



ПОРТФОЛИО

Лебедева Елена

Сеттинг

- Классический фэнтезийный мир (ориентиры - D&D, Forgotten Realms).
- Рпг (ориентиры - Divinity Original Sin, Heroes of Might and Magic, Disciples)
- Сюжет – главный герой – бывший военный врач, клирик. Действие происходит в послевоенное время – гарнизон с главным героем прибывает в захваченные земли.

Война выиграна, но победа далась слишком большой ценой. Придворный некромант короля, захватившего чужие земли, позволяет ему победить, отравив армию противника, однако не рассчитывает силы и эпидемия распространяется по всему завоеванному государству. Из-за ошибки мага возникают различные аномалии, самая страшная из них – практически неуязвимые существа, уничтожить которых можно только с помощью магии.

Король отправляет в захваченные земли главного героя, чтобы предотвратить новые вспышки болезни и выяснить ее источник.

Придворный некромант, желая скрыть следы своей ошибки, преследует главного героя и всеми силами старается помешать ему.

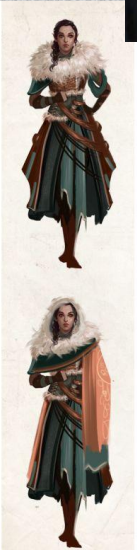


Главный герой

- Клирик
- Добрый
- Способности: лечение, бафф
- Дополнительные способности: боевая магия
- Оружие ГГ – жезл

