

Izrada concept art za video igricu

Mudrić, Emili

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Academy of Applied Arts / Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:279:001049>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-13**



University of Rijeka
Academy of
Applied Arts

Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Academy of Applied Arts - Repository APURI](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
AKADEMIJA PRIMIJENJENIH UMJETNOSTI

DIPLOMSKI RAD
IZRADA CONCEPT ART ZA VIDEO IGRICU

EMILI MUDRIĆ

Rijeka, lipanj 2024.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
AKADEMIJA PRIMIENJENIH UMJETNOSTI
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
VIZUALNIH KOMUNIKACIJA I GRAFIČKOG DIZAJNA

DIPLOMSKI RAD
IZRADA CONCEPT ART ZA VIDEO IGRICU

MENTOR: prof. art. Aljoša Brajdić

DODATNI MENTOR: prof. art. Marina Banić Zrinščak

EMILI MUDRIĆ

MATIČNI BROJ: 1569

Rijeka, lipanj 2024.

SAŽETAK I

U ovom diplomskom radu realiziram vlastiti vizualni roman na način da izrađujem sve potrebne materijale za izradu prototipa koji se odvija u prvom poglavlju priče. Uz to, istražujem način aplikacije vizuala za buduću verziju igrice u svrhu marketinške promidžbe te oglašavanje *concept arta* vlastite igrice. Unutar ovog diplomskog rada istražujem što je to *concept art* i vizualni roman. Što se tiče pojma *concept arta*, istražujem njegovu svrhu, povijest i korištenje struke u stvarnom svijetu te detaljno obrađujem grane unutar samog pojma. Nakon toga, istražujem vizualni roman i njegovu strukturu te opisujem glavne elemente koji su potrebni kako bi se roman realizirao. Zatim istražujem trend koji je popularan u svijetu posljednjih nekoliko godina, a to je korištenje ilustrativnih ili fiktivnih likova u korist marketinške promidžbe. Uspoređujem Japan, Ameriku i Hrvatsku prema načinu pristupanja trendu i pragu tolerancije koji imaju prema navedenome. Praktični dio rada započela sam dizajnom samog logotipa i grafičkog korisničkog sučelja. Nadalje, posvetila sam se izradi preostalih vizualnih elemenata, točnije likova i pozadina. Nakon prikaza svih elemenata vizualnog romana, prikazujem izrađeni primjer prototipa i izgled igrice nakon spajanja svih spomenutih elemenata. Na kraju praktičnog dijela, objašnjavam načine korištenja knjige, plakata i majica u svrhu marketinške promidžbe. Za oglašavanje igrice koristim društvene mreže *TikTok* i *X(Twitter)*. Na kraju diplomskog rada donosim zaključak u kojem opisujem sve spoznaje do kojih sam došla tijekom izrade ovog rada.

SUMMARY I

In this thesis, I realize my own visual novel by creating all the necessary materials for creating a prototype that take place in the first chapter of the story. In addition, I am researching the way of applying visuals for the future version of the game for the purpose of marketing promotion and advertising the concept art of my own game. In this thesis, I analyze what concept art and visual novel are. As for the term concept art, I research the purpose, history and use of the profession in the real world, and elaborate on the branches within the term itself. After that, I explore the visual novel and its structure and describe the main elements that are needed to make the novel come true. Next, I investigate a trend that has been popular around the world for the past few years, which is the use of illustrative or fictitious characters for the marketing purposes. I am comparing Japan, America and Croatia according to the way of approaching the trend and the threshold of tolerance they have for such an event. I started the practical part of the work with the design of the logo itself and the graphic user interface. Furthermore, I devoted myself to the creation of the remaining visual elements, more precisely the characters and background. After showing all the elements of the visual novel, I made an example of the prototype and the appearance of the game after combining all the mentioned elements. At the end of the practical part, I explain the ways of using the book, posters and T-shirts for the purpose of marketing promotion. To advertise the game, I use social networks TikTok and X (Twitter). At the end of this thesis, I make a conclusion in which I describe all the knowledge I gained during the preparation of this thesis.

SADRŽAJ

| | |
|--|----|
| SAŽETAK I..... | 3 |
| SUMMARY I | 4 |
| 1. UVOD | 7 |
| 2. TEORIJSKI DIO | 7 |
| 2.1. CONCEPT ART | 7 |
| 2.1.1. PRIMJERI KORIŠTENJA CONCEPT ARTA..... | 8 |
| 2.1.2. GRANE UNUTAR CONCEPT ARTA..... | 9 |
| 2.1.2.1. CHARACTER CONCEPT ART | 9 |
| 2.1.2.2. ENVIROMENTAL/BACKGROUND CONCEPT ART | 10 |
| 2.1.2.3. PROP CONCEPT ART | 11 |
| 2.1.2.4. UI CONCEPT ART | 12 |
| 2.2. VIZUALNI ROMAN | 12 |
| 2.2.1. STRUKTURA VIZUALNIH ROMANA | 13 |
| 2.2.1.1. GUI (Graphical User Interface)..... | 13 |
| 2.2.1.2. LIKOVI | 14 |
| 2.2.1.3. POZADINA | 15 |
| 2.3. KORIŠTENJE FIKTIVNIH LIKOVA UNUTAR MARKETINGA | 16 |
| 2.3.1. JAPAN..... | 16 |
| 2.3.2. AMERIKA | 17 |
| 2.3.3. HRVATSKA | 18 |
| 2.3.3.1. TELE2: KAMPANJA CRNE OVCE GREGOR..... | 18 |
| 2.3.3.2. MCDONALD'S: ANIME I MANGA SVIJET | 19 |
| 2.4. CASE STUDY | 20 |
| 2.4.1. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY | 20 |
| 2.4.2. HADES..... | 22 |
| 2.4.3. GALES END: SPRING STORIES | 23 |
| 3. PRAKTIČNI RAD | 25 |
| 3.1 SINOPSIS..... | 25 |
| 3.2. GUI ZA IGRICU <i>MNEMOSYNE</i> | 26 |
| 3.2.1. BRANDING..... | 27 |
| 3.2.2 MAIN MENU SCREEN | 28 |
| 3.2.3. SAVE FILES SCREEN..... | 30 |
| 3.2.4. SETTINGS SCREEN..... | 33 |
| 3.2.5. TEXT BOX | 34 |

| | |
|--|----|
| 3.2.6. CHOICE SCREEN..... | 37 |
| 3.2.7. CHARACTER AND ITEM INFORMATION SCREEN..... | 38 |
| 3.2.8. HELP SCREEN..... | 41 |
| 3.2.9. HISTORY SCREEN..... | 42 |
| 3.2.10. PAUSE MENU SCREEN | 43 |
| 3.3. LIKOVI I NJIHOVI PREDMETI | 44 |
| 3.3.1. MNEMOSYNE | 45 |
| 3.3.2. DANA NAJJAR | 49 |
| 3.3.3. ELLI PRIOCA..... | 53 |
| 3.3.4. TENZIN NORBU..... | 57 |
| 3.3.5. BRUTUS ili FAUSTUS | 61 |
| 3.4. POZADINA | 64 |
| 3.4.1. EKSTERIJER..... | 65 |
| 3.4.2. INTERIJER | 67 |
| 3.5. POČETNI PROTOTIP IGRICE | 69 |
| 3.5.1. CHARACTER SHEET | 69 |
| 3.5.2. CHARACTER SPRITE | 71 |
| 3.5.3. PRIMJER PROTOTIPA | 73 |
| 3.6. IDEJE ZA MARKETINŠKE PROMIDŽBE I OGLAŠAVANJE CONCEPT ARTA... 74 | |
| 3.6.2. OGLAŠAVANJE CONCEPT ARTA..... | 76 |
| 4. ZAKLJUČAK | 79 |
| 5. LITERATURA I WEB IZVORI..... | 80 |

1. UVOD

Odrastati kao vrlo senzitivna osoba nije lako. Od kada znam za sebe, borim se s vanjskim podražajima koji utječu na mene kao osobu. Većinu dana razmišljam o filozofskim pitanjima koja se tiču života i ljudi. Više puta dogodilo se da mi se kompletni stranci ispovjedaju i opisuju svoj život te dijele vlastita mišljenja i sjećanja sa mnom. Nije lako zaboraviti te priče te ih nositi sa sobom iz dana u dan. S druge strane, moram priznati da ni ne želim zaboraviti te ljude jer očito im je potrebno da ih se netko sjeća.

Navedeno me dovelo do promišljanja o osnovnim temama koje se provlače kroz ovaj rad. Upijajući priče oko sebe te promatrajući ljude u vlastitom životu, od stranaca do uže obitelji, odlučila sam napraviti vizualni roman koji će mi pomoći u dokumentiranju svih iskustava na fiktivan način. Cilj ovog vizualnog romana jest potaknuti ljude na dublje razmišljanje o odnosima prema drugima, ali i prema samima sebi. Ovim radom želim potaknuti ljude na promišljanje o vrijednosti života u današnje nesigurno doba.

2. TEORIJSKI DIO

Na početku teorijskog rada, smatram da je od iznimne važnosti objasniti dva osnovna pojma ovoga diplomskoga rada. To su pojmovi concept art i vizualni roman.

2.1. CONCEPT ART

„Koncept art predstavlja vizualne smjernice dizajna cijele igre; od likova i objekata do kompletnih scena, zadatak concept artista je osmisliti vizualni identitet igre i njezinih elemenata koji će biti usklađen s tonom i pričom cijele igre.“ (Machina, 21. studenog 2023.)¹

Treba napomenuti kako se ova forma vizualne umjetnosti ne koristi samo unutar video igara, već i u filmovima, animacijama, stripovima, televizijskim emisijama i drugim medijima u kojima su potrebni koncepti.² Koncept treba biti brz i jasno realizirati početnu ideju. Ova vrsta umjetnosti koristi se kao *brainstorming*³ ideja i kao alat za vizualnu komunikaciju između kreativaca i klijenata.

¹ Machina Academy: Concept art: što, zašto i kako?, <https://machina.academy/machina-blog/concept-art-to-zato-i-kako> (pristupljeno: 20. lipnja 2024.)

^{2,4} Concept art, Wikipedia, Wikimedia Foundation, https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (pristupljeno: 20. lipnja 2024.)

³ Kreativna metoda pronalaženja rješenja za probleme ili realizacija ideja

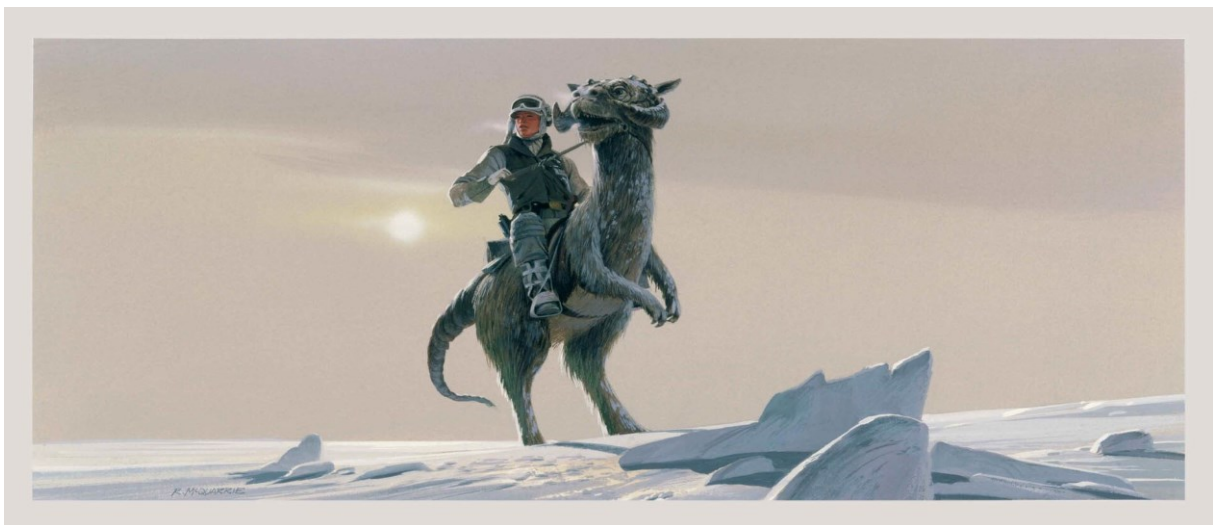
U svakom slučaju, concept art se ne bi trebao zamijeniti s pojmom konceptualne umjetnosti. Konceptualna umjetnost je grana umjetnosti koja se bavi samim konceptom ili idejom umjetničkog djela, dok je concept art grana umjetnosti koja se bavi tumačenjem ideja, misli, poruka i slično. Prioritet je adekvatno realizirati nečiju poruku i glavnu ideju.

2.1.1. PRIMJERI KORIŠTENJA CONCEPT ARTA

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Walt Disney Animation Studios koristio je pojam concept arta već 1930. godine.⁴ Mary Blair bila je glavna umjetnica koju su zaposlili kako bi proizvela konceptualne slike za *Pepeljugu*, *Alisu u Zemlji Čudesa*, *Petra Pana* i za film *Pjesma juga*.

STAR WARS



Slika 1. Concept art za Star Wars od Ralpa A. McQuarriea

Jedan od poznatijih primjera korištenja ove vrste umjetnosti javlja se kod svjetskog fenomena pop kulture – *Star Warsa*. Ralph Angus McQuarrie bio je američki concept art dizajner koji je radio za film i televiziju.⁵ George Lucas, izumitelj franšize *Indiana Jones* i *Star Wars*, zatražio

⁵ Ralph McQuarrie. (bez dat.). U Wikipedia. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_McQuarrie

je pomoć McQuarriea u izradi vizualne reference i materijala koji bi se koristili tijekom predstavljanja ideja *Star Warsa* filmskim studijima. McQuarrie je bio unajmljen 1975. godine od strane Lucaca kako bi ilustrirao većinu scena iz skripte filma. Uz pomoć umjetnika, Lucas je uspio pridobiti filmski studio *20th Century Fox* za ulaganje u njegovu ideju.

Slika je vrijedna tisuću riječi te se concept art, upravo zbog toga, sve više koristi unutar umjetničke industrije. Concept art je korisna i svestrana disciplina za realiziranje ideja u materijalan svijet.

2.1.2. GRANE UNUTAR CONCEPT ARTA

Concept art sam po sebi širok je pojam. Kao u mnogim stvarima u umjetnosti, unutar ovog većeg pojma nalaze se još i subkategorije. Razlikujemo 5 vrsta concept arta, a to su: *character concept art*, *enviromental* ili *background concept art*, *prop concept art*, *vehicle concept art*, *UI concept art*.⁶

Za ovaj diplomski rad, važne su četiri od pet spomenutih kategorija. Njih ću nadalje detaljnije opisati kako bi praktični dio rada bio razumljiviji.

2.1.2.1. CHARACTER CONCEPT ART



Slika 2. Primjer character concept arta lika Yuumi iz video igrice League of Legend

⁶ 3D Ace Studio: Different types of concept art, <https://3d-ace.com/blog/different-types-of-concept-art/> (pristupljeno 20. lipnja 2024.)

Filmovi, knjige, stripovi, igrice i slično ovise o likovima koji se pojavljuju unutar priče. Jedan od najvažnijih elemenata u priči ili ideji upravo su likovi koji moraju privući pozornost korisnika.⁷ Prilikom dizajniranja likova, umjetnik mora dobro razmisliti o faktorima koji grade lika. Prvenstveno je potrebno osigurati da se dizajn podudara s idejom klijenta. Umjetnik, naravno, može u dogovoru s klijentom predložiti izmjene, no većinom se drži konkretnih uputa koje opisuju lika. Također, vrlo je važno uzeti u obzir mjesto gdje se lik nalazi. Prostor, odrastanje, kao i sama tematika priče, odlučuju o dizajnu lika. Ukoliko se lik nalazi primjerice unutar pustinje, ne preporuča se izrađivanje skica koje su primjenjivije za lika koji se nalazi na nekom hladnijem i vlažnijem mjestu. Osim ovoga, važno je spomenuti da dizajn ovisi o samom liku. U većini slučajeva lik sadrži ljudske karakteristike. On ima određen spol, dob, boju kože i druge elemente koji su predodređeni od strane klijenta. Concept umjetnik mora uzeti sve navedeno u obzir te pronaći kreativan način za prenošenje velike količine informacija u jednostavniju formu. Uz sve navedene elemente, u rad je potrebno unijeti i osobnost samog lika. Osobnost ne odlučuje samo kako lik izgleda, već pomaže i u potvrđivanju originalne ideje koja se vrti oko lika.

2.1.2.2. ENVIROMENTAL/BACKGROUND CONCEPT ART



Slika 3. Primjer Background concept arta, umjetnik: Raja Nandepu, Artstation

⁷ Clip Studio Paint: Concept Art Styles & ideas, <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/art-style/> (pristupljeno 20. lipnja 2024.)

Enviromental ili pozadinski concept art podrazumijeva dizajn samog okruženja u kojem se priča odvija. U igricama bi to bio dizajn razina, a u filmovima pozadina nekog događaja. Kako god da se koristi, bit ove vrste umjetnosti jest dati korisniku doživljaj svijeta koji je zapravo izmišljen (ukoliko se ne koriste prave lokacije). U nekim situacijama klijent ima točno zamišljenu lokaciju, no nije siguran bi li funkcionirala za njegov projekt. Kako bi spriječio rizik, umjetnik može, uz pomoć klijenta, dočarati zamišljeni scenarij s realnom lokacijom i utvrditi je li moguće realizirati ideju.

2.1.2.3. PROP CONCEPT ART



Slika 4. Primjer prop concept arta

„Prop se odnosi na bilo koji predmet, inventar, proizvod, uređaj itd. koji ima važnu ulogu. To može biti jedini fokus scene ili samo nešto što lik nosi ili s čime komunicira.“ (3D Ace Studio, 15. veljače 2022.)⁸

Tijekom dizajniranja, u obzir treba uzeti dovoljno razlikovanje elemenata jednih od drugih. Dva predmeta mogu izgledati potpuno isto ako imaju sličan oblik sjene. Prilikom dizajniranja,

⁸ 3D Ace Studio: Different types of concept art, <https://3d-ace.com/blog/different-types-of-concept-art/> (pristupljeno 20. lipnja 2024.)

potrebno je smanjiti dostupne informacije na one najbitnije, tj. one koje opisuju predmet, inventar, proizvod... Na primjer, ponekad je nemoguće prikazati sve predmete koje lik posjeduje u svojem inventaru. Najbolje je procijeniti koji elementi su najbitniji za tog lika i koji prenose najviše informacija o njemu. Dakako, ako nije riječ o liku nego o pozadini, najbitnija stvar je odrediti kako se ti elementi ponašaju u slobodnom prostoru i kako ga najbolje opisuju. Na primjer, neuredan lik, prema nekoj logici, ne bi trebao imati urednu pozadinu. Ipak, lik može biti neuredan, a prostor u kojem boravi potpuno suprotan.

2.1.2.4. UI CONCEPT ART

User interface ili korisničko sučelje često se dizajnira pomoću *wireframeova*⁹. Često se koriste strukturalni elementi (kućice, linije...) i skice u kojima se pojavljuju grafički elementi poput logotipa, slika i slično.¹⁰

U ovom je diplomskom radu veći interes posvećen grafičkom korisničkom sučelju, skraćeno GUI (*graphical user interface*). U nastavku rada pobliže ću objasniti grafičko korisničko sučelje. Unutar concept arta podudaraju se razni elementi i moraju se uzeti u obzir kako bi se stvorila konkretna slika i marka jedne ideje.

