



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

Referat pracy dyplomowej

Temat pracy: Autorskie opracowanie czterech postaci do gry „Valorant” na podstawie kultur wybranych państw

Autor: Aleksandra Gorczyca

Promotor: dr Ewa Kozłowska

Kategoria: projekt postaci do gry

Słowa kluczowe: postać, gra, kultura, umiejętności, projekty

1. Cel i podstawowe założenia:

Praca miała na celu stworzenie czterech charakterystycznych oraz oryginalnych postaci. Ich projekt opiera się na kulturach, wierzeniach oraz ubiorze poszczególnych państw. Są nimi Indie, Meksyk, Norwegia i Japonia. Wygląd postaci został oparty na tradycyjnych strojach państw, jednak zostały one unowocześnione w celu wpasowania się w stylistykę gry, dla której były one tworzone. Ich umiejętności są w dużej mierze oparte na wierzeniach państw, z których pochodzą postaci, ale zadbano, aby prezentowały się one w ciekawy i kreatywny sposób.

2. Realizacja projektu

Celem projektu było samodzielne opracowanie wyglądu, wyposażenia, osobowości oraz umiejętności czterech postaci do gry „Valorant”. Projekt został zrealizowany zgodnie z zasadami projektowania postaci. Zadbano, aby stworzeni bohaterowie byli oryginalni oraz wpasowywali się w stylistykę gry, do której byli tworzeni. Stworzono grafiki przedstawiające postaci w pozie statycznej w rzutach z przodu, z boku oraz z tyłu, a także w pozach dynamicznych. Wykonano również rysunki komputerowe przedstawiające działanie poszczególnych umiejętności postaci.

Realizacja projektu rozpoczęła się działaniami związanymi z szukaniem informacji na temat zasad i etapów projektowania charakterystycznych postaci. Następnie zgromadzono informacje na temat zasad rozgrywki, fabuły, klas postaci

oraz procesu ich tworzenia w grze „Valorant”. Dodatkowo znaleziono informacje na temat kultury, wierzeń oraz ubioru w Japonii, Meksyku, Indiach i Norwegii. Proces tworzenia postaci odbył się w następujących etapach:

- opracowanie historii oraz osobowości projektowanych bohaterów,
- wykonanie prostych szkiców mających na celu określenie najważniejszych cech wyglądu postaci,
- narysowanie dokładnego projektu,
- wybór oraz nałożenie bazowych kolorów,
- cieniowanie i dodawanie detali,
- opracowanie umiejętności postaci na podstawie wierzeń i kultury poszczególnych państw,
- zaprojektowanie wyglądu zdolności w fazie początkowej oraz końcowej.

W trakcie tworzenia projektów zwrócono szczególną uwagę na spójność wizerunku tworzonych postaci. Zadbano, aby ich wygląd przywodził na myśl państwo, z którego pochodzą. Zwrócono również uwagę na to, aby stworzone postaci były różne od tych, które już zostały dodane do gry. Ważne było też, aby zaprojektowane umiejętności bohaterów były użyteczne w rozgrywce oraz dopasowane do klas, do których mają oni należeć.

3. Produkt końcowy - stworzone projekty postaci oraz ich umiejętności

3.1 Projekty postaci

Zaprojektowane postaci są wykonane przy pomocy programu Procreate. Na grafikach widoczny jest wygląd postaci w pozach statycznych oraz dynamicznych.

3.1.1 Akemi - postać pochodzenia japońskiego. Jest hybrydą człowieka i demona. Została wychowana przez klan ninja, dzięki czemu posiada wiedzę dotyczącą ich sztuk walki oraz umiejętności. Klasa tej postaci to szturmowiec.





3.1.2 Raya - postać pochodzenia indyjskiego. Jest tancerką sakralną. Klasa tej postaci to Strażnik.





3.1.3 Aren - postać pochodzenia meksykańskiego. Jego przodkami są Aztekowie. Jego rodzina przez wiele lat była członkami Zakonu Orła i jest pochodzenia szlacheckiego. Klasa tej postaci to Inicjator.





3.1.4 Magnus - postać pochodzenia norweskiego. Jego przodkami są wikingowie. Od zawsze się nimi interesował się ich kulturą i wierzeniami. Klasa tej postaci to Kontroler.





3.2 Projekty umiejętności

Zaprojektowane umiejętności są wykonane przy pomocy programu Procreate. Każda umiejętność jest dopasowana do klasy postaci i jej charakterystyki.