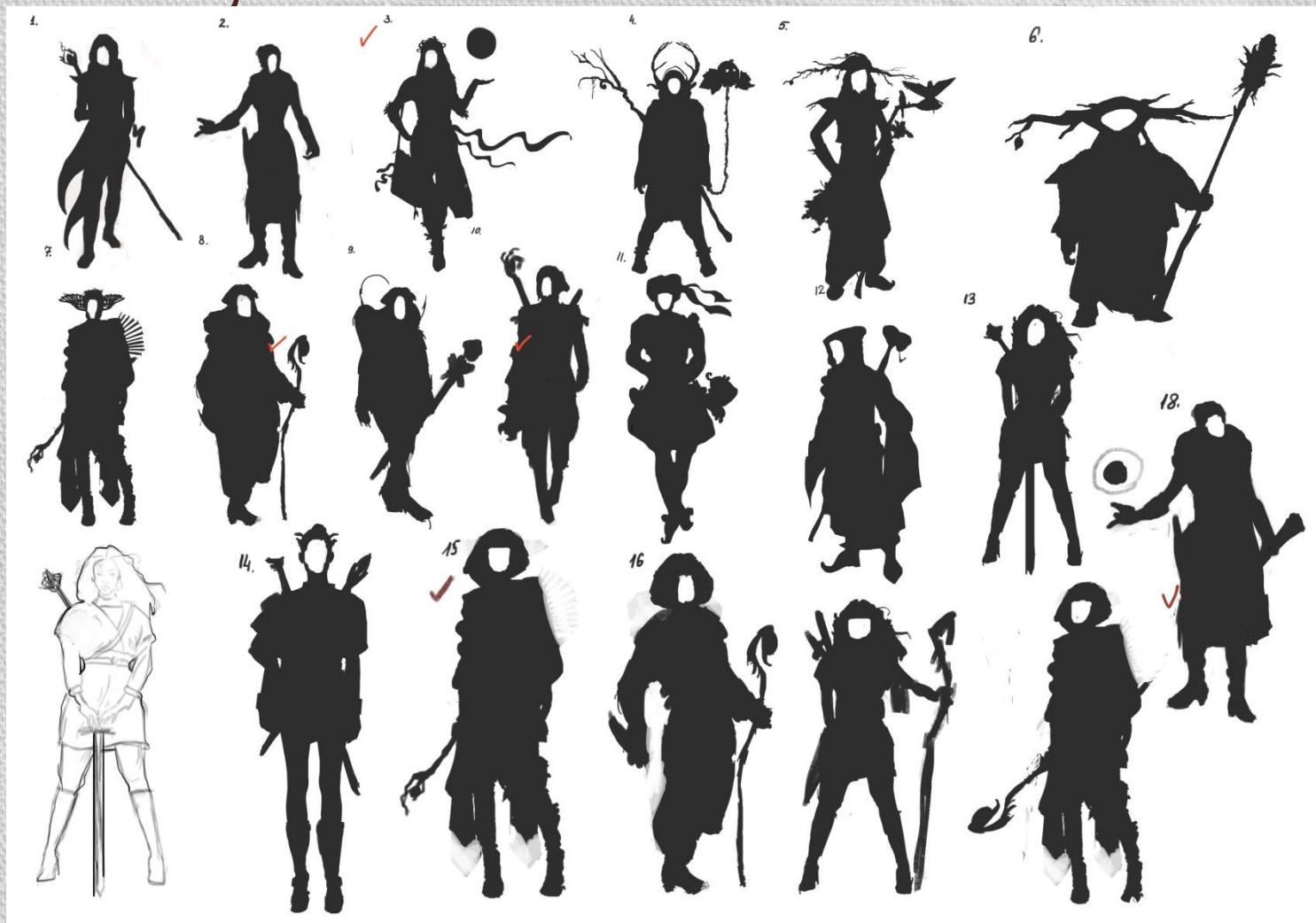


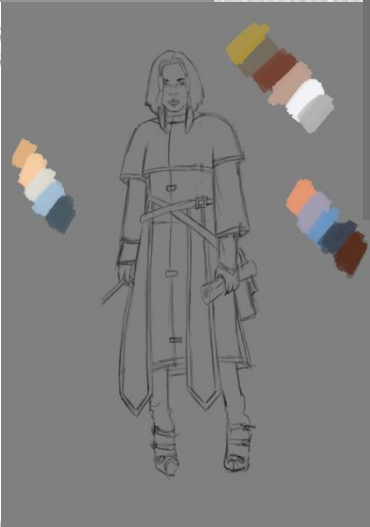
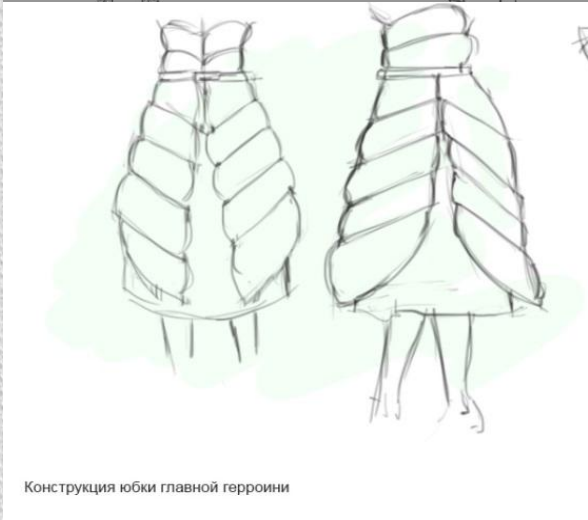
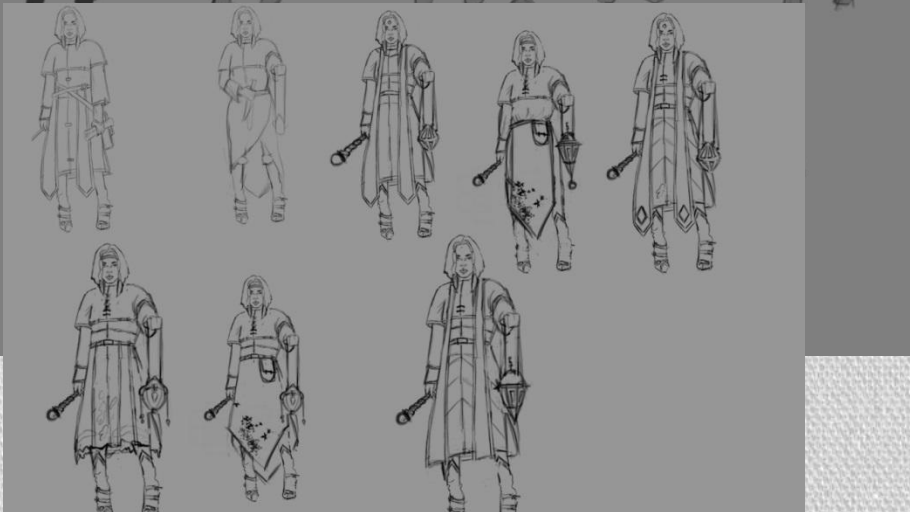
Референсный лист (ГГ)



Создание силуэта ГГ

Мной были выбраны
силуэты 3, 8, 15 и 18





Конструкция юбки главной героини



У главной героини, так как она является клириком, есть вся необходимая атрибутика – волшебная лампада, отгоняющая злых духов (накладывает эффект «страх» при использовании) и жезл, позволяющий творить заклинания. Разные жезлы предлагают разные типы заклинаний. Игроку предоставляется возможность прокачивать имеющееся в инвентаре снаряжение при помощи рун. Для одежды главной героини выбраны «теплые» цвета и золото, чтобы подчеркнуть принадлежность к духовенству.