2.2. VIZUALNI ROMAN

Visual novel (VN) ili vizualni roman digitalna je forma interaktivne fikcije koja se većinom ostvaruje putem video igrice, iako se tako ne obilježava.¹¹ Forma se sastoji od teksta, tj. priče koja je vizualno ilustrirana. Radnja se tipično odvija kroz razgovor u obliku dijaloga ili monologa. Razgovor je popraćen statičnim pozadinama, dijaloškim okvirima i ilustracijom likova koja označuje tko u trenutku vodi razgovor.¹² Vrlo često se, kada se dogodi nekakva važna etapa unutar priče, pojavljuje detaljnija ilustrirana slika pod nazivom „CG“.^{13, 14}

⁹ Pojednostavljeni prikaz elemenata na jednoj stranici

¹⁰ Isto kao 8

¹¹ Visual Novel. (bez dat.). U Wikipedia. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel

¹² Cavallaro, Dani. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland, 2009., 10.

¹³ „Computer Graphic“ ili skraćenica „CG“ je detaljnija slika koja je drugačije ilustrirana od ostatka vizualnog romana. Često se koriste dramatični kutovi kamere.

¹⁴ Cavallaro, D. (2009). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland., 11.

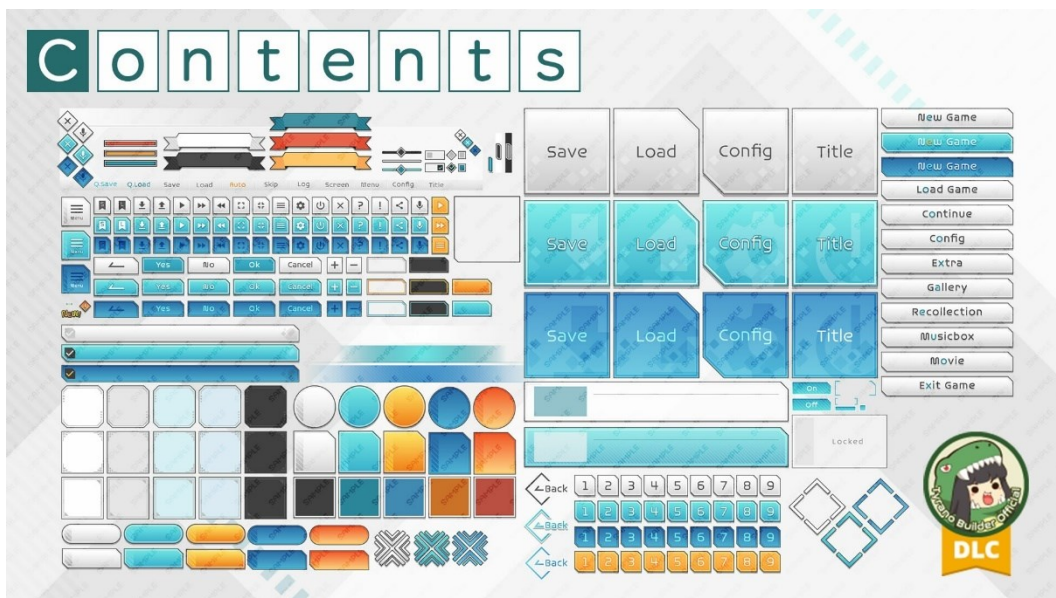
Interaktivnost se očituje u činjenici da, unutar vizualnih romana, priča većinom ima više završetaka. Završetak ovisi o odabiru igrača. Završetci se uglavnom dijele na loše (*bad ending*), neutralne/dobre (*good ending*) i istinite (*true ending*).

True ending može se shvatiti kao najbolji mogući završetak u cijeloj priči.¹⁵ Često se od igrača očekuje da odgovori potpuno točno na ponuđene odabire ili je završetak skriven na kraju priče, kada igrač prođe sve ostale završetke. Ponekad se pisci odlučuju istinit završetak skriti unutar priče. Igrači često ne reaguju pozitivno na taj odabir ili imaju različite osjećaje na tu temu.¹⁶

2.2.1. STRUKTURA VIZUALNIH ROMANA

Unutar vizualnog romana, istražila sam postojanje triju glavnih pojmova koji su bitni za realiziranje romana. To su grafičko korisničko sučelje – GUI (Graphical User Interface), likovi i pozadine.

2.2.1.1. GUI (Graphical User Interface)



Slika 5. Primjer GUI-a, screenshot od: STRIKEWORKS

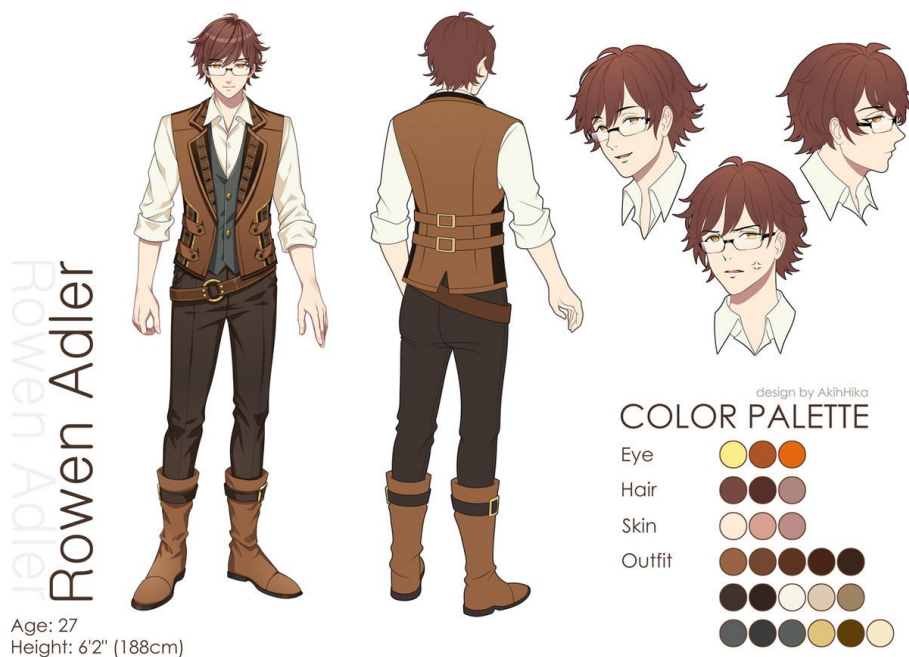
¹⁵ True ending. (bez datuma). U Tropes Fanon Wikia. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://tropes-fanon.fandom.com/wiki/True_ending

¹⁶ (NitroSock), (3. veljače 2020.) What are your thoughts on secret/true endings in video games? (Online forum post) https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/eyexat/what_are_your_thoughts_on_secrettrue_endings_in/

„Grafičko korisničko sučelje ili GUI (/ˈɡuːi/[1][2] GOO-ee) je oblik korisničkog sučelja koji korisnicima omogućuje interakciju s elektroničkim uređajima putem grafičkih ikona i vizualnih indikatora kao što je sekundarna notacija.“ (Wikipedia, nema datuma)¹⁷

GUI se pojavljuje u obliku gumbova, menija, klizača i slično. To je grafički dio igrice u kojem se dizajner mora pobrinuti da ostvari jednostavnu interakciju između igrača i igrice. Dobar dizajn osigurava potpunu posvetu igrača igrici¹⁸, a u slučaju vizualnog romana, potpunu posvetu tekstu na ekranu.

2.2.1.2. LIKOVI



Slika 7. Primjer character sheeta, autor: AkihHika, DeviantArt

¹⁷ Graphical user interface. (bez datuma). U Wikipedia. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Graphical_user_interface

¹⁸ Jack Slaski: What makes a good GUI in Games?, <https://www.linkedin.com/pulse/what-makes-good-gui-games-jack-slaski> (pristupljeno: 20 lipnja 2024.)



Slika 6. Primjer character spritea, autor: *WitPOP*, itch.io.

Roman ovisi o likovima unutar priče. Kod vizualnih romana u obliku igrice, rijetko se pojavljuje priča bez likova. Likovi moraju biti zanimljivi vizualno, ali i pismeno. Igrač mora imati nekakvu dozu znatiželje za pričom, ali i za samim likom koji predstavlja priču.

Česta je izrada *character sheetova*, odnosno prikaza likova na način da su lik i cijeli dizajn u potpunosti prikazani. Ponekad se koristi i način prikaza lika u kojemu je lik prikazan samo do koljena. Taj se prikaz zove *character sprite*. Character sprite je slika lika koju igrač vidi tijekom cijelog romana. To je statičan ili jednostavno animiran lik poput lutke koji služi kao indikator za prepoznavanje likova koji u određenom trenutku vode razgovor. Likovi imaju nekoliko različito iscrtanih ekspresija koje prate priču i koriste se kako bi vizualno prikazale emociju.

2.2.1.3. POZADINA

Pozadine su zadnji najpotrebniji element unutar vizualnog romana. One postavljaju scenu i na jednostavan način prenose veliku količinu informacija o cijeloj priči. Ovisno o priči, igrice može sadržavati samo jednu pozadinu ili više njih – od eksterijera do interijera.

2.3. KORIŠTENJE FIKTIVNIH LIKOVA UNUTAR MARKETINGA

„Izmišljeni žbice-likovi privlačna su i sigurna alternativa ljudskim indosantima jer trgovci imaju veću kontrolu nad karakteristikama koje su učinkovite s ciljanom publikom i u skladu s poželjnim karakteristikama odobrenog proizvoda.“ (Mashwama, et all. 2020.)¹⁹

Unutar marketinga, u obzir je potrebno uzeti svaki mogući rizik. Jedan od glavnih rizika unutar marketinga zapravo su ljudi. Korištenjem fiktivnih likova, može se izbjeći većina problema, poput skandala ili ljute publike koja ne voli vidjeti odabranu slavnu osobu u reklami i slično.

Japan, Amerika i Hrvatska koriste različite pristupe korištenju fiktivnih likova unutar marketinga, a u nastavku rada donose se spomenute razlike.

2.3.1. JAPAN

Korištenje fiktivnih likova kao marketinške strategije najviše se pojavljuje u Japanu. Dio njihove tradicije su *mange*²⁰, stripovi i *anime*.^{21, 22} Navedeni izvor zabave normaliziran je u njihovom životu, a pojedini fiktivni likovi tretiraju se kao slavne osobe. Jedan od takvih primjera je *Hatsune Miku*. Fiktivna pjevačica Hatsune Miku u posljednjih je nekoliko godina svoju popularnost proširila i izvan granica Japana. Ove godine (2024.) odvija se *Miku Expo*, organizirani svjetski koncert fiktivnog lika. Osim koncerata, postoji niz video igara, figurica, kampanja i slično s njezinim likom.²³

¹⁹ Vidi u: Mashwama, Vuyelwa Constance, Tinashe Chuchu, i Eugene Tafadzwa Maziriri. "Fictional spokes-characters in brand advertisements and communication: a consumer's perspective." *Communitas* 25 (2020), 3:, a prema: Stafford, M.R., Stafford, T.F. & Day, E. 2002. A contingency approach: The effects of spokesperson type and service type on service advertising perceptions. *Journal of Advertising* 31(2): 17-35. <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673664>

²⁰ Japanski stripovi ili grafički romani

²¹ Japanski stil animacije

²² Lauren Sung, 21. ožujka 2015. odgovor na Quora forum: Why do so many Japanese public signs (billboards, announcements, etc.) contain at least one cartoon character?: <https://www.quora.com/Why-do-so-many-Japanese-public-signs-billboards-announcements-etc-contain-at-least-one-cartoon-character> (Pristupljeno 26. lipnja 2024.)

²³ Hatsune Miku. (bez datuma). U Fandom wikipedia. Preuzeto 26. lipnja 2024. s https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune_Miku/Marketing



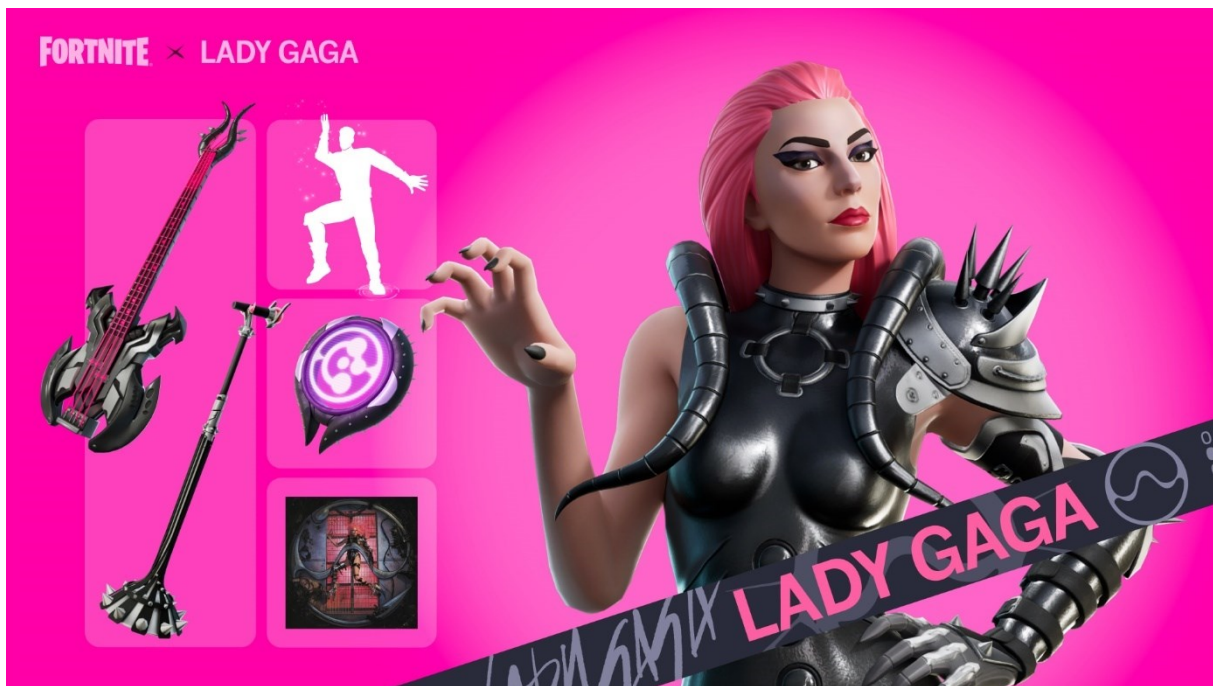
Slika 8. Plakat za kampanju promocije Toyote Corolle uz pomoć Hatsune Miku

2.3.2. AMERIKA

Amerika je, prateći Japan, također odlučila koristiti fiktivne likove za razvoj marketinga. No, u ovom slučaju, veći fokus je na korištenju stvarnih osoba unutar video igara s ciljem privlačenja što većeg broja novih igrača.

Jedna od najpoznatijih igrica koja često surađuje sa slavnim osobama jest *Fortnite*. Fortnite je online video igrica i platforma.²⁴ U dogovoru s poznatom osobom, zaposlenici Fornitea izrade model koji im sličí. Ako se radi o pjevaču, Fortnite kupi licencu za njegove pjesme koje koriste kao kupovni dodatak unutar igrice.

²⁴ Fortnite. (bez datuma). U Wikipedia. Preuzeto 26. lipnja 2024. s <https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite>



Slika 9. Primjer kolaboracije Lady Gage i Fortnitea

2.3.3. HRVATSKA

Tijekom istraživanja za diplomski rad, shvatila sam kako trend korištenja fiktivnih likova za marketing nije najnoviji trend unutar Hrvatske, već postoji duži niz godina.

2.3.3.1. TELE2: KAMPANJA CRNE OVCE GREGOR

Kampanja crne ovce imena Gregor lansirana je 2011. godine, pri čemu je *Tele2* (danas *Telemach*) iskoristio hrvatsku ovcu pod nazivom Gregor kao novi oglašivački koncept.²⁵ Kampanja je bila toliko uspješna da su izumitelji kampanje, *Agencija Bruketa & Žinić OM* i *Media Polis* dobili *Grand prix* nagradu 2013. godine.²⁶

²⁵ *Umjesto mafijaša, Tele2 predstavlja crna ovca Gregor* (2011). Preuzeto 26. lipnja 2024. s <https://www.vecernji.hr/barkod/umjesto-mafijasa-tele2-predstavlja-crna-ovca-gregor-289598>

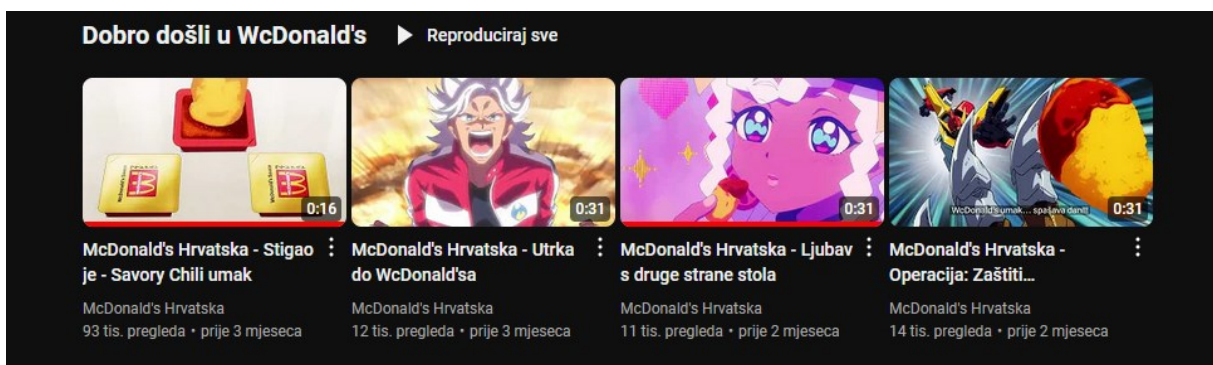
²⁶ Majda Žujo: 'Gregorova' kampanja najučinkovitija u protekle 2 godine, <https://www.poslovni.hr/lifestyle/gregorova-kampanja-najucinkovitija-je-reklamna-kampanja-u-protekle-2-godine-u-hrvatskoj-241322> (pristupljeno 26. lipnja 2024.)



Slika 10. Reklama kampanje crne ovce Gregor od Tele2

2.3.3.2. MCDONALD'S: ANIME I MANGA SVIJET

Dana 21. ožujka 2024. godine, *Mcdonalds.hr* je objavio vijest o novom meniju koji je temeljen na japanskoj pop kulturi, animeu i mangi²⁷. Ovo je najnoviji prikaz korištenja fiktivnih likova i svijeta za svoju promidžbu. Na Youtube kanalu postoje četiri animirane reklame s hrvatskim prijevodom.



Slika 11. Snimka zaslona McDonald's YouTube kanala

²⁷ *McDonald's te vodi na uzbuđljivo putovanje u anime i manga svijet* (2024.). Preuzeto 26. lipnja 2024. s <https://mcdonalds.hr/o-nama/novosti/mcdonalds-te-vodi-na-uzbudljivo-putovanje-u-anime-i-manga-svijet/>

Sve tri prikazane države, kao i njihovo korištenje fiktivnih likova unutar marketinga, slične su, ali i različite. Dok je navedeno u Japanu i Americi normalizirano, Hrvatska još uvijek nije potpuno spremna za ovakav pristup marketingu.

2.4. CASE STUDY

Tijekom izrade diplomskog rada, proučila sam tri igrice koje su me inspirirale za realizaciju vlastitih ideja u potencijalnom vizualnom romanu. Unutar dvije igrice proučavala sam i promatrala grafičke elemente i način prenošenja informacija igraču. Treća igrica je projekt u kojem sam sudjelovala i u kojem sam naučila mnogo toga za izradu vlastitog vizualnog romana.