3.2.1 Akemi - dwie z czterech zaprojektowanych umiejętności w fazie początkowej i końcowej.



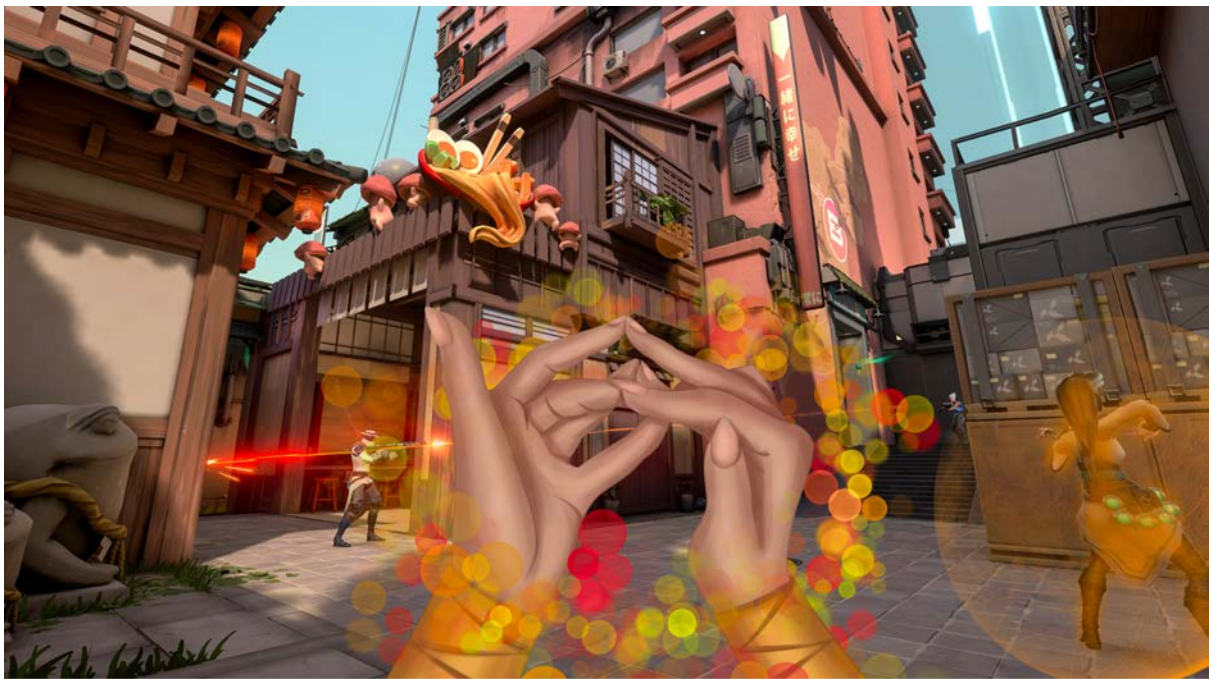




3.2.2 Raya - dwie z czterech zaprojektowanych umiejętności w fazie początkowej i końcowej.



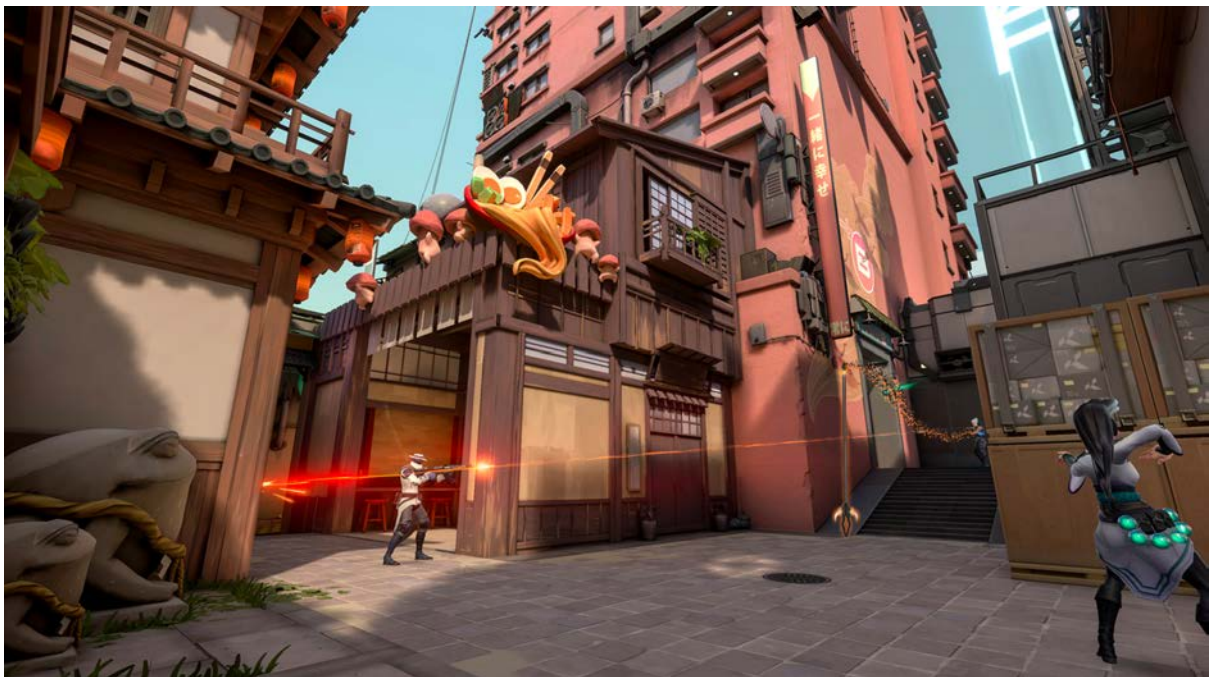




3.2.3 Aren - dwie z czterech zaprojektowanych umiejętności w fazie początkowej i końcowej.







3.2.4 Magnus - dwie z czterech zaprojektowanych umiejętności w fazie początkowej i końcowej.







WSTI