



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt postaci do gry *Pokémon* inspirowany mitologią słowiańską

Autor: Karolina Majnusz

Promotor: dr Agnieszka Jaworek

Kategorie: concept art, ilustracja

Słowa kluczowe: concept art, ilustracja, projekty postaci, pokémon, mitologia słowiańska

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest zaprojektowanie postaci legendarnych do serii gier *Pokémon* w oparciu o mitologię słowiańską, stosując zasady projektowania oraz stylistykę obraną przez twórców. W tym celu, za swoją inspirację wzięłam słowiańskich bogów oraz bestie, które im towarzyszyły, łącząc ich cechy fizyczne oraz charakteru. Postaci te będą zaprojektowane tak, by dobrze wpisywały się w środowisko gier i stylistycznie przypominały pokémony już istniejące.

W efekcie, poza projektami, powstanie również autorski opis regionu osadzony w uniwersum gier, promocyjne ilustracje oraz szczegółowe grafiki koncepcyjne każdej z postaci, zainspirowane oficjalnymi ilustracjami twórców. Do realizacji mojej pracy użyję programu Clip Studio Paint.

2. Realizacja projektu

By móc jak najlepiej przygotować się do realizacji projektu, najpierw zrobiłam dokładny research w zakresie mitologii słowiańskiej. Zdecydowałam się na wybór trzech dość istotnych w niej bogów: Peruna i Welesa – bogów piorunów oraz otchłani, obecnych na początku istnienia świata oraz Mokosz, boginii natury i życia. Z racji, iż oficjalne kompendium rozprawiające o zasadach tworzenia pokémonów nie istnieje, musiałam dojść do pewnych wniosków sama, zdając się na kilka wywiadów z twórcami oraz własne obserwacje.

Podczas projektowania, pod uwagę brałam samych bogów, jak i bestie, które im odpowiadały, łącząc ich cechy fizyczne oraz charakteru. Na ich bazie stworzyłam unikalne pokemony, starając się, by oddać każdego z nich jak najlepiej.

Przygotowując ilustracje inspirowałam się grafikami promocyjnymi, które twórcy publikują na oficjalnej stronie gry. Narysowałam ich w pozach ukazujących ich całe sylwetki, a na koniec wyrenderowałam w sposób podobny do oficjalnych ilustracji.

Przy grafikach koncepcyjnych skupiałam się na tym, by pokazać moje pokemony możliwie jak najdokładniej, uwzględniając ważne detale dla ich wyglądu. Mogą one potencjalnie posłużyć do stworzenia modeli 3D postaci w przyszłości.

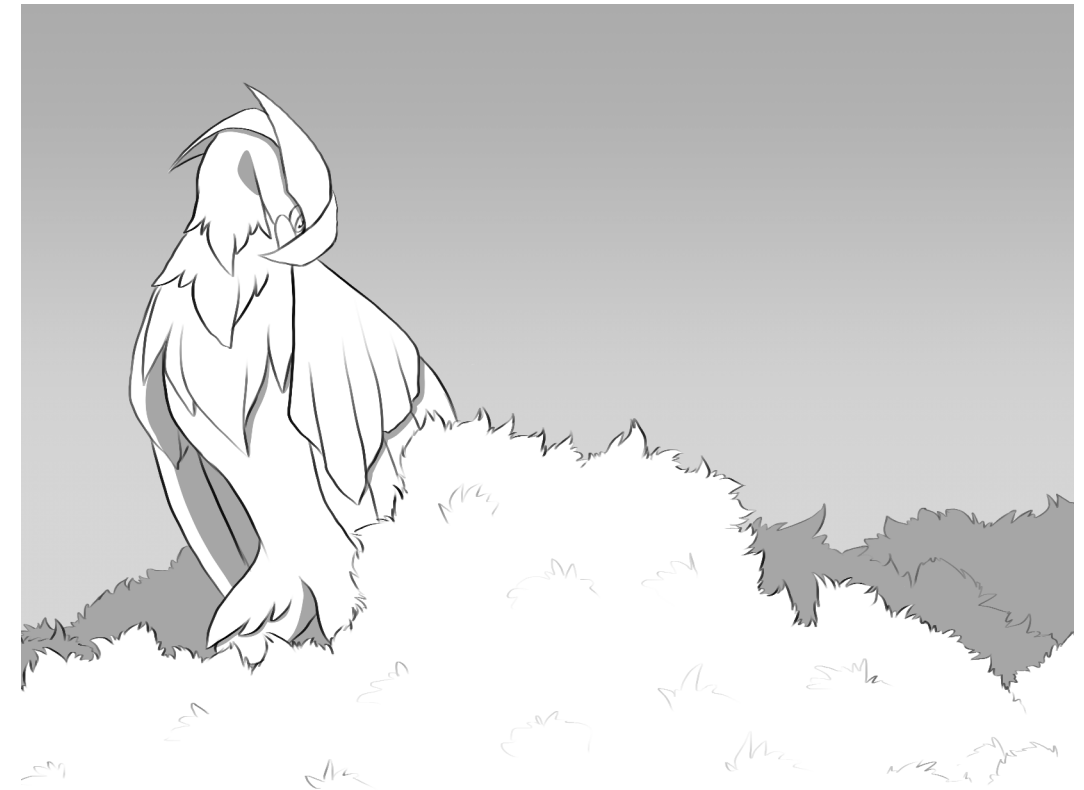
Na sam koniec przygotowałam każdemu z nich wersję *shiny*, czyli rzadki wariant kolorystyczny. Z racji, iż w grze warianty te nie mają określonych reguł projektowania, bazowałam na własnych obserwacjach i skojarzeniach.