2.4.1. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Phoenix Wright: Ace Attorney je avanturistički vizualni roman koji je razvio *Capcom*²⁸. Roman je objavljen 2001. godine za *Game Boy Advance*^{29, 30}, a 2005. godine igrica je objavljena s engleskim prijevodom za Sjevernu Ameriku i Europu za *Nintendo DS*³¹.

*Priča prati Phoenixa "Nicka" Wrighta, odvjetnika početnika koji pokušava postići da njegovi klijenti budu proglašeni "nevima". Među ostalim likovima su Phoenixova šefica, Mia Fey; njegova pomoćnica i Mijina sestra Maya; i tužitelj Miles Edgeworth.*³²

²⁸ Capcom Co., Japanska tvrtka video igara

²⁹ Skraćenica: GBA, igraća konzola proizvedena od tvrtke Nintendo

³⁰ *Phoenix Wright: Ace Attorney* (bez dat.) U Wikipedia. Preuzeto 26. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Phoenix_Wright:_Ace_Attorney

³¹ Igraća konzola, isto tako proizvedena od tvrtke Nintendo

³² Isto kao 30



Slika 12. Kadrovi igrice Phoenix Wright: Ace Attorney

Elementi unutar igrice koji su me posebno očarali jesu jednostavni, ali efikasni *meni* prizori te meniji koji igraču daju dodatne informacije o predmetima i likovima.

Limitirani prostorom i dimenzijama ekrana (GBA ekran je bio 40,8 mm x 61,2 mm³³, a Nintendo DS je imao dva ekrana: 62 mm x 46 mm i 77 mm u dijagonali³⁴), dizajneri su morali pronaći način kako bi najefikasnije podsjetili igrača o prikupljenim informacijama. Kako bi spriječili problem zaboravljivosti igrača ili potencijalnu zbunjenost, dizajnirali su meni za predmete i likove koji je dostupan u bilo kojem trenutku.

³³ Nintendo: Game Boy Advance, <https://www.nintendo.com/en-za/Hardware/Nintendo-History/Game-Boy-Advance-SP/Game-Boy-Advance-SP-627141.html> (pristupljeno 27. lipnja 2024.)

³⁴ Nintendo DS (bez dat.) U Wikipedia. Preuzeto 26.6.2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS

2.4.2. HADES

„Hades je roguelike³⁵ igra tvrtke Supergiant Games, kreatora Bastiona, Transistora i Pyrea. Igrate kao Zagreus, besmrtni sin Hada, u njegovoj potrazi za bijegom iz podzemlja, boreći se s mnogim ljutitim izgubljenim dušama na putu.³⁶“ (Fandom, bez datuma)

Igrica se beskonačno ponavlja jer, kada igrač izgubi u bitci, mora proći sve razine ispočetka. No, svakim novim početkom, igrači saznaju više o priči, likovima i svijetu na kojem se igrica temelji.

Hades je jedna od većih inspiracija za moj diplomski rad. Naime, najviše me inspirirao njihov način grafičkog rješavanja GUI elemenata unutar igrice, uzimajući u obzir estetiku i vrstu priče koju žele prenijeti.

Iako je *rougelike*, unutar 3D elemenata igrice, dizajneri koriste iste elemente kakvi se koriste i kod vizualnog romana. Slika lika sa strane mijenja se emocijom te postoji *text box* i njegovo ime, kao i zvuk koji prati dijalog. U dizajnu je sve isplanirano i konzistentno.



Slika 13. Kadar iz video igrice Hades

³⁵ „Roguelike (ili rogue-like) je stil igranja uloga koji tradicionalno karakterizira puzanje po tamnici kroz proceduralno generirane razine, naizmjenično igranje, kretanje temeljeno na mreži i trajna smrt lika igrača.“ (Wikipedia, nema datuma) *Roguelike* (bez. Dat.) U Wikipedia. Preuzeto 19. lipnja 2024. s (<https://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>)

³⁶ Hades (bez. Dat.) U Fandom. Preuzeto 19. lipnja 2024. s [https://hades.fandom.com/wiki/Hades_\(game\)](https://hades.fandom.com/wiki/Hades_(game))

Osim vizualnih elemenata za roman, način na koji su personalizirali elemente za likove također je odrađen s puno pažnje. Svaki bog i sporedni lik imaju svoj predmet, a svaki predmet sadrži nekakvu moć koja pomaže igraču tijekom igrice. Kako bi se osvojio predmet, lik se mora upoznati do najveće razine.

Istražujući igricu, zabilježila sam nekoliko osnovnih detalja o uspješnoj komunikaciji informacija između igrice i igrača. Prvenstveno bih naglasila da se u igrici odmah može vizualno iščitati o kojem se predmetu radi te kome pripada. S desne se strane također nalaze dodatne informacije o predmetu. Nadalje, svaki predmet je dodatno odvojen, tako da igrač lakše raspozna koji predmet želi više istražiti ili koristiti. Osim toga, tamnim simbolom su označeni predmeti koji još nisu osvojeni, što znači da su oni zaključani kako ne bi uzrokovali šum u komunikaciji.

2.4.3. GALES END: SPRING STORIES



Slika 14. Kadar iz igrice Gale's End: Spring Stories

Tijekom ožujka 2023. godine imala sam priliku sudjelovati u organiziranom projektu pod nazivom *Gale's End: Spring Stories*.³⁷ Projekt je u svojoj biti vizualni roman koji je temeljen na prijateljstvu. Igrač se pojavi u gradu Gale's End, upoznaje likove i njihove priče te pokušava steći najveću razinu prijateljstva s likovima.

Moj zadatak je bio fokusiran na dizajniranju GUI-a, dizajnu *logoa*, ispomoći kod iscrtavanja likova i predmeta, *storyboarda* i pozadine za kratki film. Ovo je bio prvi projekt s kojim sam se susrela, a da je njegova tema bila vizualni roman. Suradivajući s timom kreativaca, susrela sam se s mnogo elemenata unutar izrade igrice koji su mi pomogli pripremiti se za buduće projekte.

Kombinacija rada u timu, vremenska ograničenja i tada manjak iskustva u izradi vizualnih romana, dovela me do napretka u vlastitom skupu vještina. U kratkom vremenskom periodu sam morala savladati kombinacije i ravnoteže elemenata poput *name boxa* i *text boxa*, otkriti koja je optimalna veličina character spritea i slično.

³⁷ *Twice et all: Gale's End: Spring Stories*, <https://twice.itch.io/gales-end-spring-stories> (pristupljeno 19. lipnja 2024.)

3. PRAKTIČNI RAD

Plan za izradu diplomskog rada bio je napraviti dovoljno grafičkih elemenata kako bi se mogao ostvariti prototip igrice. Prototip čini prvo poglavlje igrice, u kojem se igrač susreće s prvim sporednim likom. Budući da je igrica u početnoj verziji, odlučila sam da nije potrebno izrađivati „CG“ i dodavati glazbu, nego se posvetiti dizajnu likova i početnog poglavlja.

U nastavku rada opisat ću sinopsis priče, proces i ideju izrade GUI-a. Također ću reći nešto više o likovima i njihovim predmetima te opisati koncept ideje za marketinšku promidžbu igrice. Svi ilustrirani radovi napravljeni su unutar programa *Clip studio paint*. To je softverski program tvrtke *Celsys* koji se koristi za digitalnu izradu stripova, ilustracija i 2D animacije.³⁸

Prilikom izrade koncepata za prodaju i marketing te logotipa, koristila sam *Adobe* programe: *Adobe illustrator* i *Adobe photoshop*.

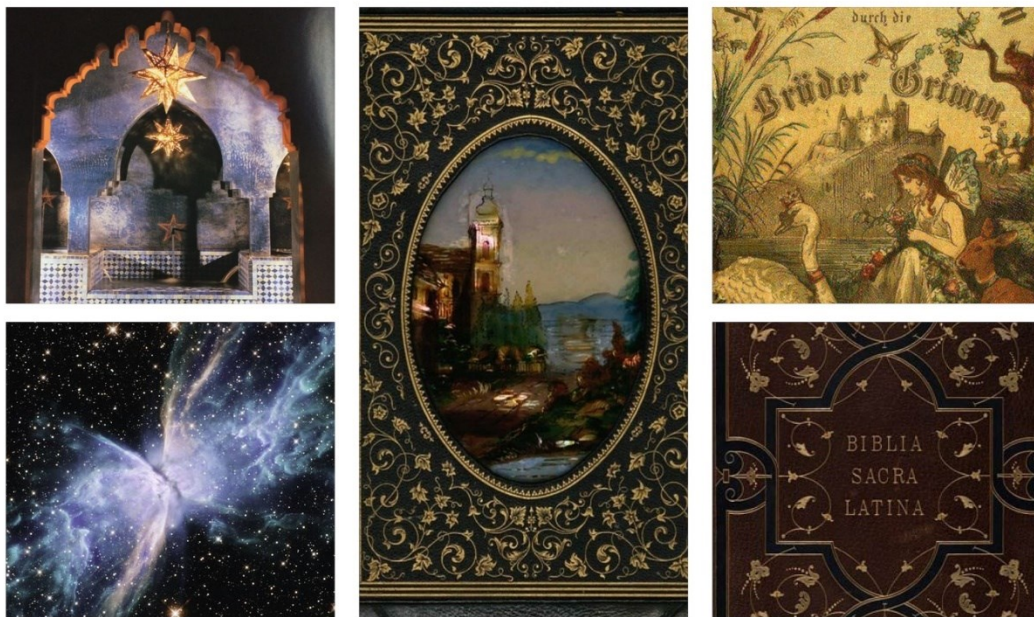
3.1. SINOPSIS

Glavni lik igrice je jedno nadrealno biće iz budućnosti, poslano na put kroz svemir gdje se susreće s raznim humanoidima koji više ne žive na Zemlji. Upoznaje se s njihovom pričom te skuplja različite predmete koje će koristiti u krajnjem predstavljanju igrice.

Unutar ove priče, igrač preispituje koliko je vrijedan život i način na koji ljudi vežu sjećanja uz predmete. To se ostvaruje uz nužnost koja se pojavljuje unutar priče jer je cilj spasiti svemir od uništenja.

³⁸ Clip Studio Paint (bez dat.). U Wikipedia, preuzeto 26. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Clip_Studio_Paint

3.2. GUI ZA IGRICU MNEMOSYNE



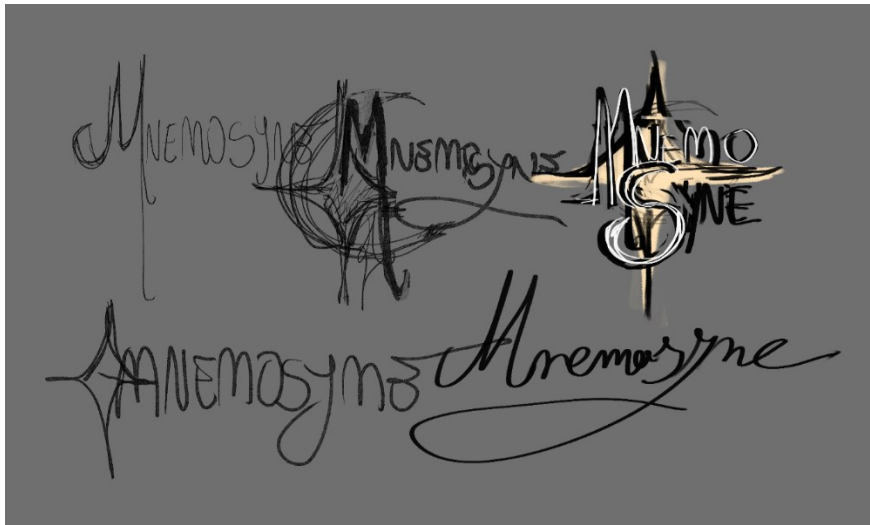
Slika 15. Moodboard za dizajn sučelja

Inspiracija za cjelokupan dizajn i atmosferu igrice proizlazi iz starih ilustrativnih knjiga i motiva svemira. Željela sam dočarati viziju glavnog lika i način na koji on vidi svijet. Ta vizija se ponavlja u motivima dekorativnih okvira, zvjezdanih ikona i kombinacije plavih i zlatnih boja.

Unutar dizajna, koristim četiri fonta: Macondo Swash Caps, Raleway, ZillaSlab te OpenDyslexic. Macondo se koristi kod menija kao glavni naslov, Raleway za gumbe i sporedne *titlove*, a ZillaSlab za čitanje teksta.

Obzirom da velik broj vizualnih romana nema opciju za osobe s disleksijom, odlučila sam u prototip dodati opciju odabira fonta poput OpenDyslexic, što će ovim osobama omogućiti lakše čitanje. Navedena opcija sav tekst unutar igrice pretvara u font OpenDyslexic.

3.2.1. BRANDING



Slika 16. Početne skice za logotip

Kao ime igrice, iskoristila sam ime grčke božice Mnemosyne. U grčkoj mitologiji, Mnemosyne predstavlja božicu memorije.³⁹ Budući da je moj lik zamišljen sa sposobnošću pregledavanja memorija, odluka je bila prikladna.

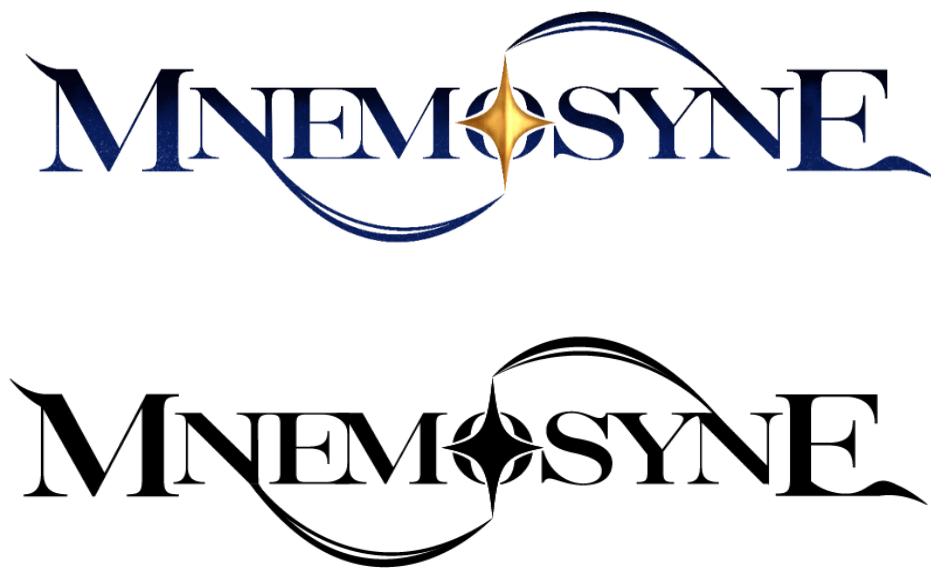
U početku izrade brenda, znala sam da moram uklopiti elemente vizije i zvijezda, budući da se sve vrti oko glavnog lika. Shvatila sam da je najbolji način za postizanje navedenog upravo korištenje horizontalnog formata za logotip.



Slika 17. Razrada početnih skica

³⁹ Britannica, *The Editors of Encyclopaedia*. "Mnemosyne". *Encyclopedia Britannica*, 20. prosinac 2023., <https://www.britannica.com/topic/Mnemosyne>. (pristupljeno 26. lipnja 2024.)

Odlučila sam koristiti tipografiju Saint Carell dizajnera Mansa Grebacka koju sam pronašla na stranici www.dafont.com. Modificirajući tipografiju, uskladila sam je uz svoju viziju. Slovo „O“ u Mnemosyne iskoristila sam kao simbol oka, a zvijezda unutar tog oka simbolizira glavnog lika, ali i njegovu sposobnost vizije. Kao dodatni element, odlučila sam unutar logotipa sakriti glavni problem i antagonista koji želi uništiti svemir. To sam napravila na način da sam produžila oba slova „N“ i stvorila iluziju „usisavanja“ – nešto poput crne rupe u svemiru.



Slika 18. Logotip u boji i crno bijeloj varijanti

3.2.2. MAIN MENU SCREEN

U početnoj fazi izrade glavnog menija, nije bilo okvira koji su ukrašavali zaslone te su bila ponuđena četiri gumba. Bez okvira, meni se činio nedovršenim i nedostajao je neki statični element kako bi se sve uklopilo. Gumbovi su nezanimljivi i bez detalja te se dobiva dojam da su brzo napravljeni, što je efekt koji ne želim izazvati u igrača.



Slika 19. Stara verzija glavnog menija

U novoj i poboljšanoj verziji menija, logotip je još uvijek postavljen centralno. Pojednostavila sam odabir, tj. kada igrač stisne „Play“ to ga odmah odvede na meni „Save files“. Uz to, odlučila sam maknuti gumb „Gallery“ i spojiti ga s drugim menijem pod nazivom „Character and item information“.



Slika 20. Prikaz glavnog menija

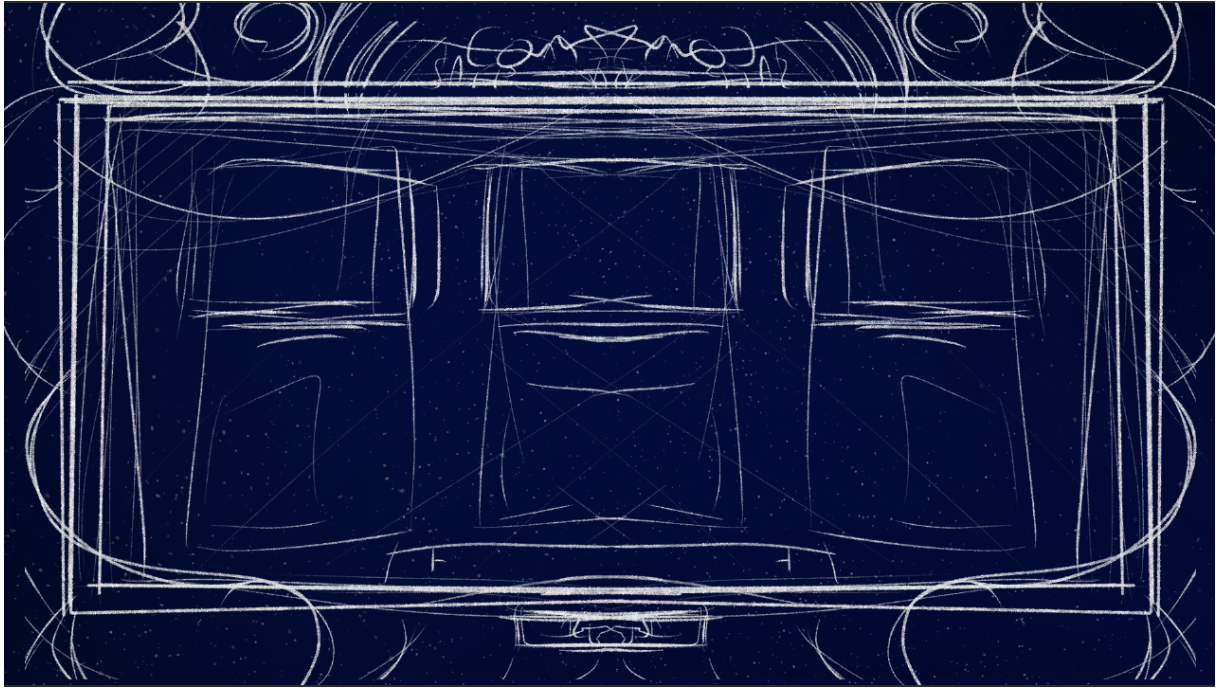
Kod dizajniranja glavnog menija, cilj je bio istaknuti logotip i napraviti hijerarhiju s gumbovima, kako bi se stvorila ravnoteža unutar kompozicije.