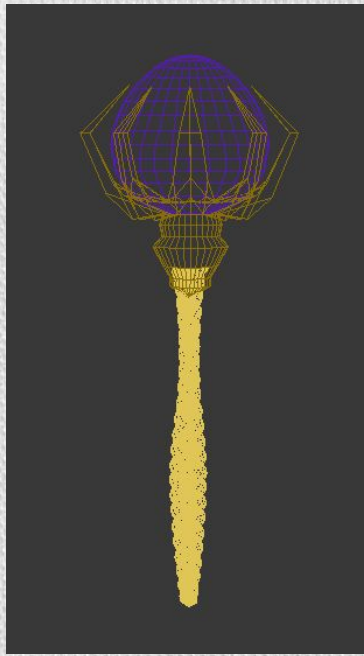


Походное «облачение» клирика
Возможны различные варианты брони
и модификации при помощи рун

Защитные рун



Магическая лампада

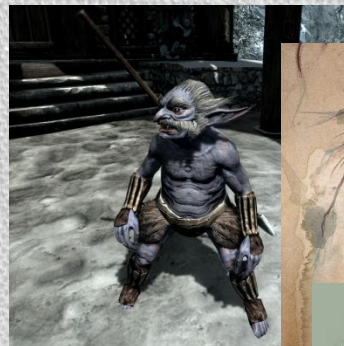


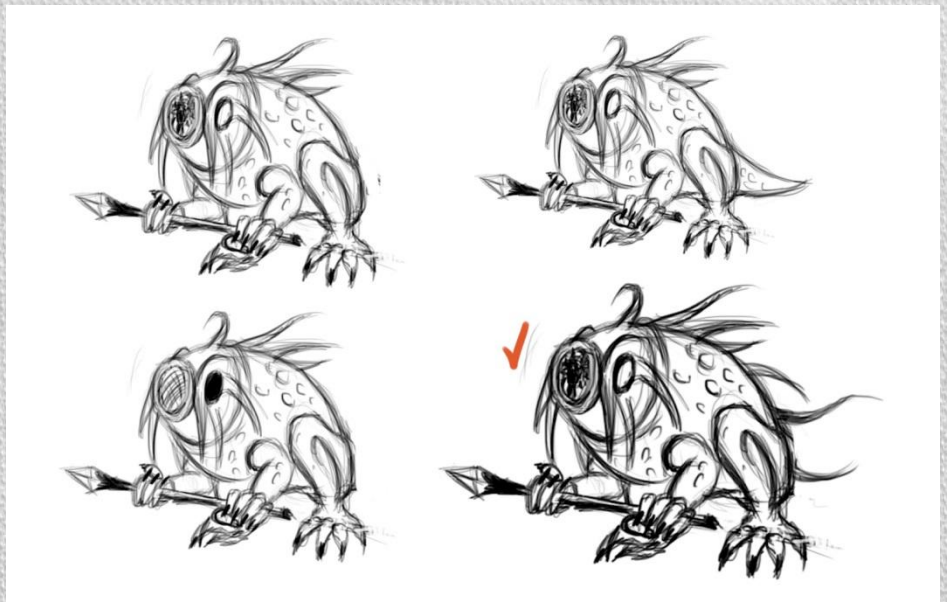
Противник 1. Слабый. Кромешник

- Существо. Может быть призван магом или некромантом. В природе редко встречается поодиночке, группами охотятся на мелкую живность и защищают свою территорию. Чаще встречается на заболоченных местностях. Предпочитает сумерки.
- Основные атаки – укус/удар когтями, плевки тинной, заклеивающей глаза и ограничивающей видимость, мимикрия. Некоторые особи могут пользоваться примитивным оружием. Может подражать голосам и принимать иной облик, тем самым запутывая противника.
- Ориентир – боуги (британская мифология), тинники, водяные, морлоки, лягушки, жабы.



Референсный лист - противник 1. Слабый.