Ponadto, do pracy dołączyłam kilka szkiców ukazujące moje pokemony w ruchu oraz w środowisku, którego opis zawarłam w pracy pisemnej.

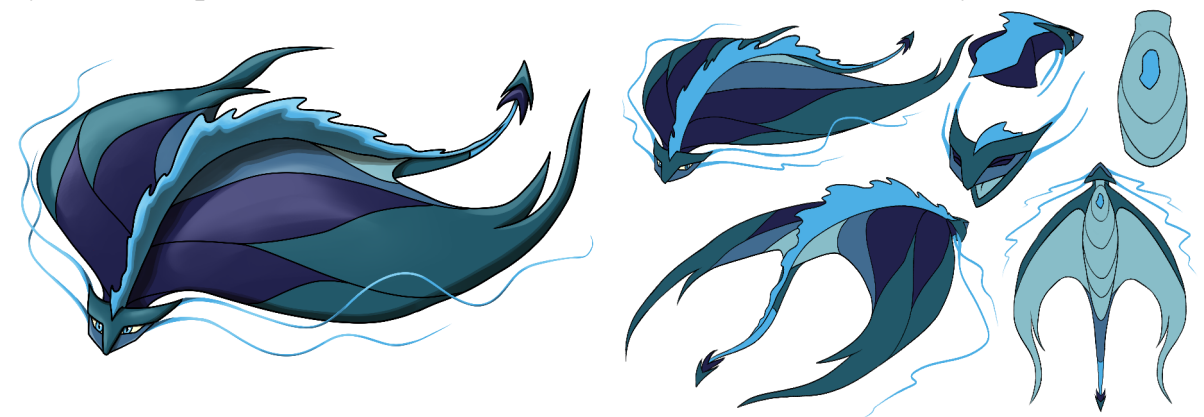
3. Produkt końcowy

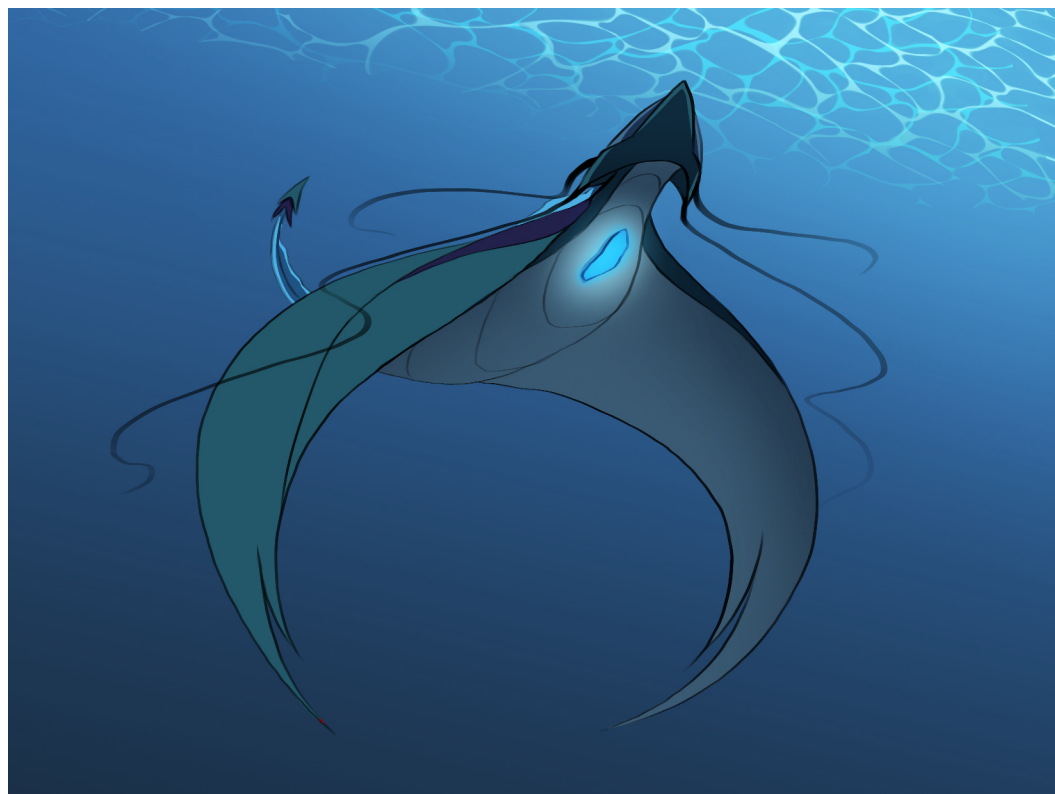
Na produkt końcowy składają się ilustracje możliwe do wykorzystania podczas promocji gry, grafiki koncepcyjne postaci, seria szkiców ukazująca je w ruchu bądź w środowisku oraz przygotowane rzadkie wersje kolorystyczne *shiny* pokémonów.

Blesting jest potężnym ptakiem inspirowanym Perunem oraz jego Wielkim Żmijem. Ma on ostry, zakrzywiony dziób, długą szyję, potężne, opierzone skrzydła, ptasie nogi oraz jaszczurzy ogon, na końcu którego trzyma połowę niebieskiego kamienia – przedmiotu, z którego zrodzili się Wielki Żmij i Wielki Smok w mitologii. Jest spokojny, dumny, wyniosły. Z racji, iż Perun był bogiem piorunów, a jego twór zionął ogniem, nadałam pokémonowi dwa typy – elektryczny oraz ognisty. Na ich podstawie przygotowałam kilka wariantów kolorystycznych postaci, ostatecznie decydując się na połączenie czerwieni, pomarańczu i żółci.