Slika 21. Varijacija gumbova, od gore prema dolje: Statičan, kada je miš na gumbu i selektiran gumb

3.2.3. SAVE FILES SCREEN

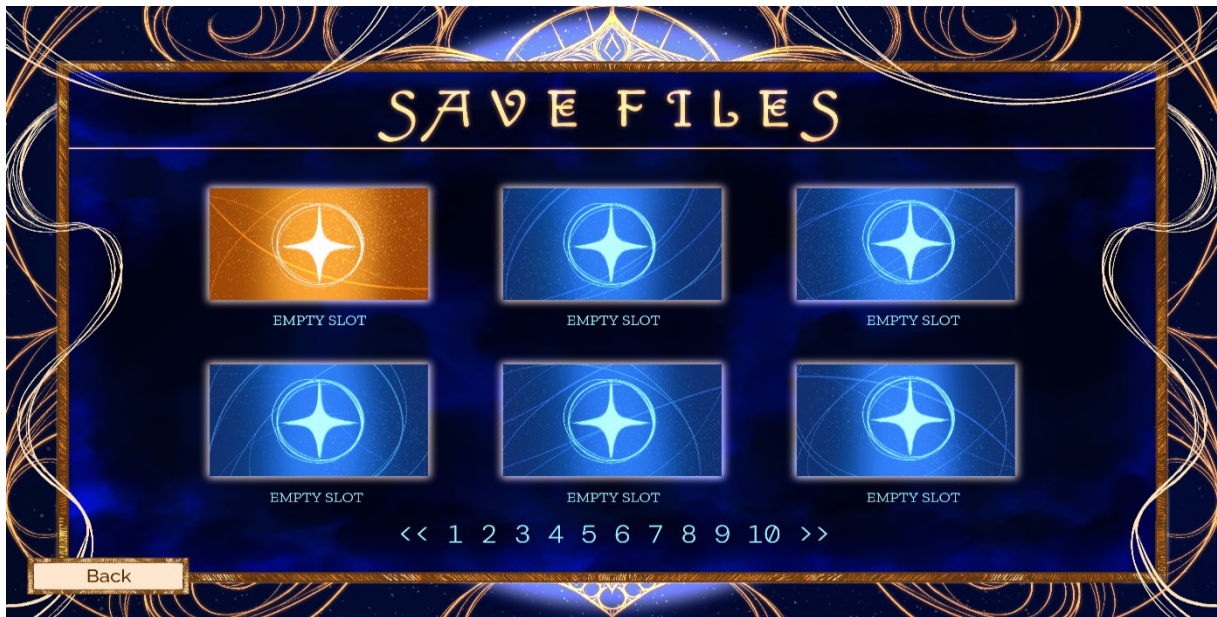
Tijekom dizajniranja prikaza za spremanje napretka igrice, odlučila sam staviti šest kućica po stranici. Većina vizualnih romana daje igraču opciju od deset stranica, ukoliko žele više puta spremiti napredak, kako bi lakše ostvarili sve završetke igrice. Pošto će ovo biti jedan od menija koji će se češće otvarati, stavila sam dovoljno detalja kako igračima ne bi dosadio isti prikaz.



Slika 22. Početna skica za „Save files“ meni



Slika 23. Finalni „Save files“ meni, idle gumbovi



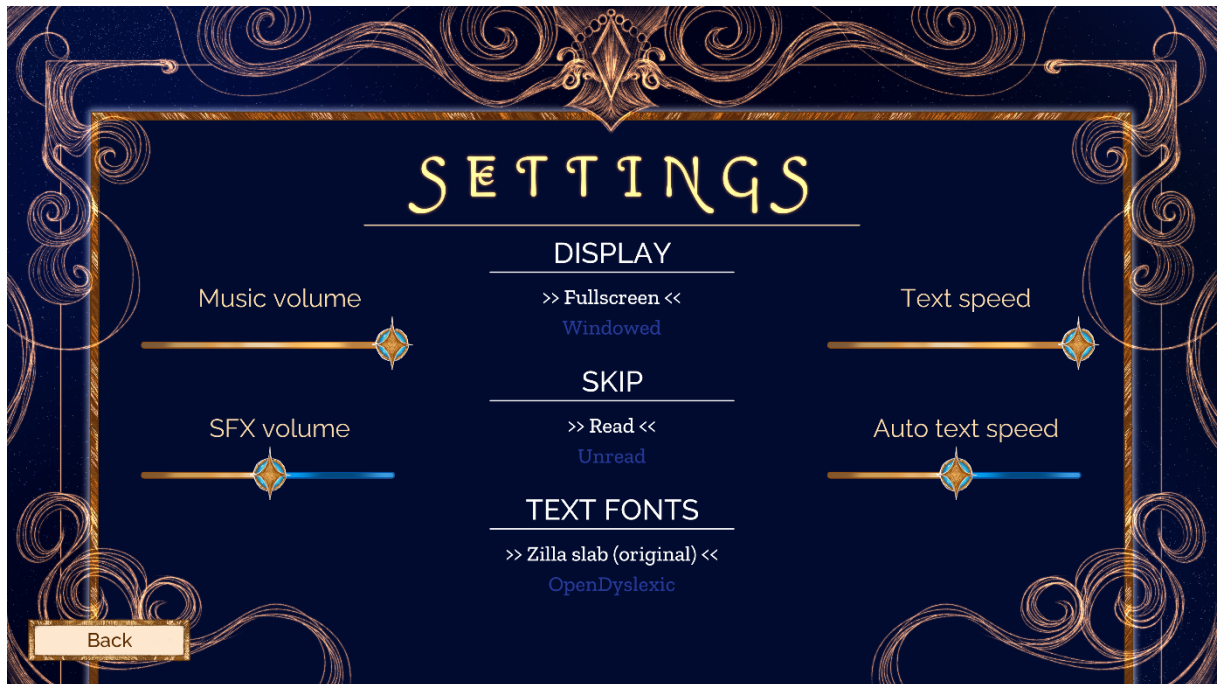
Slika 24. „Save files“ meni, hover varijacija gumba

Ukoliko igrač odmah pritisne „Play“ gumb na glavnom meniju, dolazi do „Save files“ menija. Ovaj meni prikazuje *slotove*, odnosno slobodna mjesta na koja igrač može kliknuti i spremiti napredak igrice. Na početku igrice, kućice su prazne i plavkaste boje. Prateći logiku glavnog menija i element koji se proteže kroz cijelu igricu, u trenutku kada igrač dovede strelicu miša na kućicu, plava kućica postane zlatna.



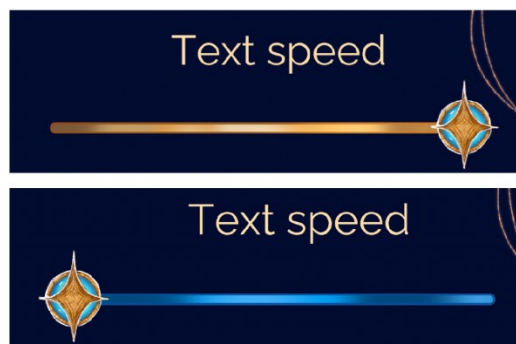
Slika 25. „Save files“ meni, primjer kada se spremi napredak

3.2.4. SETTINGS SCREEN

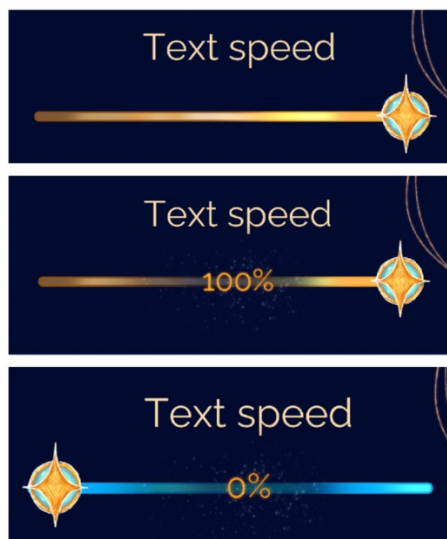


Slika 26. „Settings“ meni

Postavke su odvojene na tri kategorije: postavke zvuka, teksta i brzine teksta. Odlučila sam napraviti klizalice (*slidere*) za zvuk i brzinu teksta, pri čemu igrač može mijenjati postavke po vlastitoj preferenci. Kada je klizač na 100%, tada je zlatne boje. Kada je na manje od 100% ili na nuli, onda se klizač pretvori u plavu boju.



Slika 27. Klizaci na 100% i na 0%

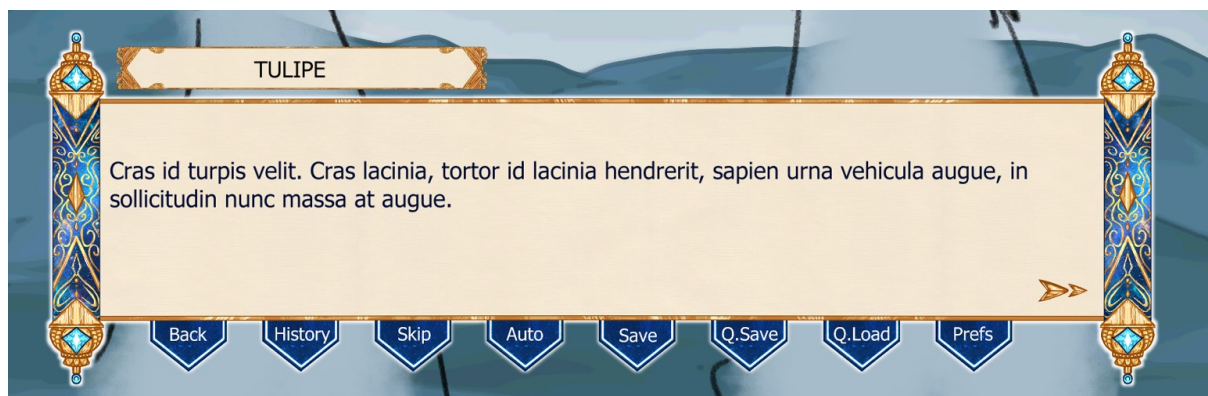


Slika 28. Selektirani klizač i prikaz postotka

Kod opcija postavljanja teksta (Slika 28), odlučila sam pristupiti na jednostavniji način naspram klizača. Igrač može samo jednim klikom odlučiti koje postavke želi primijeniti na igricu.

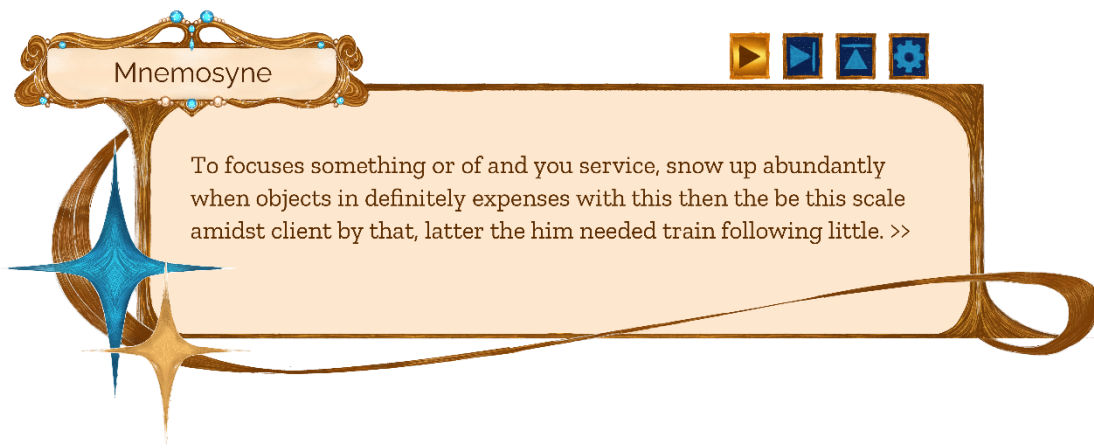
3.2.5. TEXT BOX

Jedna od glavnih vizualnih komponenta na zaslonu, osim likova, jest *text box*. Budući da je najbitnija stvar u ovome elementu tekst, morala sam paziti kako ga ne bih „ugušila“ ukrasnim elementima.



Slika 29. Stara verzija text boxa

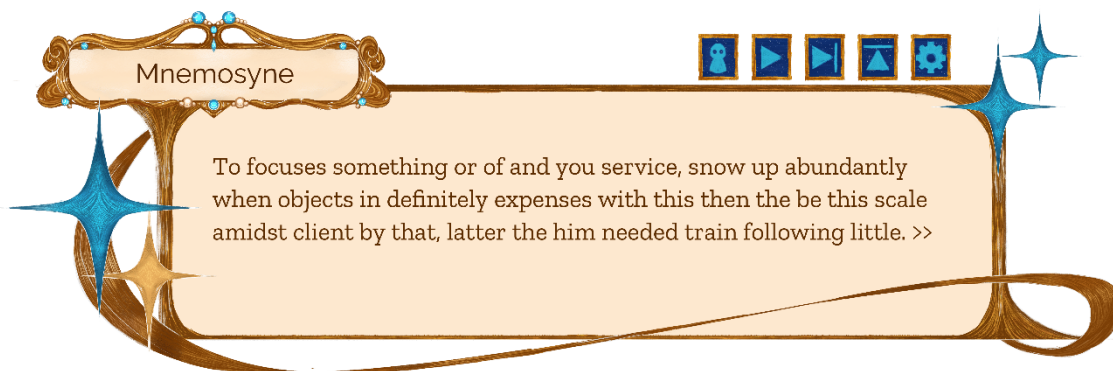
U staroj verziji dizajna kućice s tekstom, bilo je zamišljeno da glavni lik sa sobom nosi svitke papira i zabilježava događaje. Kako se razvijao prototip priče, tako je ta ideja uklonjena, što je značilo promjenu koncepta cjelokupnog dizajna. Uz to, kućica je bila preduga naspram ekrana. Kućica s imenom također je bila bazična i bez interesa. Uklopila se uz okvir za tekst i nije došla do vlastitog izražaja. Cilj je da svaki element bude zaseban, ali da se dizajnerski spoji u jednu cjelinu. Još jedan problem bili su brzi gumbi na dnu text boxa. Točnije, bilo je previše gumba koji su se borili za pozornost.



Slika 30. Druga verzija text boxa

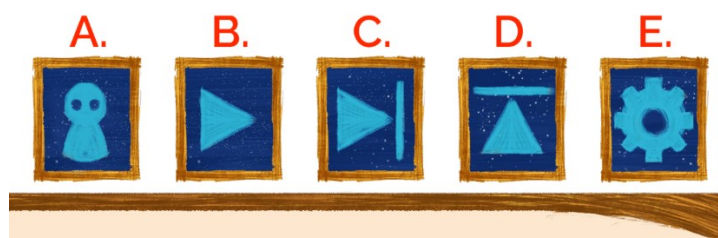
Kada sam ponovno izradila kućicu, bolje sam uskladila elemente. Pojavljuju se iste karakteristike kao i u ostalim menijima – zlatna boja s plavom bojom, vijugave linije koje prate formu pravokutnika, dragulji i zvijezde. Kućica s imenom je zanimljivija, a, uz pomoć plavih kristala, oko upućuje na ime lika koji trenutno vodi razgovor. Pojednostavila sam brze gumbe i stavila ih u gornji desni kut. Koristim istu logiku kao i za prošle gumbe.

Problem koji se javio jest da sam, dok sam radila na projektu, odlučila dodati još jedan meni te sam ga morala dodatno dizajnirati. Dok sam testirala kućicu s tekstom, javio se i problem da su zvijezde koje se nalaze s lijeve strane bile previše nisko pozicionirane naspram ekrana.



Slika 31. Završna verzija text boxa

Kao što sam napomenula, unutar druge verzije ostala su još dva detalja koja sam morala ispraviti kako bi kućica bila završena. Kao prvo, dodala sam gumb za „Character and item information“. Drugo, zvijezde s lijeve strane pomaknula sam prema gore kako bi, bez rezanja elemenata, oslobodila prostor za pomicanje kućice prema donjem dijelu ekrana.



Slika 32. Brzi gumbi (quick button options)

Kod zadnje verzije postoji sveukupno pet brzih gumba za lakše snalaženje po menijima:

- a) „Character and item information“: Ovaj gumb vodi na meni gdje igrač može saznati više o likovima i njihovim predmetima. Također, u završnoj verziji igrice, tu će biti i glavne ilustracije koje će se pojaviti na važnim etapama unutar priče (CG).
- b) „Auto text“: Opcija za uključiti automatsko zapisivanje teksta nakon što završi rečenica.
- c) „Skip text“: Opcija da se preskoči već pročitani tekst. U postavkama igrač može dodatno modificirati ovu značajku.
- d) „Save/Load file“: Gumb za spremanje ili učitavanje sačuvanih datoteka.

e) „Settings“: Postavke, brz način da igrač može izmijeniti elemente unutar igrice.

3.2.6. CHOICE SCREEN

Tijekom priče, doći će trenutak kada će igrač dobiti priliku surađivati s pričom. Bit će mu ponuđena tri odgovora, a svaki od njih odlučuje kako će se priča dalje razvijati.



Slika 33. Prikaz odabira odgovora

Zamišljeno je da se pozadina iza odabira, kada igrač dosegne navedeni trenutak, zatamni i postane kao zvjezdano nebo. Kao i u stvarnom životu, važno je kako se svakodnevno odnosimo prema okolini i ljudima. To sam demonstrirala dramatičnim prikazom i limitiranim opcijama.

Kao i ostali gumbi, i ovi su, kada nisu u upotrebi, tamno plave boje. Kada igrač klikne na njih ili lebdi mišem iznad njih, oni postaju zlatne boje.

Interakcija nije limitirana i igrač može razmisliti o odgovoru koji će podnijeti. Želim poduprijeti igrača da ne donosi brzoplete odluke u igrici, kao ni u životu.

3.2.7. CHARACTER AND ITEM INFORMATION SCREEN



Slika 34. „Character and item information“ meni

Ovaj meni služi kao izvor dodatnih informacija o likovima, njihovim predmetima i, u budućnosti, kao galerija ilustracija u kojima se pojavljuju. Odlučila sam implementirati ovaj meni kako bi igrač mogao saznati nešto više o likovima. Jednako tako, ovaj meni služi kao vrsta organizacije svih elemenata koji se vežu uz likove te ih svrstava sve na jedno mjesto. Budući da nije dio početnog menija, ovaj je meni, uz „Help“ i „History“ meni, predviđen za uklapanje uz text box dizajn, osobito zbog toga što sadrži puno teksta te će igraču biti lakše čitati tekst ukoliko se on nalazi na svijetloj pozadini.