Кромешник

Круглый рот кромешника отлично подходит для плевков смесью тины и желудочного сока. Так они ограничивают видимость для своих противников

Некоторые особи мастерят примитивное оружие при помощи камней, смолы и дерева



Кромешники перемещаются прыжками и имеют цепкие лапы, что позволяет им неплохо лазать по деревьям

Противник 2. Эпитема

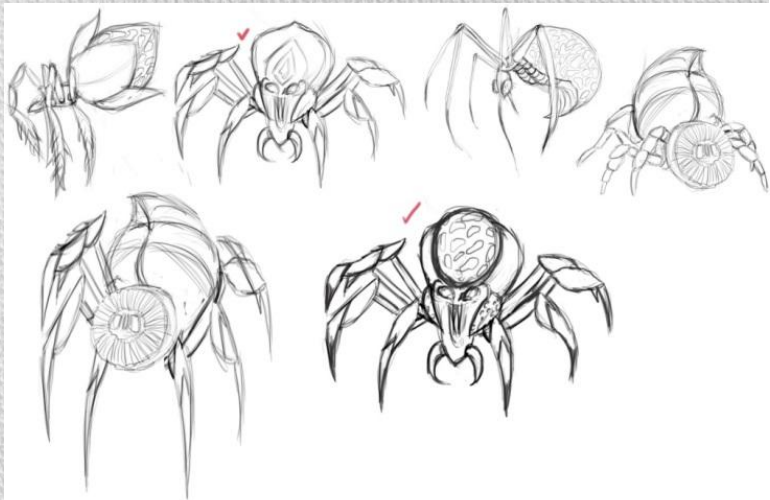
- Эпитема – членистоногое чудовище, принадлежит к многочисленным стражам мира мертвых.
- Чаще всего можно встретить в темных и сырых местах – подземельях, пещерах.
- Атакует ядом и жалами.
- Может быть призвана некромантом



Референсный лист. Эпитема



Этапы разработки



Эпитема

Эпитема имеет ядовитую железу, расположенную на спине. В ней она накапливает яд для последующей атаки. У нее есть период «перезарядки», который может сыграть на руку тому смельчаку, что решит с ней сразиться.

Канальцы, расположенные на голове эпитемы позволяют ей выпускать облака ядовитого пара

