

Foraging and quacking: extensive guide to survival

Grdić, Magdalena

Undergraduate thesis / Završni 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:279:683536>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-11**



University of Rijeka
Academy of
Applied Arts

Repository / Repozitorij:

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



uniri DIGITALNA
KNJIŽNICA



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U RIJECI
AKADEMIJA PRIMIJENJENIH UMJETNOSTI
Prijediplomski sveučilišni studij
Grafički dizajn i vizualne komunikacije

ZAVRŠNI RAD
FORAGING AND QUACKING: EXTENSIVE
GUIDE TO SURVIVAL, pixel art game assets

Mentor:

Doc. art. Elvis Krstulović

Studentica:

Magdalena Grdić 0287007832

Rijeka, svibanj 2024.

1. Ideja i inspiracija

U slobodno vrijeme volim igrati igrice te budući da me zanima izrada istih, odabrala sam za završni raditi *assete* za video igricu u stilu *pixel arta*. Koncept video igrice, koji se pod radnim nazivom zvao “Quack”, bi bila *survival* igrica smještena u izmišljenom mjestu negdje u Europi. Igra bi pratila avanture glavnoga lika koji kroz mnogo rada i otkrivanja misterija pokušava spasiti svoj novi dom te ostvariti svoje snove u međuvremenu.

Glavne inspiracije iza izrade ove igrice bi bile *pixel art farming simulator* “Stardew Valley”, također izrađena u *pixel artu*, “Minecraft” *survival* igrica koja tehnički nema početak ni kraj, te “Terraria.” Pri izradi završnoga rada, fokusirala sam se na stvari koje su mi se najviše sviđale kod tih igrica te se fokusirala na tri stvari: priču, stil i *gameplay*. Sva tri aspekta smatram najvažnijima u izradi video igrice jer vizualno lijepa igrica ne znači da je zanimljiva te bez priče, stil i *asseti* ne bi imali smisla kao cjelina. Nakon mnogo razmišljanja, odlučili smo se za sljedeće: stil igrice - *pixel art*, priča - mladi pisac se seli u novi, čudni grad u kojem se ne snalazi, i *gameplay* – razvijanje raznih vještina pomoću kojih igrač napreduje kroz video igru.

2. Proces izrade

Dok sam izrađivala završni, odlučila sam podijeliti proces na tri djela: pisanje ideja i koncepata na papir, izrada *asseta*, *spriteova* i pozadina u programima Adobe Photoshop i Adobe Illustrator, te spajanje svega u tzv. *survival guide* kojim bih predstavila svoj završni rad. Što se tiče vizualnih dijelova, morala sam izraditi: pozadine, objekte, likove te animaciju glavnoga lika. Nakon mnogih konzultacija i ispravaka, postigla sam željeni rezultat.

Odlučila sam se za “realističniju” paletu boja za razliku od vibrantnih ili pastelnih radi manjka kontrasta i ugone za oči. Sa time u mislima, izradili smo *swatcheve* za svako godišnje doba sa manjim izmjenama kroz cijeli proces izrade završnoga rada. Nakon toga, sve prethodno napravljene *assete* smo obojale u svaku “temu” te ostali sa ukupno 5 verzija jednog objekta (1 u *grayscaleu*, ostali u 4 palete godišnjih doba).

Budući da se radi o *survival* igrici, za igrača će također biti potrebni alati i oružja. Odlučila sam se za klasične RPG alate: zalivalnik, sjekira, pijuk i kos. Ti alati će se moći unaprijediti unutar igrice gdje će dobiti jaču kvalitetu i koristiti manje energije. Za oružja koje će igrač koristiti,

najveći dio njih su maljevi, od kojih najrjeđi unutar igrice će biti *Dino Mace*, u obliku dinosaura.

Za pozadine, izvukla sam inspiraciju iz stvarnoga života, koje sve vrste postoje te kako ih napraviti dinamičnima u okviru *pixel arta* koji nije nužno visoke rezolucije. Odlučila sam se za okoliš koji je meni blizu, dobili smo planinu, šumu, more i općenito veliku raznolikost unutar završnoga rada. Također sam imala na umu koji likovi bi nastanjivali koju pozadinu u tome trenutku i što bi radili (u šumi živi lovac, igrač na farmi, na moru je tržnica...). Boje pozadina sam napravila uz pomoć paleta korištenih za objekte kako bi pasale uz sve *asete* koji bi se mogli naći na njima.

4.Završni rezultat

Nakon mnogo rada, završili smo sa preko 70 objekata i 10 pozadina. Uspjeli smo vizualno ispričati priču koja se događa u samoj igrici. Rezultati su *aseti* koji se mogu koristiti u budućnosti te, ako je potrebno, lako ukomponirati u nove zanimljive projekte.