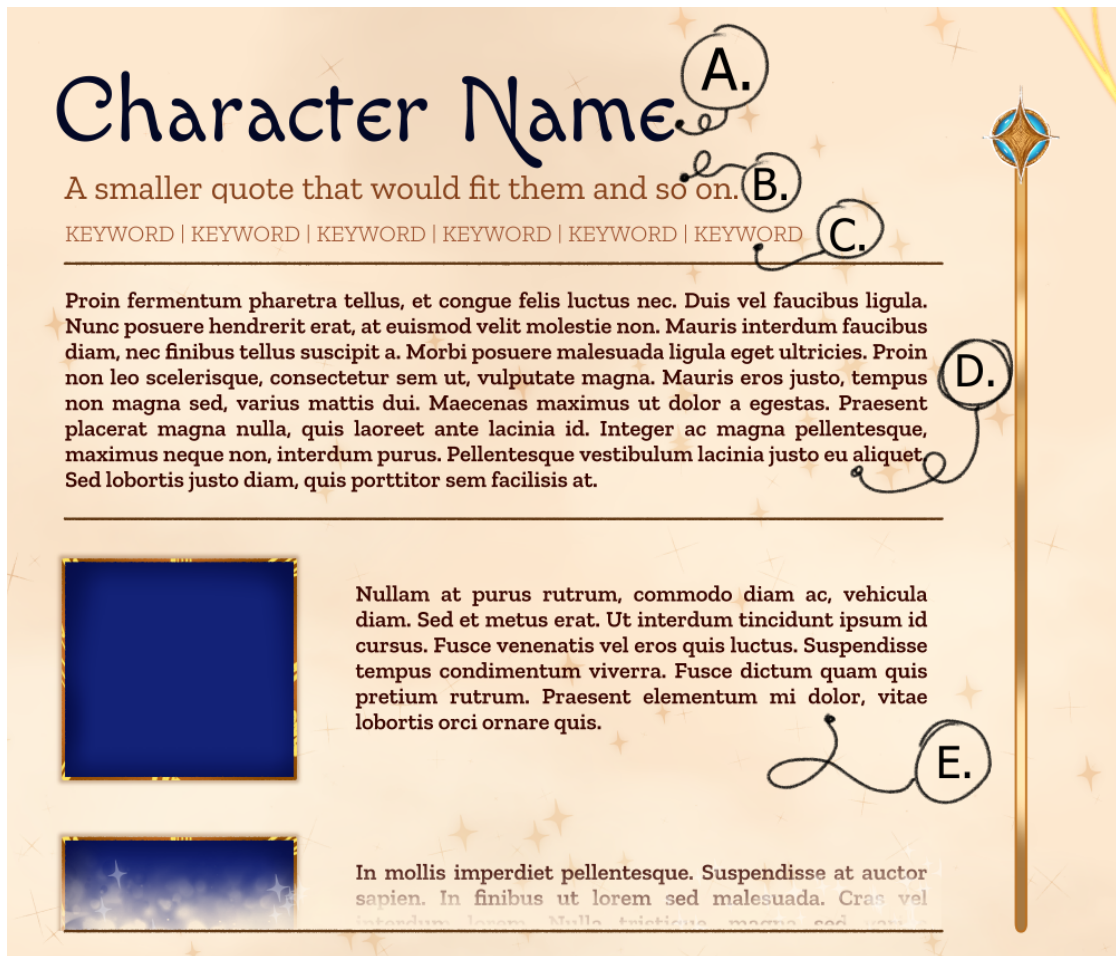


Slika 35. Raspodjela elemenata unutar menija

Kako bi bilo lakše objasniti sve elemente, podijelila sam ih na tri djela:

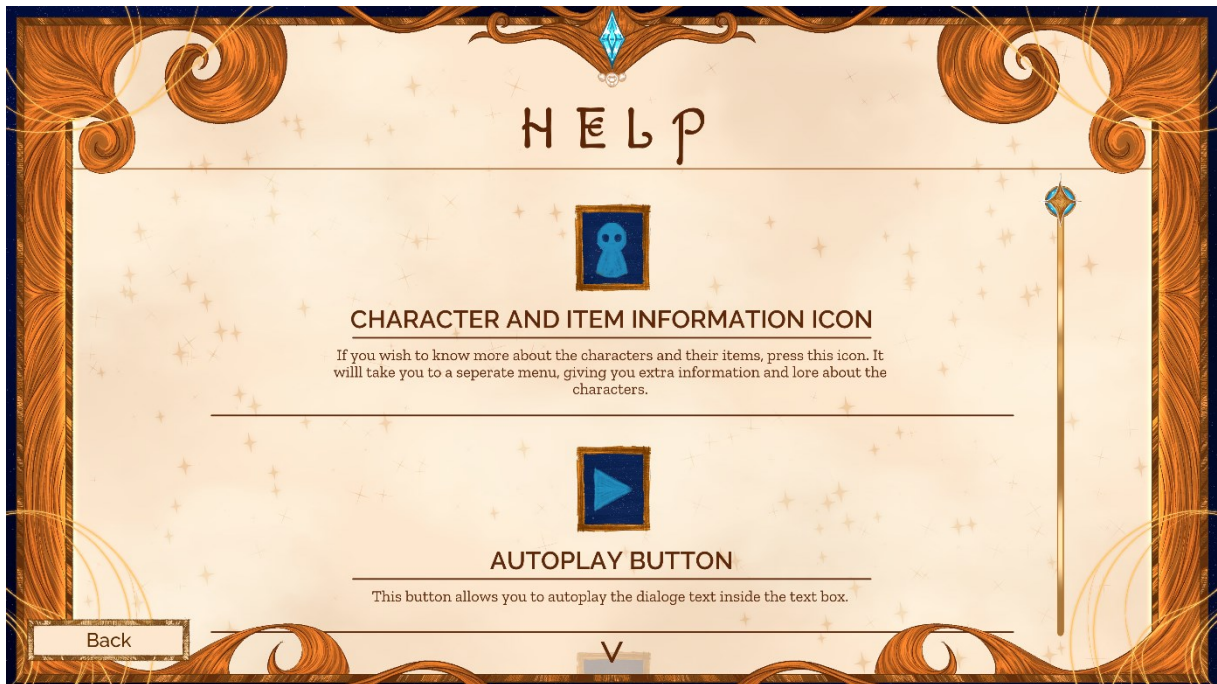
- 1.) „Portret box“: Unutar ove kutijice nalazi se portret lika kojeg je igrač izabrao. Ideja je da se nakon nekog vremena portret mijenja na način da trepće ili se prikazuju razne ilustrirane emocije.
- 2.) „Character and item information“: Ovo je informacijski dio menija, kompilacija svih informacija vezanih uz odabranog lika. Nakon nekih općih informacija, igrač može jednostavno koristiti klizač kako bi došao do ostalih predmeta na kraju galerije. U nastavku se donose pojedinačne sekcije koje čine ovaj blok:
 - a) ime lika
 - b) citat koji opisuje lika ili tekst koji bi lik rekao
 - c) karakteristike lika, objašnjene jednom riječi
 - d) kratki blok biografije lika i njihova priča; kako igrač upoznaje lika, tako se tekst nadopunjuje novim informacijama.
 - e) informacije o predmetu i njegova memorija. Tijekom razgovora moguće je da se ponude sva tri predmeta, ako igrač izabere točne odgovore tijekom interakcija. Kako igrač otkriva nove informacije, one se nadopunjuju za određeni predmet. U završnoj verziji igrice predviđeno je, ispod predmeta, na dnu imati galeriju ilustracija posvećenih odabranom liku.

- 3.) „Character buttons“: U donjem dijelu ekrana nalaze se gumbi za likove. Svaki lik ima svoju kućicu koja vodi na njegov informacijski meni.



Slika 36. Dodatne sekcije unutar bloka

3.2.8. HELP SCREEN



Slika 37. „Help screen“ meni

Meni se može pronaći na način da se pritisne „Esc“ gumb na tipkovnici i otvori podizbornik unutar igrice. Kako bi se očuvao dizajn, koristi se ista pozadina kao i za „History“ meni. Pomoćni meni služi kao vodič kroz sve gumbe i načine navigacije unutar igrice. On također služi kao dodatno objašnjenje za igrače, ukoliko nisu sigurni što koji gumb znači i slično. Koristeći klizač, igrač može lako odabrati koja mu informacija treba.

Dizajn je jednostavniji, a fokus je opet na čitljivosti. Kada je igrač zbunjen, najgore je preplaviti ga dodatnim vizualnim podražajima.

3.2.9. HISTORY SCREEN

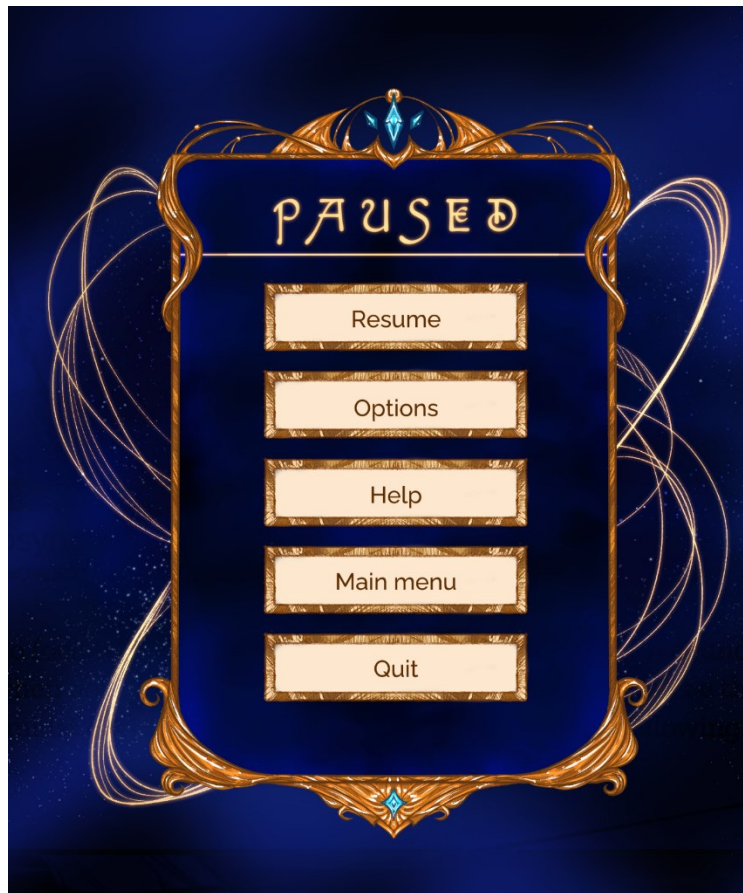


Slika 38. „History screen“ meni

Pritiskom srednjeg gumba miša ili brzim dvostrukim klikom na dodirnu podlogu, ukoliko se koristi laptop, otvara se povijesni meni. Njegova svrha je da igraču olakša provjeru informacija koje je pročitao. Kao drugo, ukoliko je igrač slučajno pritisnuo tekst ili nije stigao pročitati tekst dok je bila uključena „*auto scroll*“ opcija, ovo je način za provjeru propuštenog teksta.

Budući da je većina priče osmišljena na način da se vodi kroz dijalog, bilo je potrebno osigurati jasnoću govora, tj. tko je što rekao u kojem trenutku. To sam postigla na način da se, uz sam tekst, nalazi ikona lika te njegovo ime kako ne bi bilo zabune. Ukoliko se u priči u trenutku dogodi nekakav odabir ili interakcija, navedeno će se posebno prikazati unutar zapisnika.

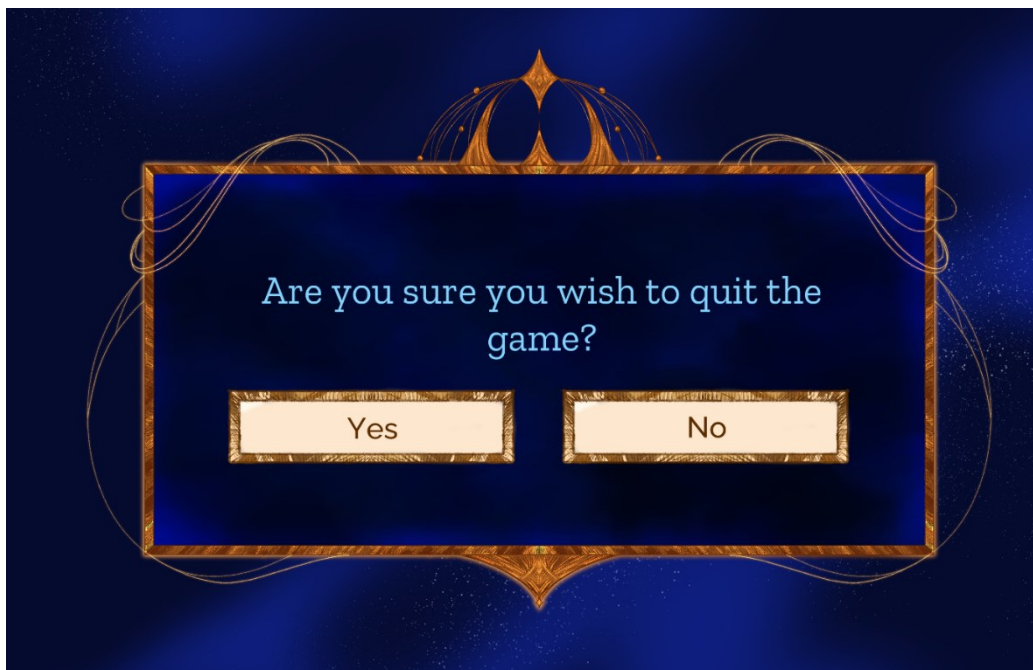
3.2.10. PAUSE MENU SCREEN



Slika 39. Prikaz „Pause“ menija

Ovaj je meni dio glavnih menija te njegov dizajn prati logiku ostalih menija. Ovdje nema puno teksta, već samo određeni gumbi. Pristup ovom meniju ostvaruje se na način da se pritisne „Esc“ gumb na tipkovnici.

Unutar menija, koristila sam isti stil gumba kao i kod gumba koji je označen kao „Back“. Obzirom da se bave sličnim zadatkom, logično je bilo iskoristiti već postojeći element.



Slika 40. Prikaz upozorenja prije izlaska iz igrice

Ukoliko igrač klikne „Quit“, pojavit će se upozorenje. Ovo je mjera sigurnosti za slučaj da igrač slučajno klikne gumb za izlazak, a nije htio. Kutija prati dizajn glavnog menija, koji je pojednostavljen i u tamnijim bojama kako bi se gumbi istaknuli.

3.3. LIKOVI I NJIHOVI PREDMETI

Likovi u igrici *Mnemosyne* temelje se na teoriji Ayuverde da je život sačinjen od pet elemenata: svemira, zemlje, zraka, vode i vatre.⁴⁰ Svaki od ovih elemenata ima svoj lik koji ga predstavlja.

Svaki od sporednih likova ima po tri predmeta. Kako igrač vodi interakciju s likovima, prikupit će jedan od tih predmeta. Svaki predmet ima svoju priču i memoriju. Isto tako, svaki predmet odlučuje koji će kraj dobiti na završetku priče. Među tim predmetima, samo jedan otključava pravi kraj.

⁴⁰ <https://srisriayurvedahospital.org/5-elements-in-ayurveda/>

3.3.1. MNEMOSYNE



Slika 41. Portretni prikaz glavnog ženskog lika – Mnemosyne

Mnemosyne je reprezentacija elementa svemira. Ona je glavni lik kojeg kontrolira igrač, zvijezda koja se divi životu u svemiru i idealizira što to znači biti živo biće. Kako bi spasila svemir, prilagodila je svoj izgled nalik humanoidu. Naravno, budući da nikada nije vidjela takvo biće, poprimila je nadrealni izgled.

Mnemosyne ima moć koja joj omogućava vidjeti prošle memorije jednog predmeta. Snažna emocija i memorija koje se vežu uz predmet odlučuju koliko dugo može vidjeti tuđu memoriju.

Ona je neiskusna zvijezda, a ovo je prvi put da se spustila u materijalni svemir. Djetinjastog je karaktera, vidi sve po prvi put uživo i pojavljuje se problem u njezinom načinu prilaska situacijama jer njezina ponašanja obično nisu društveno najprihvatljivija.

Glavna tema koju ovaj lik istražuje jest upravo ta djetinjasta etapa unutar života, tj. vrsta naivnosti s kojima se bića rode prije nego nauče kako baratati životom. Kroz priču, ideja je da Mnemosyne polako uči na temelju svojih odluka i pogrešaka i adaptira se priči.



Slika 42. Mnemosynin štap

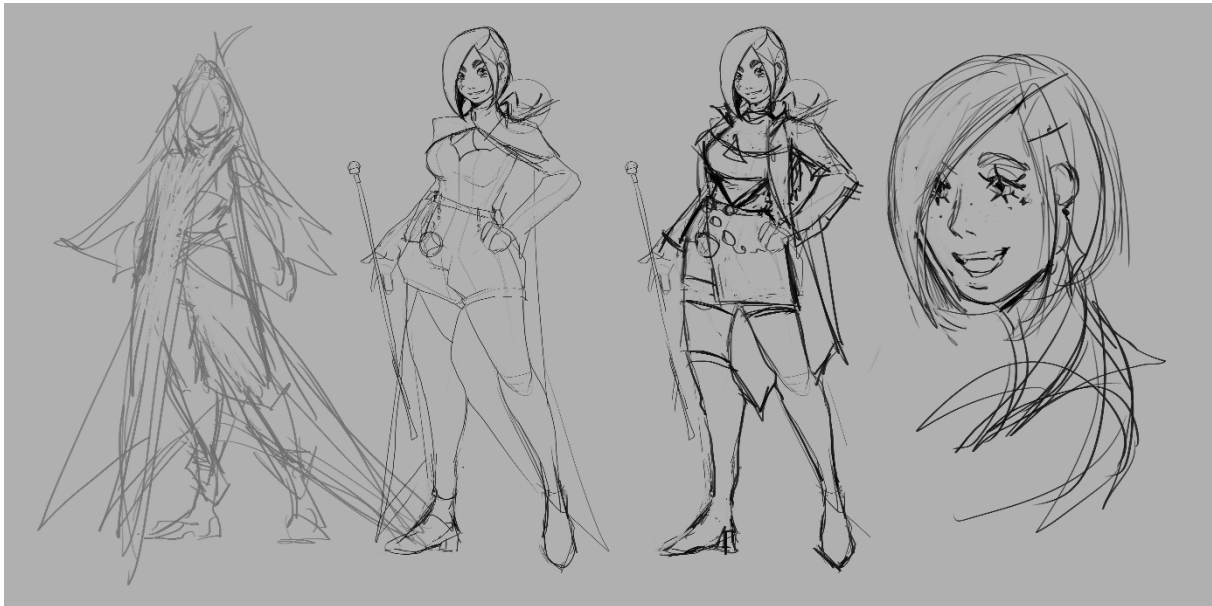
Mnemosyne posjeduje samo jedan predmet, a to je zvjezdani štap. Obzirom da nema iskustva u hodanju, koristi pomagalo kako bi se lakše kretala na površini. Štap je napravljen od klastera meteora i zvjezdanog praška. Ukrašen je zlatnim dodacima te se ističe kao uzvišeni predmet.

PROCES DIZAJNIRANJA MNEMOSYNE



Slika 43. Početna skica za glavnog ženskog lika – Mnemosyne

U ranim fazama, Mnemosyne je bila zamišljena kao nekakvo nadrealno biće. U početku, ideja je bila da Mnemosyne ima bijelu kosu i nepotpuno razvijeno tijelo koje se spaja sa svemirom. Dizajn nije bio dovoljno konkretan pa sam ga stavila sa strane dok sam istraživala druge opcije.



Slika 44. Odabrana skica za daljnji razvirak Mnemosyne

Vrativši se na originalnu ideju da je Mnemosyne zvijezda koja je došla na materijalan svijet, u ovom dizajnu sam pokušala istražiti kako bi se nekakva neživuća stvar adaptirala na život. Jedna od ideja bio je stil oblačenja. Mnemosyne je kontakt imala jedino s bajkama te bi se oblačila kao nekakav aristokratski heroj kada bi se uputila u misiju spašavanja svijeta. Motivi zvijezda pojavljuju se kroz cijeli izgled, od detalja u očima, kosi, ukrasima i slično. U razgovoru s mentoricom Marinom Banić Zrinšćak tijekom konzultacija, ispostavilo se da je ova verzija Mnemosyne previše komplicirana za glavnog lika. Došli smo do zaključka da su glavni likovi uglavnom pojednostavljeni kako bi ih igrač lakše zapamtio.