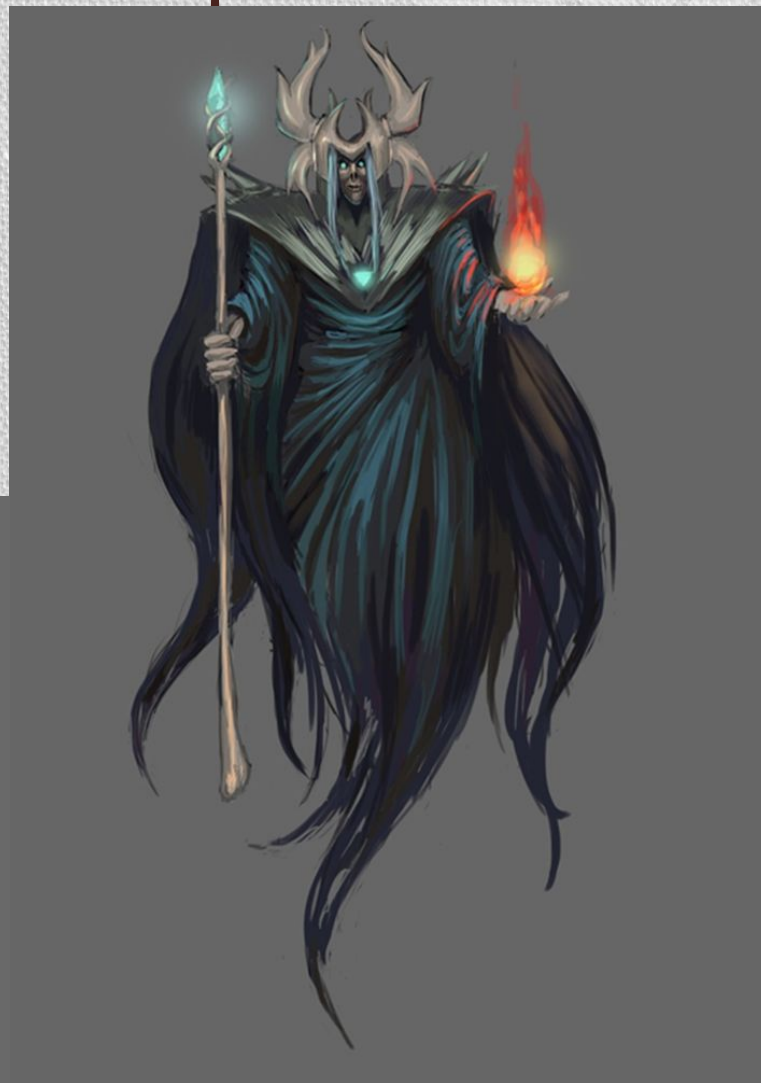


Острые когти могут нанести ощутимый урон в ближнем бою

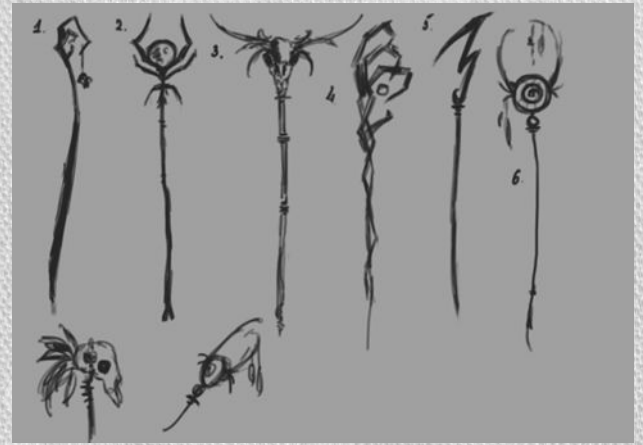
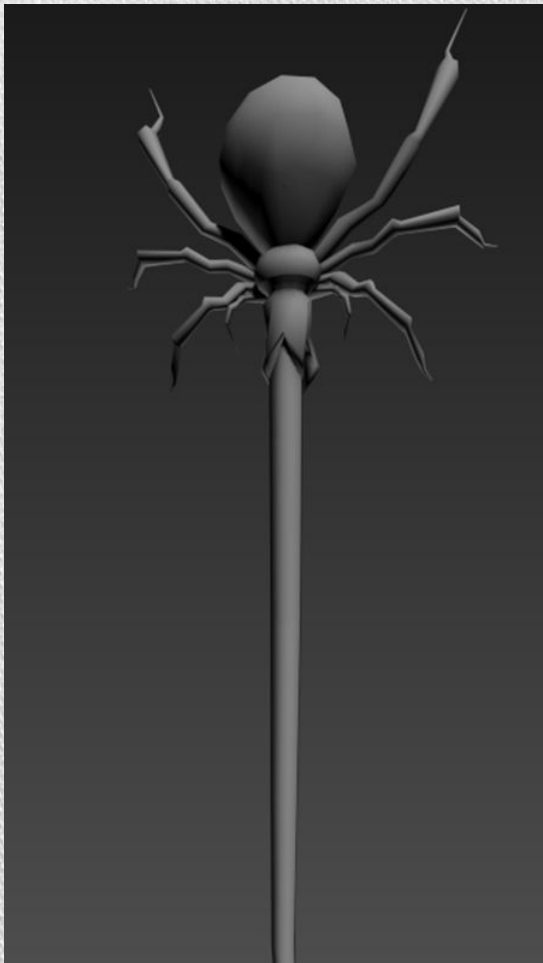
Противник 3. (Босс). Некромант

Некромант – босс одного из квестов игры.

Основные способности:
боевая магия + призыв
существ (эпитема)







Противник 4 (сильный). Анираам

- Ведьма.
- Основные способности – призванные существа (кромешники)
- Основное оружие – магический посох, дающий возможность призыва существ слабого и среднего уровня, телепортации на небольшие расстояния.



Референсный лист (Анираам)



Локация 1. Дорога на Кладбище Хофнунг

Главный герой отправляется на Кладбище Хофнунг, чтобы осмотреть павшие жертвы эпидемии и, может быть, найти какое-то объяснение произошедшему.



Локация 2. Ведьмин Лес

Ведьмин лес – одно из самых таинственных мест королевства. Здесь можно встретить многочисленных магических существ, однако далеко не все из них настроены дружелюбно. В частности, именно здесь можно найти ведьму Анираам и кромешников.