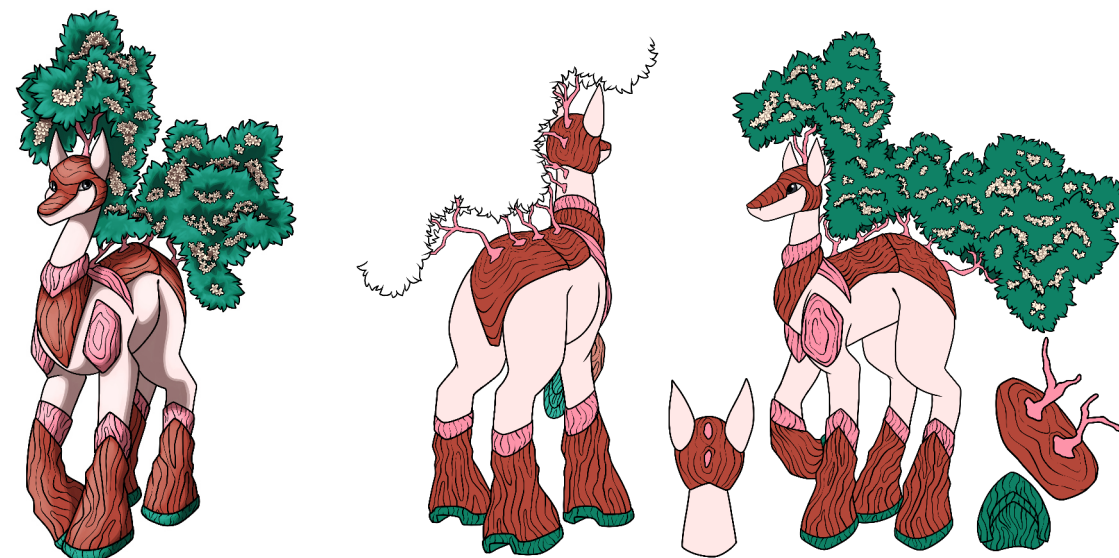
Drazure jest smokopodobną płaszczką typu wodnego i mrocznego opartą na Welesie i przywołanym przez niego Wielkim Smoku. By móc lepiej odróżnić od siebie Blestinga i Drazure oraz stworzyć coś, co nie jest stricte smokiem, by lepiej wpasował się w środowisko gry, postanowiłam zrobić z niego smokopodobną płaszczkę, z zachowaniem pewnych cech wyglądu i charakteru boga oraz jego tworu. Posiada on ogromne, błoniaste skrzydła, długi ogon zakończony grotem, opływowy kształt ciała, który sprawia wrażenie, jakby płynął w powietrzu, dwie pary długich wąsów oraz płetwę na grzbiecie. W jego klatkę piersiową została wpisana druga połowa niebieskiego kamienia. Jest zachłanny, sprawia wrażenie zdystansowanego i dumnego, jednak łatwo go wyprowadzić z równowagi. Jako, iż Weles był bogiem otchłani, chciałam utrzymać go w kolorystyce morza, wody. Po przygotowaniu kilku iteracji wybrałam tą, która pasowała do niego najlepiej. Warianty kolorystyczne Blestinga i Drazure celowo są do siebie przeciwstawne, tak jak Perun i Weles byli swoimi przeciwieństwami; chciałam nadać temu dodatkowy sens.





Feyratala to potężny koń zaprojektowany na podstawie bogini Mokosz oraz jej konia, który w jednym z mitów prowadzi do niej Peruna. Posiada ona grzywę wyglądającą jak korona drzewa, w której rosną kwiaty, drewnianą zbroję na ciele oraz potężne kopyta, mające imitować podstawę drzewa. Otrzymała ona typy trawiasty oraz baśniowy, odzwierciedlające Mokosz jako symbol życia i natury. Przy szukaniu jej kolorystyki pod uwagę brałam fakt, iż w wierzeniach Słowian białe konie miały duże znaczenie, toteż w każdym wariantcie kolorystycznym,

jaki rozważałam, miała ona jasne umaszczenie. W wersji, którą wybrałam, jej grzywa – korona drzewa – oraz podeszwy kopyt mają kolor szmaragdowy. Drewniana zbroja utrzymana jest w odcieniach różu, nawiązując do baśniowego typu.



W przypadku wersji *shiny*, które przygotowałam dla każdego pokémona, również starałam się uzasadnić mój wybór. W efekcie, *shiny* Blestinga miał przywodzić na myśl niebieskie płomienie, Drazure otrzymał wariant w barwach różu, który wykorzystywali też twórcy przy innych pokémonach w odcieniach

niebieskiego, oraz który będzie przeciwny do swojego rywala; Feyratala natomiast otrzymała bardziej jesienne kolory. W przypadku Blestinga i Drazure, niebieski dotychczas kamień zmienił barwę na żółtą.



4. Informacje o możliwości wykorzystania/wykorzystaniu pracy

Projekt może zostać wykorzystany do stworzenia modeli 3D legendarnych pokémonów oraz posłużyć jako baza, na podstawie której można stworzyć fanowską koncepcję gry *Pokémon* inspirowanej mitologią słowiańską i kulturą Słowian.