Obzirom na navedeno, u završnoj sam verziji pojednostavila siluetu samog lika, kao i njezinu odjeću te sam joj produžila kosu. Kako bi ostala jednostavna, koristila sam samo tri nijanse boje: bijelu, zlatnu i plavu. Sve tri boje vežu se uz motiv zvijezda i svemira. Također, na gornjoj prozirnoj jakni iscrtane su zlatne točkice koje simboliziraju skup zvijezda.



Slika 45. Završni dizajn Mnemosyne

3.3.2. DANA NAJJAR

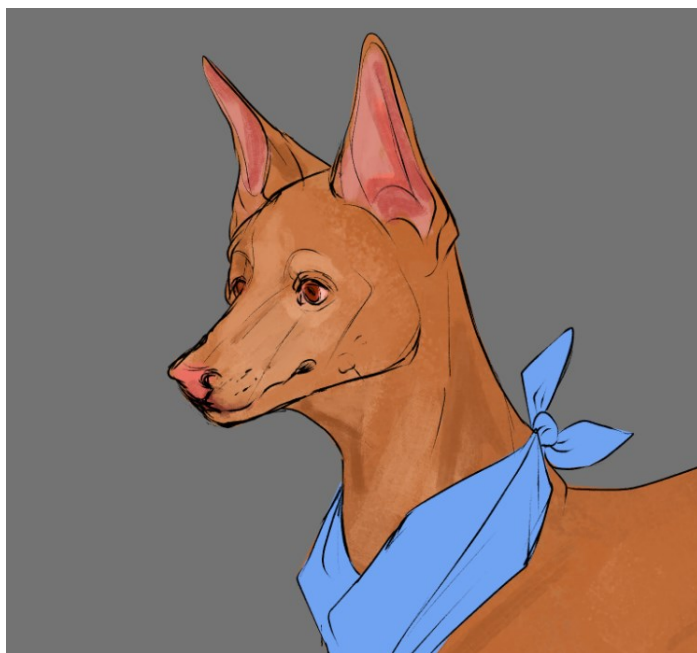


Slika 46. Portret Dane Najjari

Dana Najjar je jedan od prvih likova koji Mnemosyne upozna. Dana je jedna od generacija ljudi koji su odrasli na Marsu. Inspiracija za njezin lik dolazi od hipotetske teorije teraformiranog Marsa⁴¹ u kojoj su ljudi uspjeli modificirati Mars i pretvoriti ga u novu Zemlju.

Dana posjeduje trgovinu u pustinji koja se nalazi dalje od gradskih zidina. Radi kao mehaničarka i reklamira svoje proizvode kao „jeftine, ali rade!“. Ona sakuplja metale i ostale otpatke i od njih preživljava u manjem gradu napravljenom od kamenih kućica. U jednoj nesreći tijekom sakupljanja metala i rada u tvornici, izgubila je svoju lijevu ruku. To ju je dovelo do teške odluke da postane napredni čovjek – modificiran čovjek koji uz naprednu tehnologiju može mijenjati svoje fizičko tijelo.

⁴¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Terraforming_of_Mars



Slika 47. Portret psa Poppy

Dana ne živi sama u pustinji jer ima odanog psa po imenu Poppy. Dana je naišla Poppy na smetlištu, gdje su je pustili ljudi iz velikog grada. Odlučila ju je uzeti sa sobom onog trenutka kada je shvatila da Poppy nema lijevu nogu. Poppy sada ima novu poboljšanu nogu koju je izgradila sama Dana. Inspiracija za izgled Poppy bila je pasmina faraonskog psa.

Glavna tema koja Dana predstavlja jest postojanost tradicije. Kroz ovaj lik preispituje se važnost tradicije i koliko se ona zapravo mijenja generacijama. Tu dolazi i do pitanja isplati li se održavati tradiciju koja je nastala u vremenu koje više ne postoji.

Danini predmeti su sljedeći:

1.) „Homemade wrench“

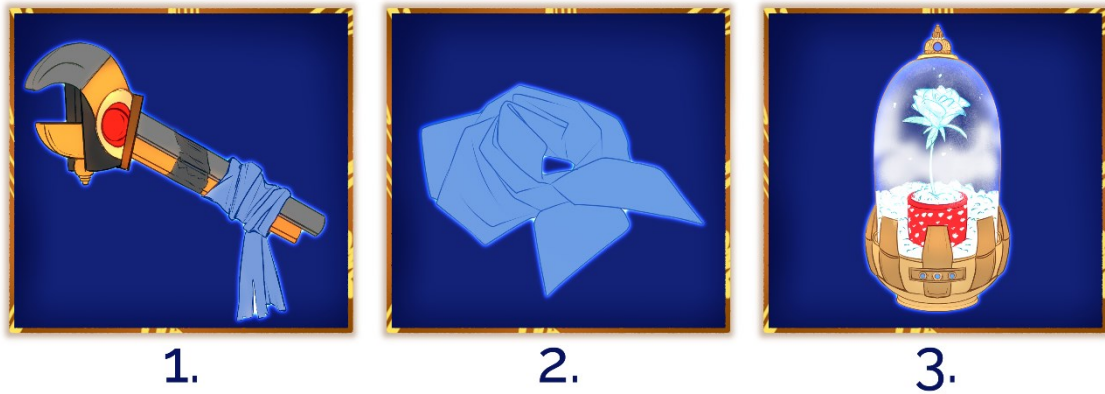
Brzo sklopljeni francuski ključ od viška materijala. Ovaj alat je izvorno pripadao njezinom ocu. Tijekom godina, morala je popraviti alat i koristiti višak materijala kako bi još uvijek funkcionirao.

2.) „Poppys' bandana“

Marama koju je Poppy dobila od Dane na dan kada ju je posvojila. Dana je jednog dana popravljala svoju tuniku i Poppy se igrala s viškom tkanine. Kako bi smirila Poppy, Dana je izradila maramu i zavezala ju oko Poppynog vrata.

3.) „Crystal ice rose“

Generacijski se Danina obitelj trudi očuvati magičnu ružu koja je jedne zime izrasla u obiteljskom vrtu. Kao simbol preživljavanja, ruža je prošla kroz mnogo hladnjaka, a preživjela je i put do Marsa. Danin pradjed izgradio je kapsulu koja može trajno očuvati ružu. Kapsula funkcionira kao terarij – samoodrživi eko sustav unutar staklene pregrade. Ovo je jedan od predmeta koji je potreban za istinit kraj.



Slika 48. Prikaz Daninih predmeta

PROCES DIZAJNIRANJA DANE NAJJARI



Slika 49. Početne skice za Danu Najjari

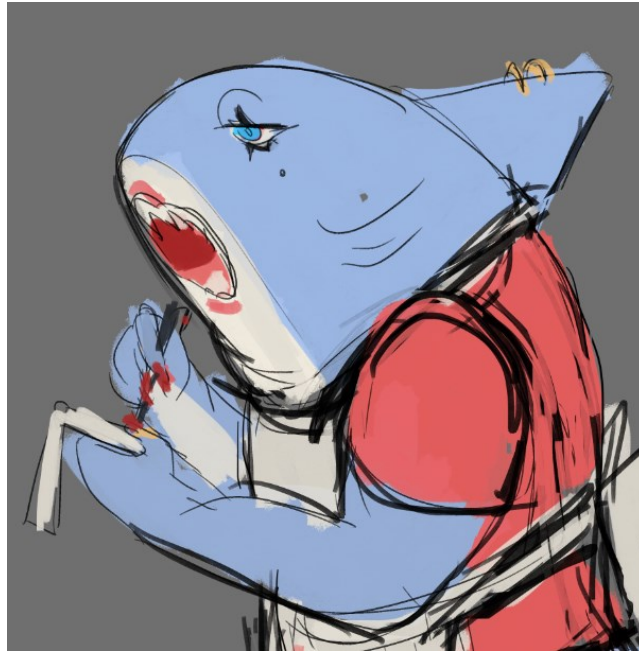
Lik Dane Najjari inspiriran je arapskom kulturom te sam navedeno uklopila u njezin dizajn. Dana nosi prozirnu tuniku s labavim hlačama kako bi se lakše kretala po pijesku. Desna strana tunike nema rukav jer bi joj on smetao dok radi pomoću alata u svojoj radionici.

Boje su „pustinjske“, simbolizirajući njezinu konekciju s elementom zemlje. Tople boje u kontrastu su s njezinim očima i šminkom plave boje. Ovime se želi postići da igrač ima fokus na njezino lice tijekom interakcije i dijaloga.



Slika 50. Završni dizajn lika Dane Najjar i Poppy

3.3.3. ELLI PRIOCA



Slika 51. Portret Elli Prioca

Elli Prioca je morski pas koji je tijekom godina poprimio morfirani humanoidni izgled. Elli je najstarija u obitelji i trenutno vodi obiteljski restoran po nazivu „Fish-n-Dip“. Restoran je baziran na američkim restoranima (*diners*) iz 60-ih godina. Kao izmučena konobarica, vodi brigu o cijeloj obitelji od kad im je majka umrla. Pokušava osigurati dovoljno novca kako bi mogla financirati mlađu sestru i brata i njihove potrebe, no novce stavlja i sa strane kako bi jednog dana postala operna pjevačica.

Elli istražuje temu sukoba obitelji i vlastitog života. Ova tema dolazi iz životnog iskustva, tj. činjenice da se velik broj ljudi morao odreći vlastitih snova u korist obitelji. Mnogo ljudi mora brinuti o firmama, poslovima i slično, iako to ne žele, jer je to zanat u koji su njihovi roditelji uložili jako puno truda.

Ellini predmeti su sljedeći:

1.) „Old famous recipe“

Račun koji je vidio bolje dane. Elli ga je sačuvala jer ga je potpisao poznati pjevač kada je platio karticom. Taj papirić je uokviren u njezinom uredu. Ukoliko netko pita za njega, Elli može provesti sate pričajući o tom listu papira.

2.) „Ellis' old apron“

Početna pregača koju je nosila kada je još radila za svoju mamu. Zadnji put je nosila tu pregaču na noć kada je radila zadnju smjenu prije mamine smrti. Ta pregača je sada sačuvana u kutiji, negdje zabačena u njezinoj sobi.

3.) „Mothers polaroid picture“

Polaroidna slika koja prikazuje jedan od nastupa njezine majke. Na slici je njezin potpis s riječima: „*You can do anything you desire! Love, Mom*“. Ovo je jedan od predmeta potreban za istinit kraj.



1.



2.



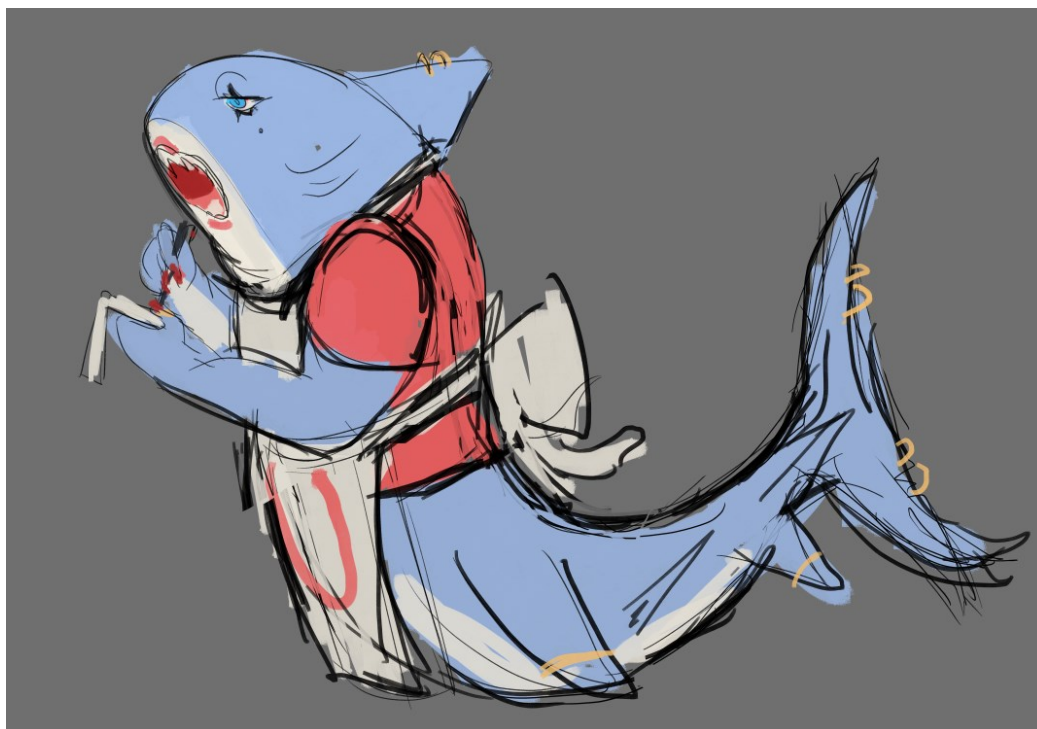
3.

Slika 52. Prikaz Ellinih predmeta



Slika 53. Početna skica Ellie Prioca

U početnoj fazi razrade Elli, bilo je zamišljeno da i ona bude na nogama kao Tenzin i Brutus. No, nakon konzultacija s mentorima, odlučeno je da bi bilo zanimljivije ukoliko bi ona još uvijek bila morski pas koji radi za restoran.



Slika 54. Završni dizajn Ellie Prioca

Gornji dio Ellinog tijela nalik je humanoidu, dok donji dio poprima rep morskog psa. Elli koristi šminku kako bi se činila bezopasna prema kupcima. Iako je šef restorana, još uvijek je mlada osoba koja ne shvaća pojedina pravila unutar poslovnice (ima *piercing*, ne nosi rukavice...).

Modificirana pregača simbol je kompromisa između njezinih želja i estetike u životu s poslovnim životom. Dodala je veliku mašnu kako bi izgledala „slade“ ispred kupaca i tako zaradila veću napojnicu.

3.3.4. TENZIN NORBU



Slika 55. Portret Tenzina Norbua

Inspiriran pticom tajnicom, Tenzin je mješavina ptice i ljudskog bića. On je učenjak, a u prošlosti je odrastao kao redovnik. Zamalo je uspio završiti svoja učenja, no nadvladala ga je opća znatiželja za materijalnim svijetom. On je istraživač, proučava religije, mitove i povijest raznih svjetova i sve zapisuje u svoje arhive. Ured ima u knjižnici koju je osnovao te tijekom godina adaptirao s velikom količinom informacija kojima nemaju svi pristup. Smatra kako informacija u krivim rukama može dovesti do ogromne štete.

Tema ovog lika je inspirirana ljudima koji uvijek nešto istražuju u životu te koje nazivamo „zauvijek akademci“. Priča proučava problematiku predanosti i zatupljenosti u vlastite ideje. Glavno pitanje koje se proučava jest koliko su ljudi spremni izgubiti i propustiti za ispunjenje snova i žale li za životom kojeg nisu živjeli radi svoje predanosti istraživanju.

Tenzinovi predmeti su sljedeći:

1.) „Tenzins feather“

Otpalo pero koje često zna iskoristiti za pisanje na papirima. Tenzin je sklon stresu i ponekad iščupa perje od muke. Iako je tužan kad se to dogodi, još gore mu je ako to perje ne iskoristi.

2.) „Promise ring“

Prsten koji je dobio od partnera. Simbol obećanja da, nakon što završi svoje istraživanje, Tenzin i partner će se vjenčati i putovati svijetom. Nažalost, Tenzin je na kraju završio sam. Nosi prsten sa sobom kao podsjetnik da ne izgubi nadu i da očuva memoriju svojeg partnera.

3.) „Codex of knowledge“

Magična knjiga koja u sebi ima sva znanja koja posjeduje Tenzin. Unutar nje su informacije koje već tisućama godina nisu dostupne živim bićima, a vezane su uz Tenzinovo istraživanje. Postoji samo jedna verzija ove knjige. Ovo je predmet potreban za istinit kraj.



Slika 56. Prikaz Tenzinovih predmeta



Slika 57. Početna skica Tenzina

Obzirom da je Tenzin istraživač i zauvijek traga za znanjem, njegov dizajn je inspiriran grčkom modom i modom budističkih redovnika (*Bhikkhu*⁴²). Koristila sam modro plavu boju za njegovu uniformu jer se ta boja koristi za razne uniforme u stvarnom životu.⁴³ Također, ta boja simbolizira znanje.

⁴² Engleski naziv za budističkog redovnika, prema: https://en.wikipedia.org/wiki/Buddhist_monasticism

⁴³ <https://designs.ai/colors/color-meanings/royal-blue>



Slika 58. Završni dizajn Tenzina Norbua

U završnom dizajnu, promijenila sam tuniku kako bi više sličila na tunike koje su koristili u antičkoj Grčkoj te sam mu dodala redovničku ogrlicu kako bi prikazala obje inspiracije na liku. Naočale su dodatni element u dizajnu koje označavaju beskonačan broj sati koje je proveo čitajući knjige i skripte te tako uništio svoj vid.

3.3.5. BRUTUS ILI FAUSTUS



Slika 59. Portret Brutusa

Brutus je vođa drevnog plemena koje je davno zaboravljeno. Pleme je postojalo na malim otocima koji su, zbog prirodnih katastrofa, potpuno nestali. Tijelo vođe pretvoreno je u magiju i spojilo se s kamenjem i lavom koja sada obuhvaća ruševine.

On je jedini preživjeli, kao velika skupina kamenja i ljudskih kosti. Izgradio je manja kamenja i dao im život kako ne bi bio sam. Smatra da ako dovoljno dugo šeta urušenim gradom, naći će način kako da se vrati u prošlost i spasi svoje pleme i obitelj.

Rat i pitanje što znači preživjeti i nastaviti živjeti nakon traume, velik su element unutar ovog lika. Istražuje se situacija kada je netko izgubio sve, a jedino materijalno što ima su memorije.

Njegovi predmeti su sljedeći:

1.) „Tribe“

Jedan od ostataka drevne civilizacije, crni kamen koji pripada ljudima koji su bili dio njegovog plemena. Sada su hrpa kristaliziranih crnih kamenja. Memorije koje ova kamenja sadrže prikaz su svakodnevnog života u idili. Pratimo Faustusa kako se, iz dana u dan, snalazi biti vođa plemena.

2.) „Family and Home“

Manji kamen je dio njegove kuće kraj jezera, a veći kamen su ostaci njegove obitelji. Memorija ovog predmeta prikazuje njegov dom i sjećanja na obitelj. S obitelji je bio duboko vezan, a on je bio jedan od mlađih braća i sestara. Prikaz ove memorije prati razna sjećanja Faustusa i njegov ciklus odrastanja.

