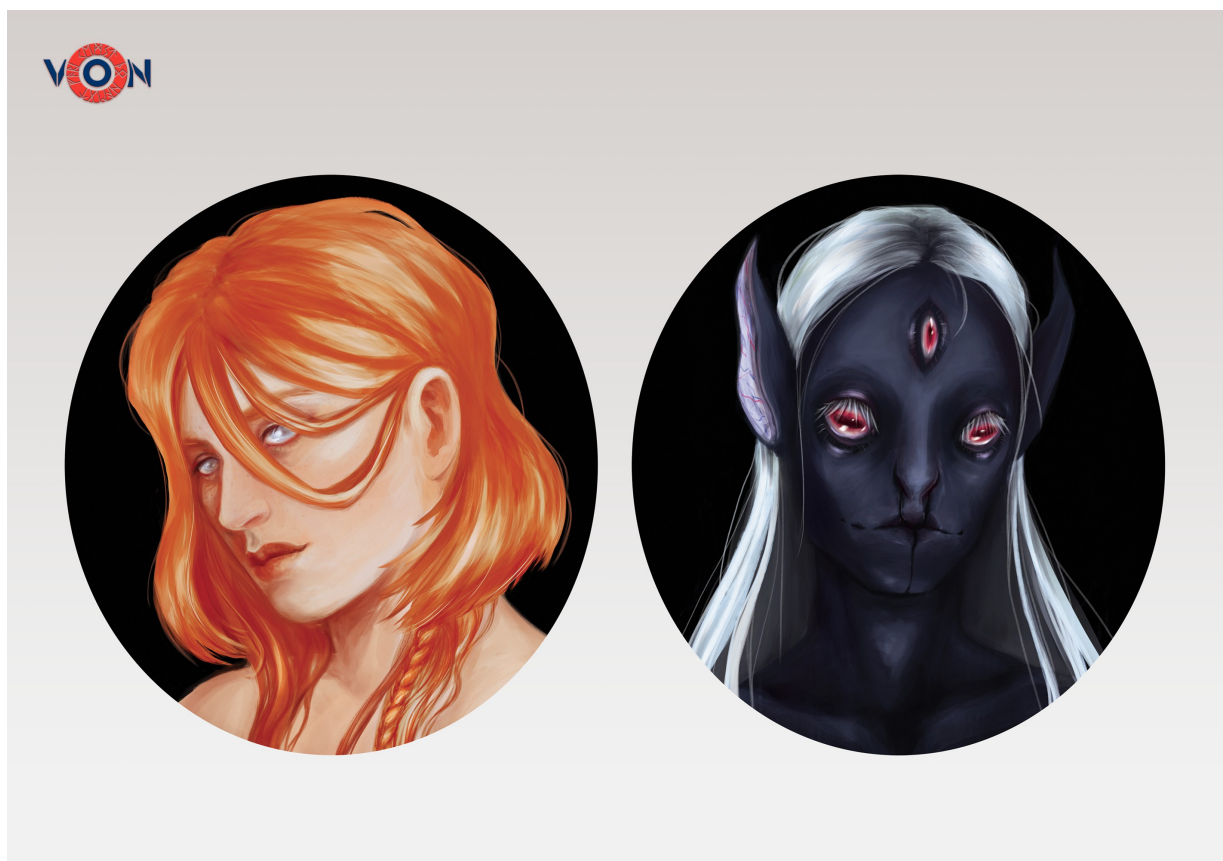
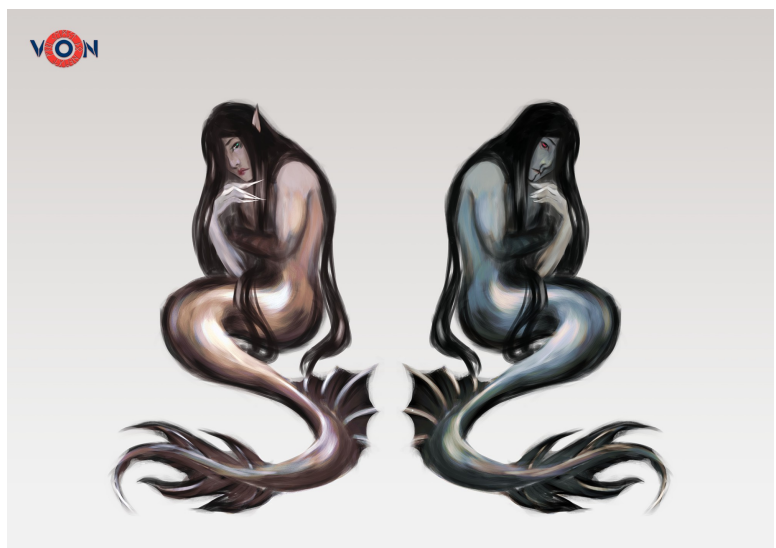
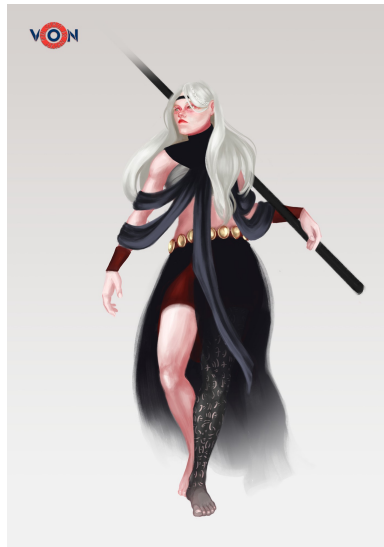
Praca nad projektem składała się z następujących etapów:

- zgromadzenie jak największej ilości informacji o istotach występujących w folklorze skandynawskim;
- stworzenie wstępnego scenariusza opartego o teorię monomitu;
- określenie stylistyki gry;
- selekcja i dopasowanie wybranych istot do roli w fabule;
- wykonanie projektów postaci;
- nałożenie ewentualnych poprawek i uporządkowanie grafik koncepcyjnych, w celu nadania im spójnego charakteru.

3. Produkt końcowy

Produktem finalnym jest seria 14 grafik koncepcyjnych bohaterów, wraz z ich historiami i przypisanymi rolami w fabule, oraz dodatkowo portrety protagonistów do wykorzystania w grze i projekt atrybutu bohaterki. Concept arty zostały wykonane w formie grafik cyfrowych, a same postaci zostały przedstawione tak, aby pokazać ich charakter, ale jednocześnie na tyle przejrzystie, aby w przyszłości ułatwić pracę nad ewentualnymi grafikami 2D i modelami 3D do właściwej gry.





4. Informacje o możliwości wykorzystania

Opracowane concept arty mogą służyć do rozbudowania większej historii w nakreślonym uniwersum, przedstawienia stylistyki projektu oraz jako referencje przy tworzeniu właściwych zasobów do gry. Mogą zostać umieszczone w artbooku oraz w tzw. bestiariuszu wewnątrz gry. Portrety mogą zostać wykorzystane jako grafiki przy oknach dialogowych.