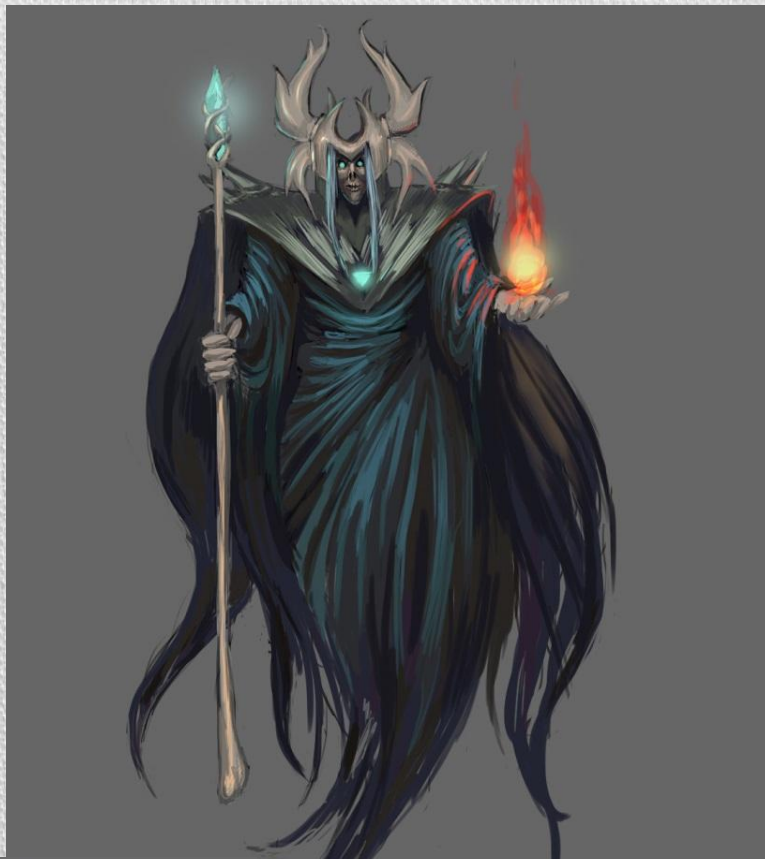
Локация 3. Подземелье

В королевстве можно найти многочисленные подземелья с разнообразными обитателями и сокровищами.

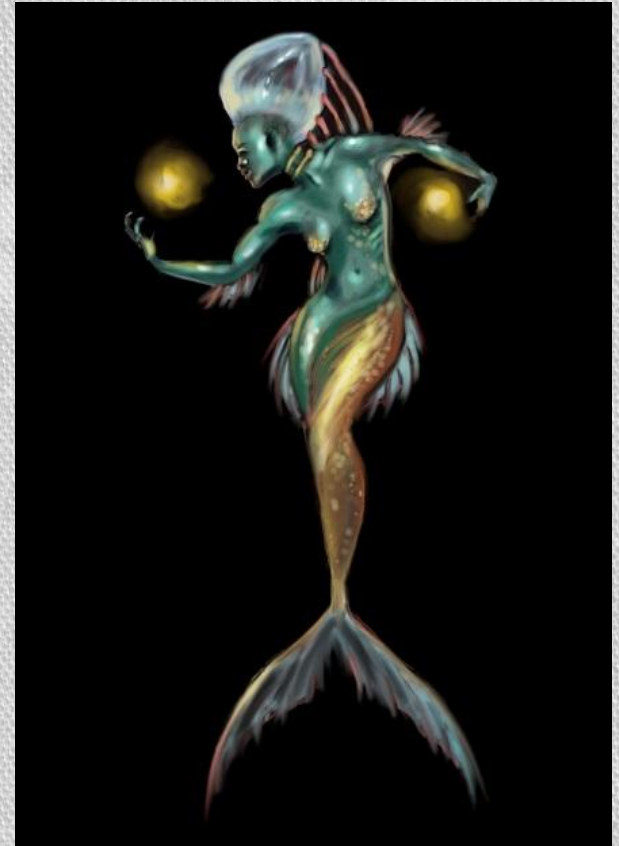
Если вы вдруг решите туда заглянуть, то берегитесь пауков, эпитем и ни в коем случае не трогайте древние захоронения.