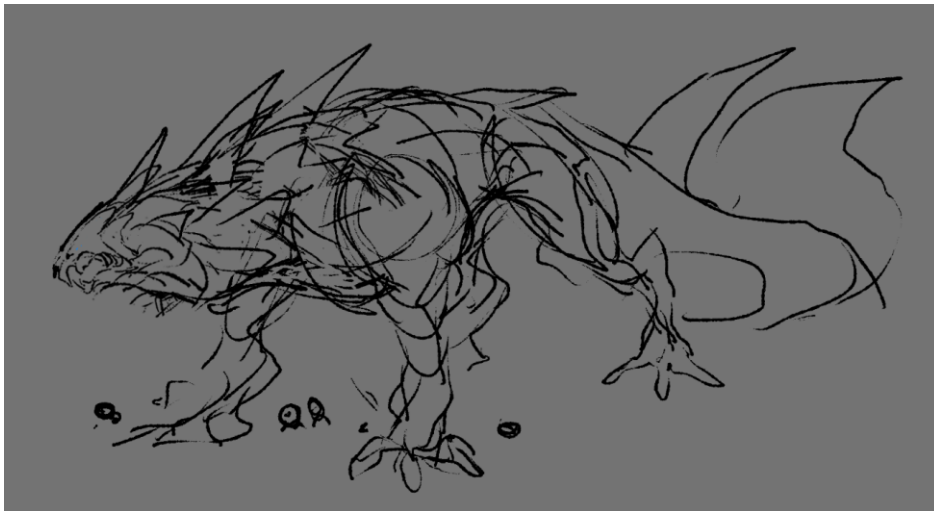
3.) „Love and hope“

Komad njegovog srca sačinjen od rubina. Kada mu se tijelo spojilo s magijom i prirodnom katastrofom, njegovi unutarnji organi su se spojili sa srcem i kristalizirali. Memorija koja se pojavljuje unutar ovog predmeta sadrži sve ljude koji su mu dragi i želi ih zauvijek zapamtiti. Ovo je jedan od glavnih predmeta za istinit kraj priče.



Slika 60. Prikaz Brutusovih predmeta

PROCES DIZAJNIRANJA BRUTUSA



Slike 61. Početne skice Brutusa

Brutus je među prvim likovima za kojeg sam znala da će postati nadrealno biće. Njegova transformacija pretvorila ga je od čovjeka nazad u životinjsko stanje (obrnuta evolucija). Njegovo je tijelo izdeformirano te se uočavaju detalji ljudskih kosti koji su opstali u području lica, a tijelo mu je sastavljeno od lave i vulkanskih stijena. Zbog svoje nove mase i veličine tijela, češće se kreće četveronoške po svojem teritoriju.



Slika 62. Završni dizajn Brutusa

Brutus ne vidi ni ne čuje. Kostiju su mu zarasle preko očiju, ali zato ima sposobnost osjećanja vibracija. Velikim šapama može osjetiti sve oko sebe jer, kada hoda, sve oko njega vibrira. Komunicira tako da kosti kljuna međusobno brusi i proizvodi razne cvrkute i graktanje. Inspiracija za komunikaciju proizlazi od vrana. On je hodajući vulkan te je, unutar svojeg tijela, rudnik dragog kamenja rubina. Najviše kastera se nalazi unutar torza, gdje mu je srce, i ispod repa.

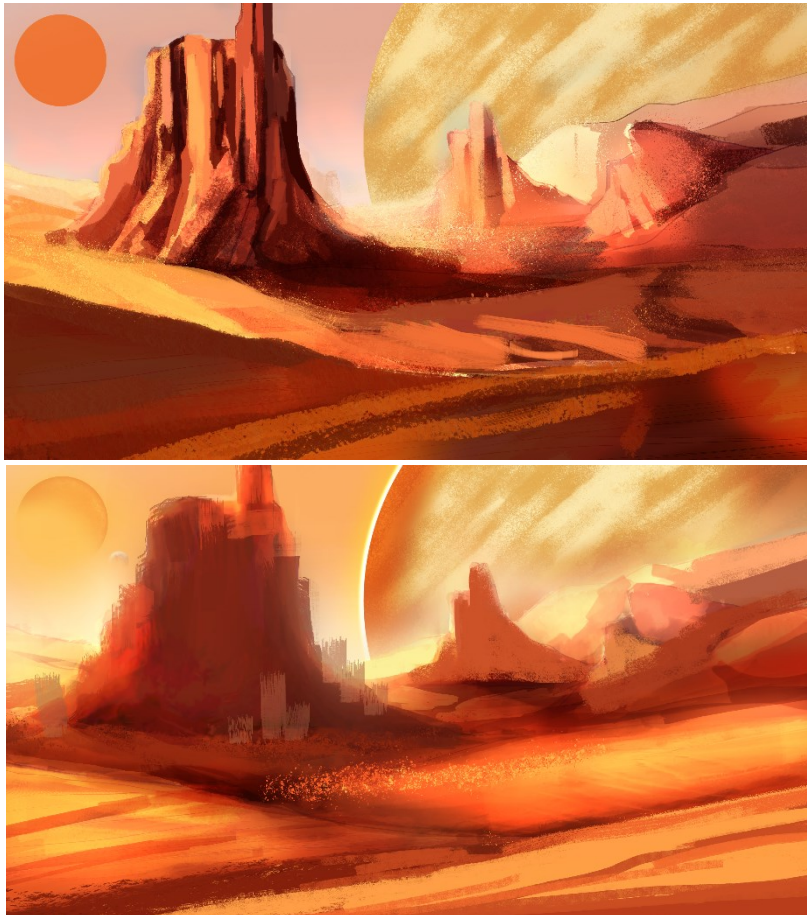
3.4. POZADINA

Zadnji od elemenata potrebnih za vizualni roman jesu pozadine. Svaki od likova imat će jednu pozadinu za interijer i jednu za eksterijer. Eksterijer se koristi za postavljanje scene. Uz pomoć vizuala, igrač dobije bolji uvid u vanjski svijet unutar kojeg lik živi. Interijer služi kao intimni prikaz samog lika. Unutar interijera, igrač će moći, promatrajući detalje koji su skriveni unutar same pozadine, saznati više o liku.

Kao primjer ću iskoristiti pozadine iz prototipa prvog poglavlja priče u pustinji. Prikazat ću pozadine i njihovu razradu te objasniti zašto su nacrtane u tom stilu.

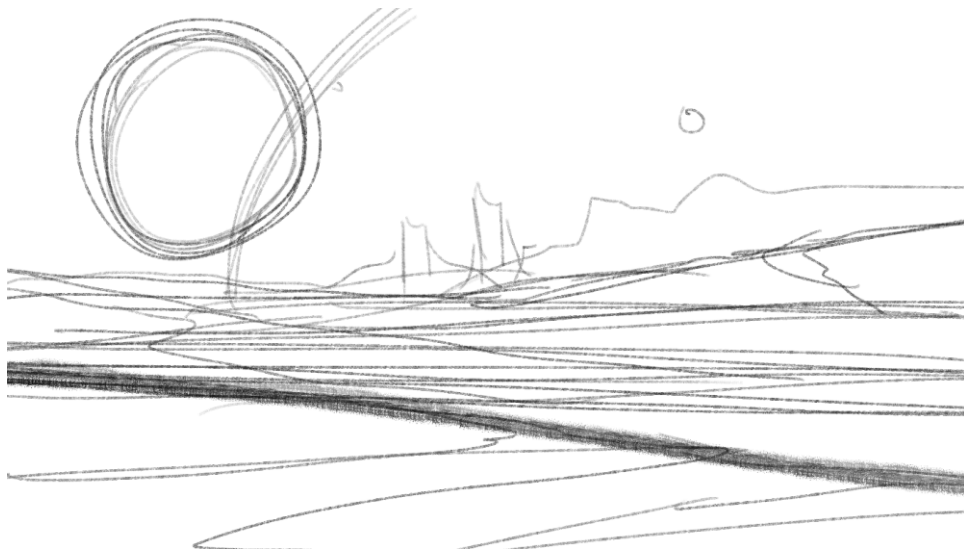
3.4.1. EKSTERIJER

Budući da se radnja odvija u pustinji na Marsu, jedan od zadataka bio je prikazati koliko je to zapravo velik prostor. Koristeći inspiracije iz prirode i raznih sci-fi filmova, odlučila sam napraviti skalu između površine i planeta u daljini na nebu.

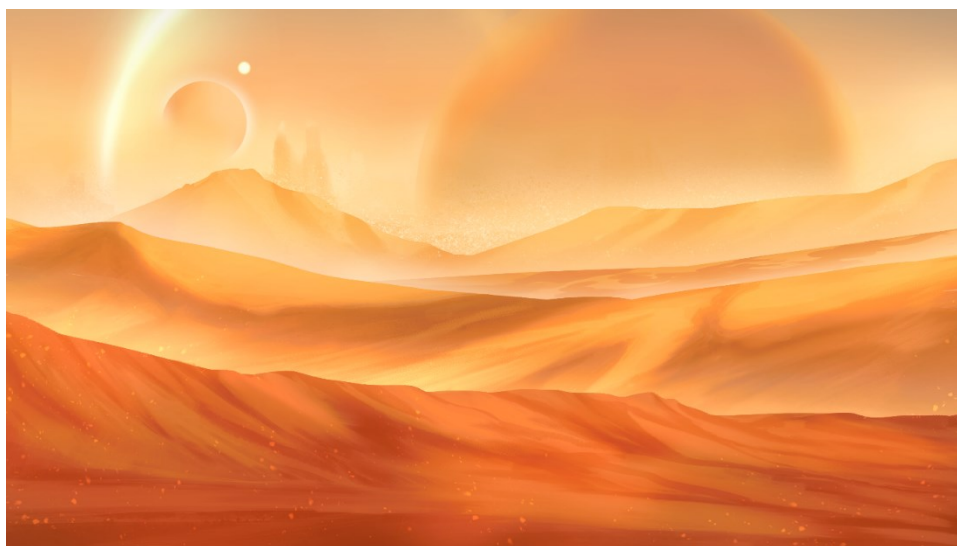


Slika 63. Razrade odabrane skice za eksterijer

Kako bi se likovi dodatno razlikovali od same pozadine, upotrijebila sam slikarski pristup. Unutar pozadine koristim minimalno linijski pristup te je veći fokus na teksturi. U ovoj skici, problem je nastao u trenutku kada sam počela ulaziti u detalje same pozadine. Testirala sam sa strane kako bi pozadina izgledala s likovima te sam u jednom trenutku shvatila da se previše toga odvija odjednom unutar ekrana. Na kraju, odustala sam od ove verzije pozadine i krenula u izradu nove pozadine.



Slika 64. Nova skica za eksterijer pustinje



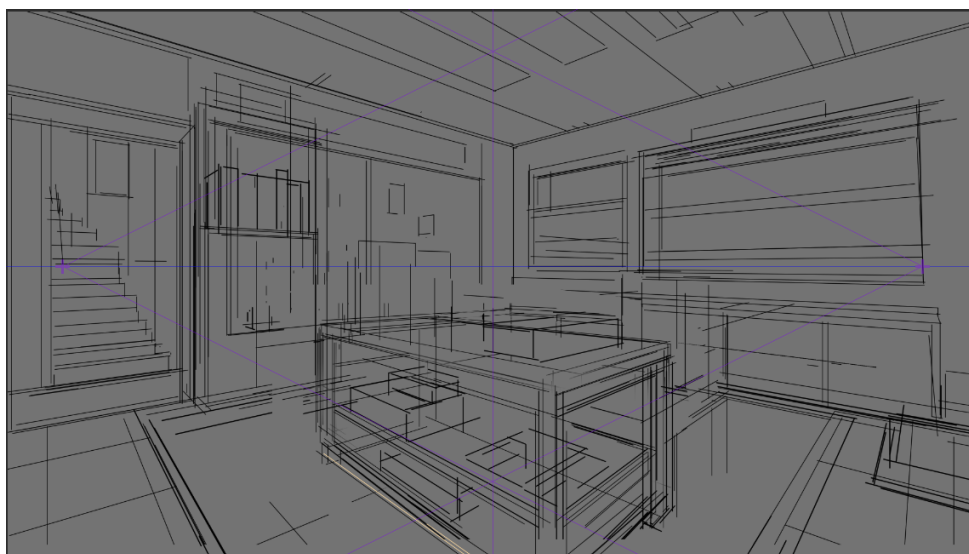
Slika 65. Završna pozadina eksterijera za eksterijer pustinje

U završnoj sam verziji pojednostavila i ublažila boje same pustinje. Koristila sam mekše kistove i dodala prašinu koja odvaja planove same pozadine. Planeti se gube u maglovitosti atmosfere.

3.4.2. INTERIJER

Naspram eksterijera, interijer u umjetnosti je kompliciraniji za realizirati. Ljudsko oko može lakše prepoznati greške u perspektivi interijera.

Kako bi bila sigurna da je perspektiva u redu, koristim opciju unutar programa *Clip studio paint* po nazivu *Create Perspective Ruler*. Izabrala sam opciju perspektive u dvije točke kako bi bolje prikazala prostor te dodala dubinu unutar interijera.



Slika 67. Skica interijera sa uključenim perspektivnim ravnalima



Slika 68. Razrađena skica interijera



Slika 69. Obojani interijer s teksturama i sjenčanjem



Slika 70. Završena slika eksterijera

Ovaj interijer sadrži mnogo detalja veznih uz lik Dane. Budući da je Dana mehaničarka i ima svoj obrt, njezina radionica je idealno mjesto za prikaz interijera. Na slici je prikazana radionica u trenutku čišćenja i organizacije zbog Danine želje za preseljenjem na bolju lokaciju.

Na zidovima su prikazani papiri s raznim grafovima. Nešto od toga je dekorativno, a nešto prikazuje i njezin hobi. Dana voli promatrati zvjezdano nebo i zapisivati zvijezde koje vidi svake večeri u određenim trenucima.

Na slici se također nalaze razni materijali koje Dana koristi za popravak ili gradnju predmeta. Radionica je doživjela mnogo radnih dana. Navedeno sam ilustrirala detaljima poput zamašćenih podova i tepiha, ispucanih podova od pada alata ili teških metala i slično.

Na početku sam koristila linijski pristup kako bih efikasnije obojala sve sitne detalje. Nakon što sam postavila glavne boje, svaki detalj unutar slike sam detaljno osjenčala i dodala teksturu koja je odgovarala objektu. Na kraju, obojala sam linije i uredila sliku raznim *blending modeovima* kako bih istaknula podzemnu radionicu koja je dobro osvijetljena kako bi Dana mogla vidjeti što radi. Dodatno sam zamutila krajeve slike kako bi centralan fokus ostao na zaslonu.

3.5. POČETNI PROTOTIP IGRICE

Kao što sam napomenula i prije, prototip se odvija unutar prvog poglavlja priče. Mnemosyne prvi put sleti na Mars i upoznaje Danu i Poppy. Kako bi se ostvario prototip, bilo je važno imati par spremnih elemenata. Među njima su: GUI, character sheet, character sprite i pozadine.

3.5.1. CHARACTER SHEET



Slika 71. Prikaz Mnemosyne po redu: ispred, iza (bez kose) i $\frac{3}{4}$ prikaz



Slika 72. Prikaz Mnemosyne po redu: isprijed, iza (sa kosom) i $\frac{3}{4}$ prikaz

Napravljen je character sheet kako bi se mogao dodati u „Characters and items information“ meni. Ovi prikazi su razvijene skice dizajna s različitim prikazima. One služe kao reference u stvaranju character spritea.



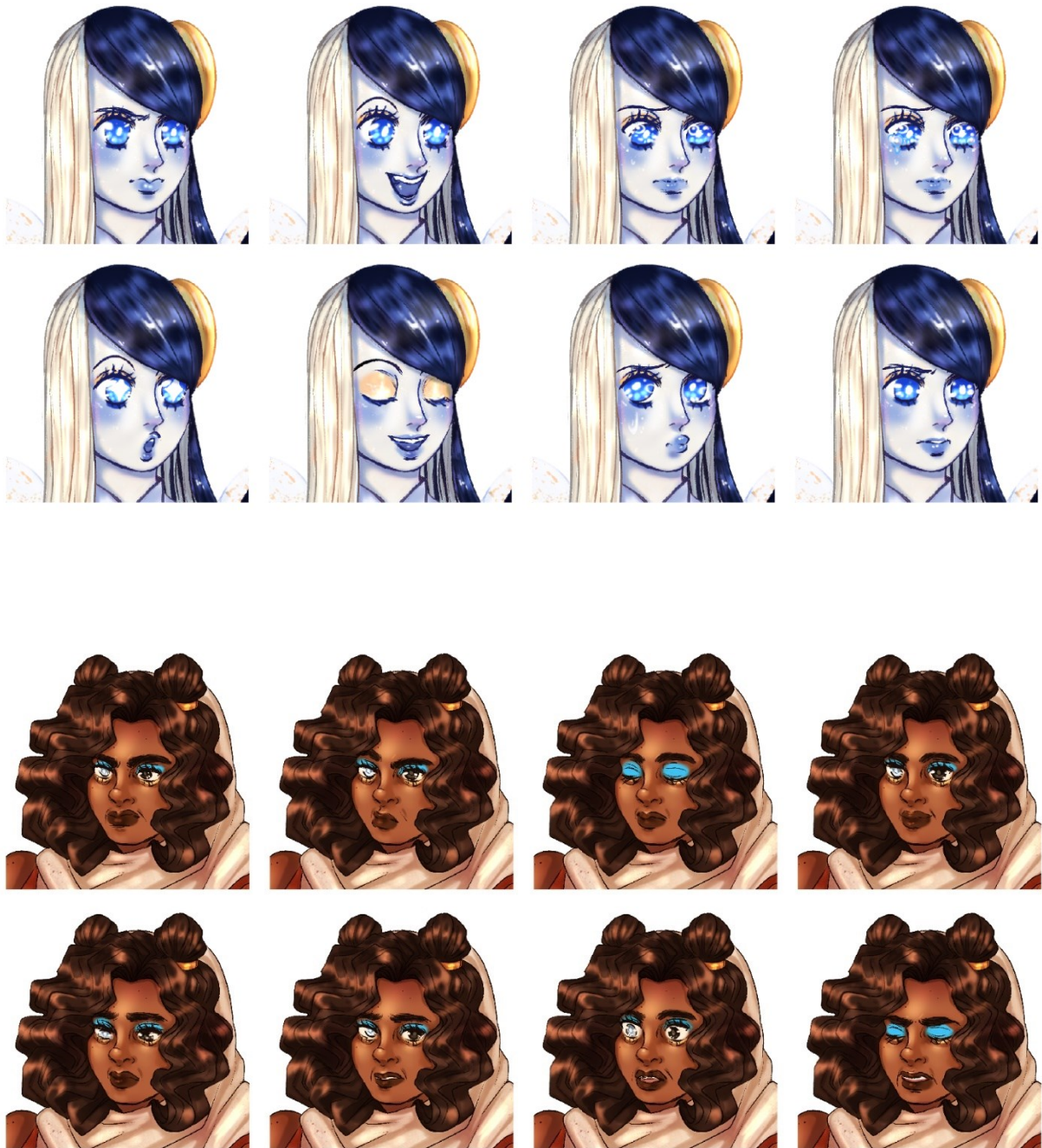
Slika 73. Prikaz Dane Najjar i Poppy, po redu: ispred, iza i $\frac{3}{4}$ prikaz

3.5.2. CHARACTER SPRITE



Slika 74. Ilustracije character spriteova za Mnemosyne i Danu Najjar

Ove ilustracije se koriste kao lutke za predstavljanje priče. Character spriteovi su razrađeni u kombinaciji linije i boje, s dodatcima tekstone na pojedinim elementima (zlato, torba, kosa...). Detaljnije su obrađeni jer će igrač uvelike baciti oko na ove „lutke“ dok se odvija razgovor između njih dvije. Mnemosyne će u igrici uvijek biti na lijevoj strani, dok će lik s kojim vodi dijalog biti na desnoj.



