

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Opis i przedstawienie autorskiego świata gry inspirowanego mitologią polinezyjską

Autor: Bartosz Janik

Promotor: dr Łukasz Ziółkowski

1. Cel i podstawowe założenia

Opisanie autorskiego świata gry której akcja rozgrywa się na przerażającej hawajskiej wyspie, streszczenie fabuły gry i zaprojektowanie wizualnie kilku lokacji i postaci, które mogą się znaleźć w finalnej grze. Do stworzenia grafik używane są programy Photoshop i Blender.

2. Realizacja projektu

Aby zrealizować projekt, przeanalizowano etapy tworzenia gier, by wskazać zakres prac jakie będą wykonywane w ramach projektu. Badano historię i mitologię wysp polinezyjskich, głównie Hawajów czytając literaturę i odwiedzając wystawy o Oceanii w muzeach. Bazując na wykonanych analizach, stworzono i opisano świat przedstawiony i streszczenie fabuły. Sprecyzowano i opisano rodzaj rozgrywki.

W trakcie pracy rozpatrywano różne możliwości projektowania scen i postaci, by znaleźć ten najwydajniejszy, który jednocześnie przynosi najlepsze efekty.

3. Produkt końcowy

Wykonano ilustracje, oraz projekty postaci do gry w programie Photoshop.

3.1 Lokacje



Wioska

Projekt wioski jednego z plemion zamieszkujących wyspę. Obraz ukazuje przerażającą atmosferę, która będzie towarzyszyć graczowi w trakcie gry, oraz potencjalną budowę domów szamana i mieszkańców.



Rytuał przywołania bogini ognia *Pele*

Obraz ukazuje niepokojącą scenę nocną, pełną ognia, wilgoci, masek rytualnych, ofiar i samą boginię.



Detal

3.2 Projekty postaci

Oto projekty kilku wybranych postaci, które gracz może spotkać podczas gry.



Menehune

Mali człekokształtni przeciwnicy, są odpowiednikiem naszych krasnali ogrodowych. Uwielbiają budować, ale jednocześnie niszczyć. Bardzo groźne stworzenia.



Szamani

4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Wykonane grafiki koncepcyjne mogą posłużyć jako wzór do stworzenia trójwymiarowej gry wideo, oraz jako odniesienie do dalszego rozwoju projektu.