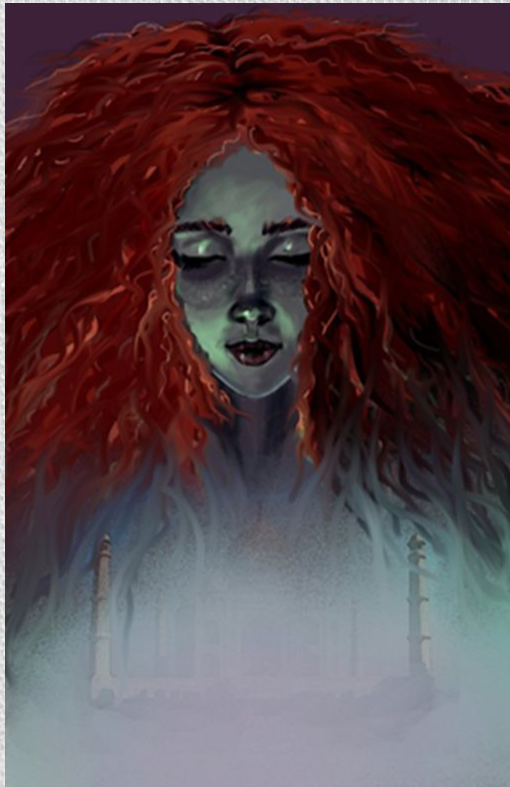
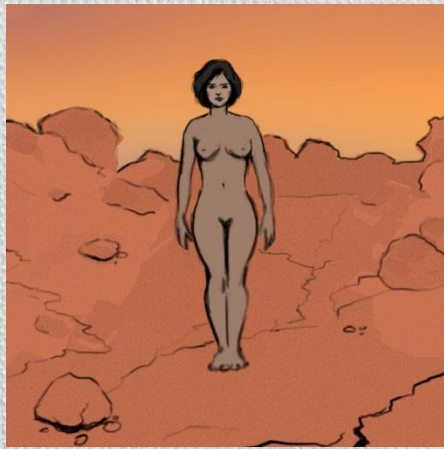


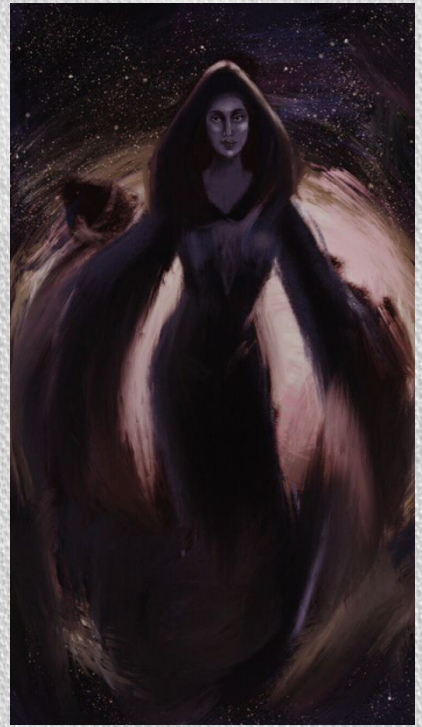




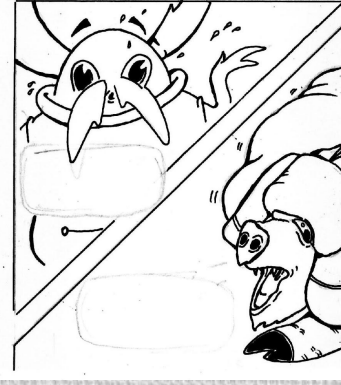
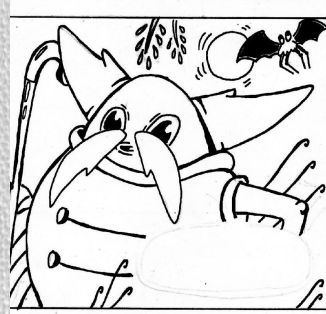
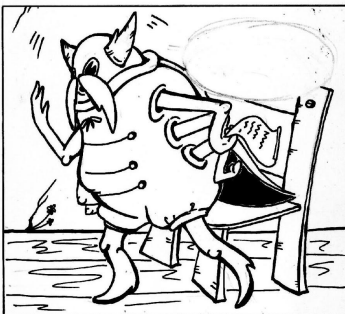
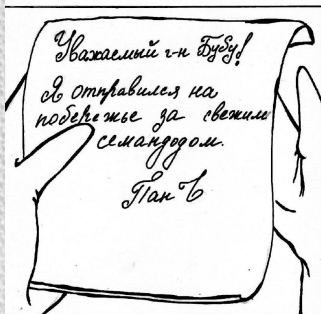
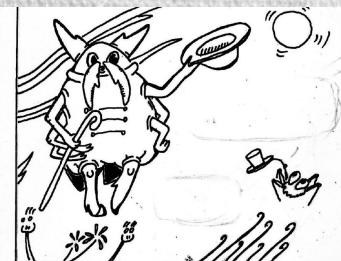
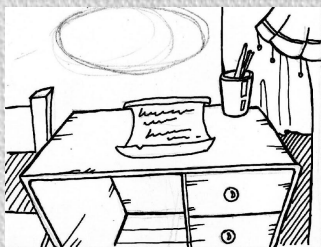
Прочие работы. Цифровое