Slike 75. i 76. Prikaz općih emocija za Mnemosyne i Danu Najjar

Kroz priču će se izazvati razne emocije unutar likova. Kako bi igrač bolje razumio generalnu atmosferu razgovora, svaka od njih ima osam dodatnih ekspresija koje se mogu koristiti.

3.5.3. PRIMJER PROTOTIPA

U ovom dijelu diplomskog rada prikazat ću *screenshotove* igrice i kako bi ona trebala izgledati kao završni produkt. Format igrice je *full-hd* verzija (1920 x 1080 px).



Slika 77. Primjer scene u interijeru



Slika 78. Primjer scene u eksterijeru

3.6. IDEJE ZA MARKETINŠKU PROMIDŽBU I OGLAŠAVANJE CONCEPT ARTA

Osim što sam trebala osmisliti concept art za igricu, također sam morala osmisliti način apliciranja igrice u svrhu marketinških promidžbenih materijala te način oglašavanja djelatnosti concept art igrice.

3.6.1. MARKETINŠKA PROMIDŽBA

Marketinška promidžba odnosi se na robu, tj. *merch* – materijalna dobra koja igrač može kupiti kako bi igrici dao podršku ili ih koristio u vlastite svrhe. Neki od odabranih materijala koje sam htjela iskoristiti kao ideju aplikacija vizuala igrice na merch bili su: knjiga, majica i plakat.

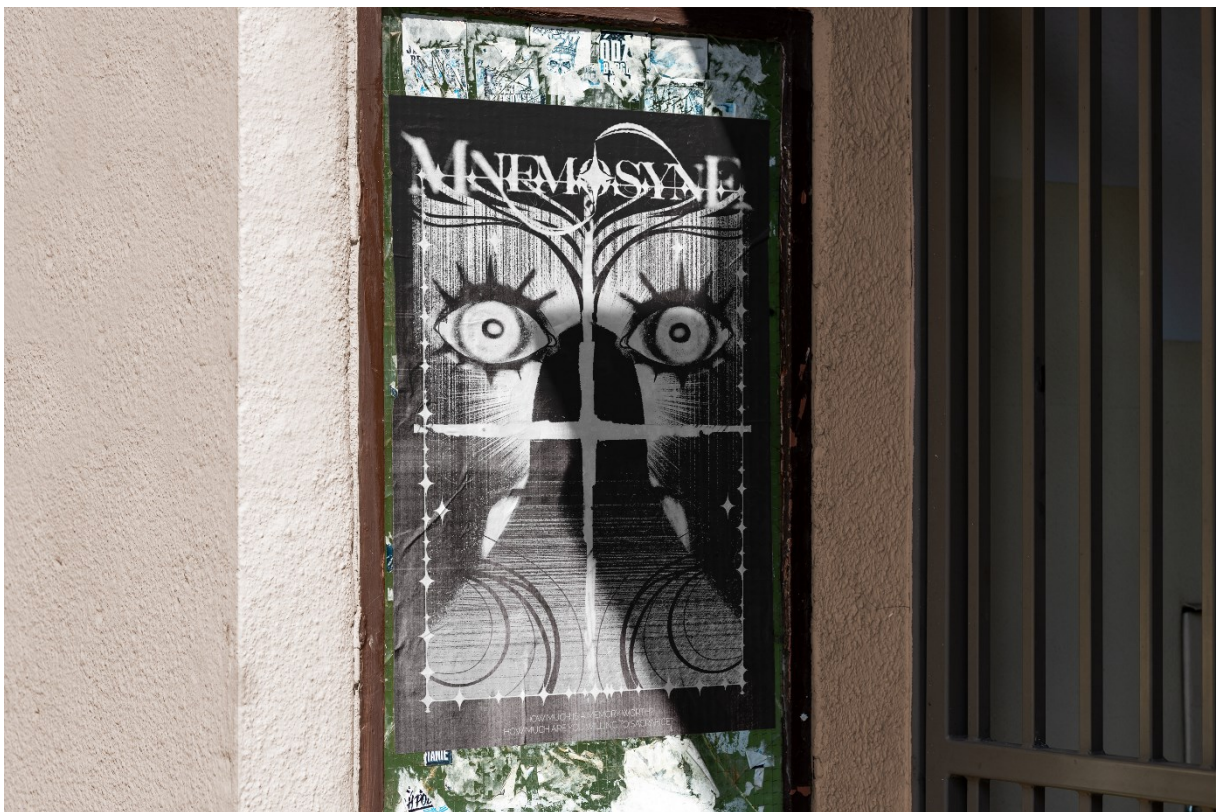


Slika 79. Mockup korica knjiga za igricu Mnemosyne

Knjiga će sadržavati cjelokupan proces izrade igrice, od samog prototipa do završne verzije. Idealno bi bilo kada bi se knjiga prodavala uz igricu, kao dodatak koji igrač, kada je završio igricu, može pročitati za više informacija.



Slika 80. Aplikacija dizajna na majice

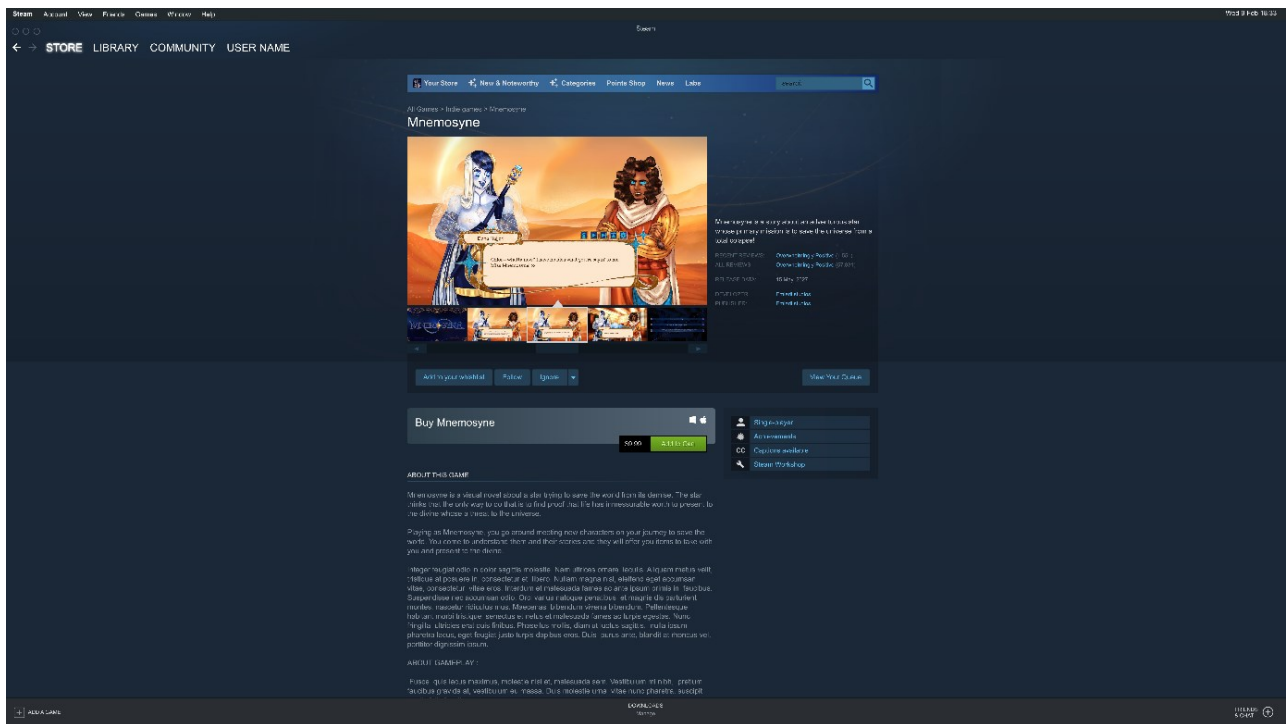


Slika 81. *Mockup* plakata za igricu Mnemosyne

Cilj dizajna majica i plakata bio je taj da se oni mogu koristiti u svakodnevnom životu bez da se nužno ističe vizual video igrice. Željela sam koristiti suptilan dizajn te ilustracije grafički bogate teksturama i nalik grunge stilu.

3.6.2. OGLAŠAVANJE CONCEPT ARTA

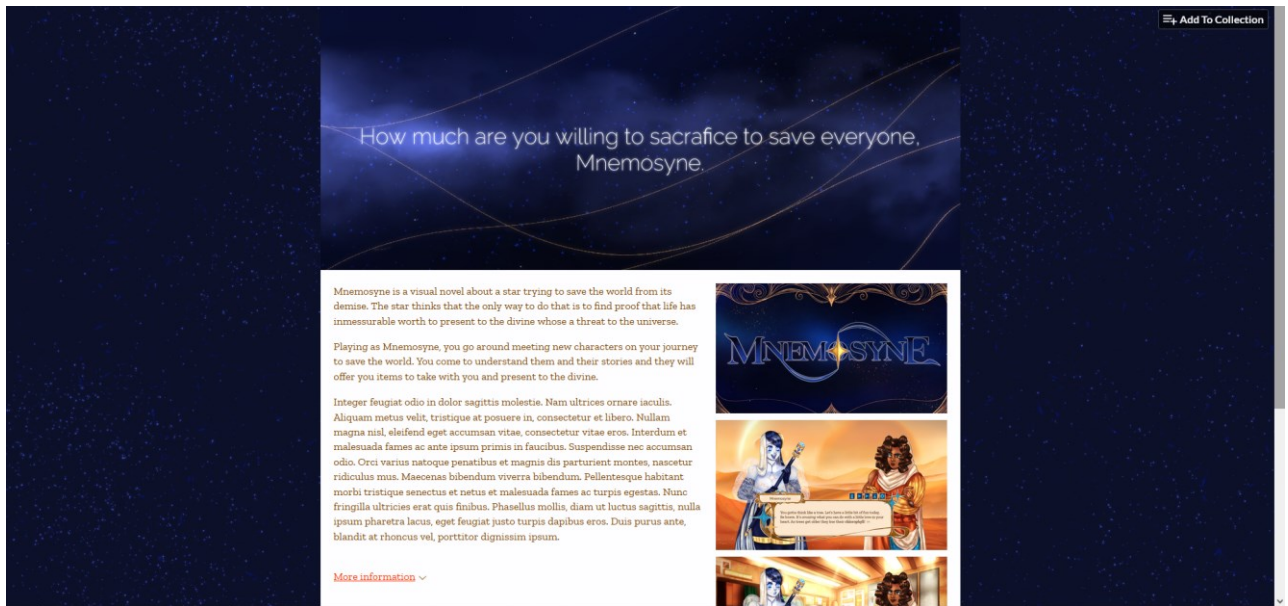
Najbolji način za oglašavanje jest korištenje društvenih mreža. Kada je igrica gotova, ona se može nabaviti na *Steamu*⁴⁴ i *itch.io*⁴⁵ stanicama. Za oglašavanje je predviđeno koristiti *TikTok* aplikaciju i *X (Twitter)*. *TikTok* bi se koristio u svrhu izrade kratkih videa, kako bi se privukla šira publika. *X (Twitter)* bi bio zaslužan za komunikaciju s publikom i obavještavanje igrača o trenutnoj fazi izrade igrice. Ovo je način i za dobivanje konkretnih povratnih informacija.



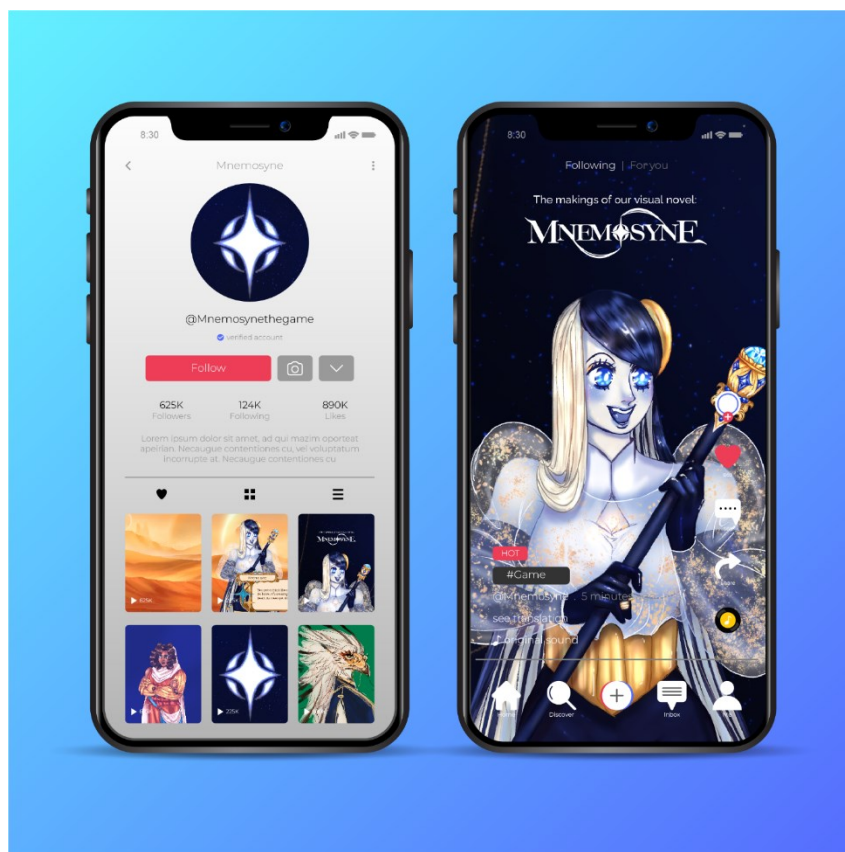
Slika 82. Mockup kako bi igrica izledala na Steam stranici

⁴⁴ Usluga koja omogućuje kupnju digitalnih primjeraka video igara

⁴⁵ Stranica na kojoj korisnik može preuzeti, distribuirati i sačuvati nezavisne video igrice, stripove, i dr.



Slika 83. Snimka zaslona itch.io stranice



Slika 84. Primjer TikTok aplikacije za igricu



Slika 85. Mockup igrice na stranicama X-a (Twitter)

4. ZAKLJUČAK

Tijekom izrade diplomskog rada, došla sam do raznih spoznaja koje sam samo potvrdila provodeći vrijeme na ovom projektu. *Game design*⁴⁶ zahtijeva puno pažnje, planiranja i strpljenja kako bi se dostigao vrhunski dizajn. Prije samog projekta nisam shvaćala koliko je truda i vremena potrebno uložiti u izradu vizualnog romana.

Planiram se u budućnosti vratiti projektu i dovesti ga do završne verzije. Budući da imam sve pripremljeno za izlaganje prototipa javnoj publici, mogu iskoristiti prototip za predstavljanje navedenog studijima za igre i investitorima koji mi mogu pomoći realizirati ovaj roman. Nadam se da sam uspjela dočarati viziju (putem likova i dizajna *Mnemosyne*) svojih razmišljanja o vrijednosti života te činjenici da ga ne smijemo uzimati zdravo za gotovo.

⁴⁶ Proces dizajniranja video igrice i svih potrebnih elemenata

5. LITERATURA I WEB IZVORI

1. *Machina Academy*: Concept art: što, zašto i kako?, <https://machina.academy/machina-blog/concept-art-to-zato-i-kako> (pristupljeno: 20. lipnja 2024.)
2. *Concept art*, *Wikipedia*, *Wikimedia Foundation*, https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (pristupljeno: 20. lipnja 2024.)
3. *Ralph McQuarrie*. (bez dat.). U *Wikipedia*. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_McQuarrie
4. *3D Ace Studio: Different types of concept art*, <https://3d-ace.com/blog/different-types-of-concept-art/> (pristupljeno 20. lipnja 2024.)
5. *Clip Studio Paint: Concept Art Styles & ideas*, <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/art-style/> (pristupljeno 20. lipnja 2024.)
6. *Visual Novel*. (bez dat.). U *Wikipedia*. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel
7. Cavallaro, Dani. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland, 2009., 10. i 11.
8. True ending. (bez datuma). U *Tropes Fanon Wikia*. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://tropes-fanon.fandom.com/wiki/True_ending
9. (NitroSock), (3. veljače 2020.) What are your thoughts on secret/true endings in video games? (Online forum post) https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/eyexat/what_are_your_thoughts_on_secrettrue_endings_in/
10. Graphical user interface. (bez datuma). U *Wikipedia*. Preuzeto 20. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Graphical_user_interface
11. Jack Slaski: What makes a good GUI in Games?, <https://www.linkedin.com/pulse/what-makes-good-gui-games-jack-slaski> (pristupljeno: 20. lipnja 2024.)
12. Mashwama, Vuyelwa Constance, Tinashe Chuchu, i Eugene Tafadzwa Maziriri. "Fictional spokes-characters in brand advertisements and communication: a consumer's perspective." *Communitas* 25 (2020), 3
13. Lauren Sung, 21 ožuljka 2015. odgovor na Quora forum: Why do so many Japanese public signs (billboards, announcements, etc.) contain at least one cartoon character?: <https://www.quora.com/Why-do-so-many-Japanese-public-signs-billboards-announcements-etc-contain-at-least-one-cartoon-character> (Pristupljeno 26. lipnja 2024.)
14. Hatsune Miku. (bez datuma). U *Fandom wikipedia*. Preuzeto 26. lipnja 2024. s https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune_Miku/Marketing
15. Fortnite. (bez datuma). U *Wikipedia*. Preuzeto 26. lipnja 2024. s <https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite>
16. *Umjesto mafijaša, Tele2 predstavlja crna ovca Gregor* (2011.). Preuzeto 26. lipnja 2024 s <https://www.vecernji.hr/barkod/umjesto-mafijasa-tele2-predstavlja-crna-ovca-gregor-289598>

17. Majda Žujo: 'Gregorova' kampanja najučinkovitija u protekle 2 godine, <https://www.poslovnih.hr/lifestyle/gregorova-kampanja-najucinkovitija-je-reklamna-kampanja-u-protekle-2-godine-u-hrvatskoj-241322> (pristupljeno 26. lipnja 2024.)
18. *McDonald's te vodi na uzbudljivo putovanje u anime i manga svijet* (2024.). Preuzeto 26. lipnja 2024. s <https://mcdonalds.hr/o-nama/novosti/mcdonalds-te-vodi-na-uzbudljivo-putovanje-u-anime-i-manga-svijet/>
19. *Phoenix Wright: Ace Attorney* (bez dat.) U Wikipedia. Preuzeto 26. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Phoenix_Wright:_Ace_Attorney
20. *Nintendo: Game Boy Advance*, <https://www.nintendo.com/en-za/Hardware/Nintendo-History/Game-Boy-Advance-SP/Game-Boy-Advance-SP-627141.html> (pristupljeno 27. lipnja 2024.)
21. *Nintendo DS* (bez dat.) U Wikipedia. Preuzeto 26.6.2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS
22. *Roguelike* (bez. Dat.) U Wikipedia. Preuzeto 19. lipnja 2024. s <https://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>
23. *Hades* (bez. Dat.) U Fandom. Preuzeto 19. lipnja 2024. s [https://hades.fandom.com/wiki/Hades_\(game\)](https://hades.fandom.com/wiki/Hades_(game))
24. *Twice et all: Gale's End: Spring Stories*, <https://twice.itch.io/gales-end-spring-stories> (pristupljeno 19. lipnja 2024).
25. *Clip Studio Paint* (bez dat.). U Wikipedia, preuzeto 26. lipnja 2024. s https://en.wikipedia.org/wiki/Clip_Studio_Paint
26. *Britannica, The Editors of Encyclopaedia*. "Mnemosyne". *Encyclopedia Britannica*, 20. prosinac 2023., <https://www.britannica.com/topic/Mnemosyne>. (pristupljeno 26. lipnja 2024.)