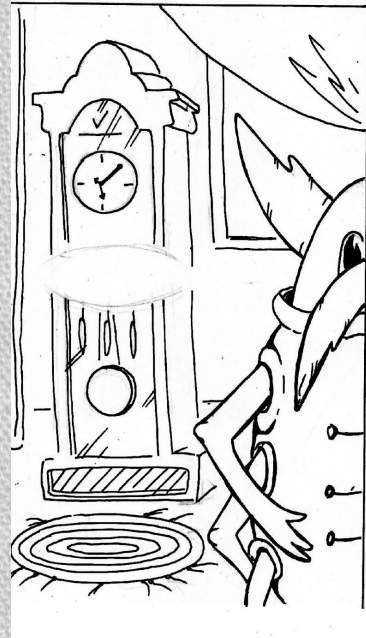
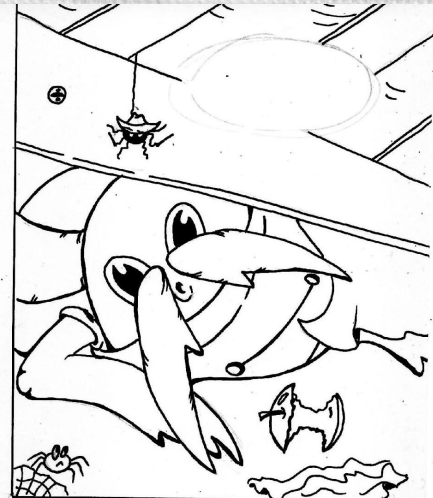
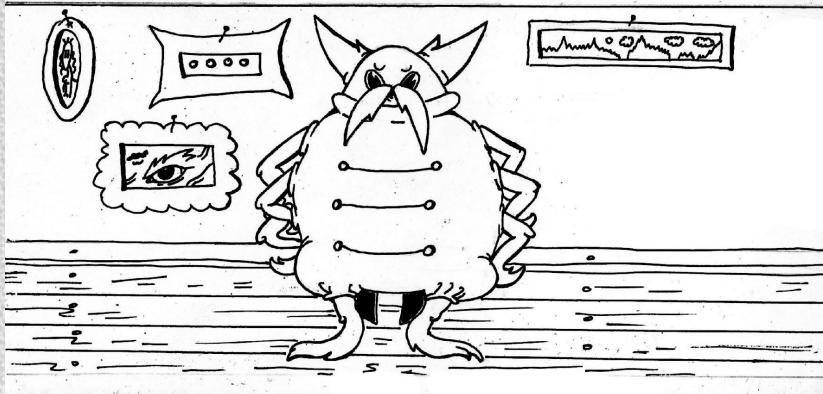
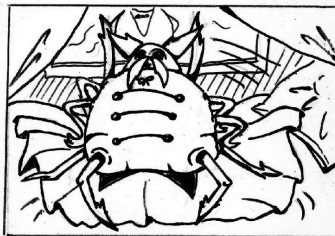
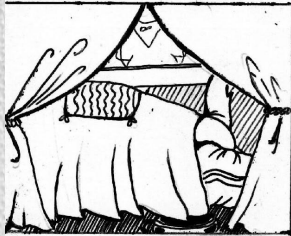


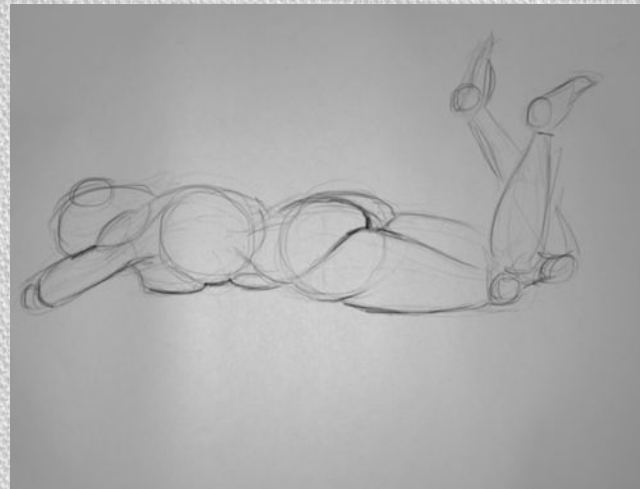
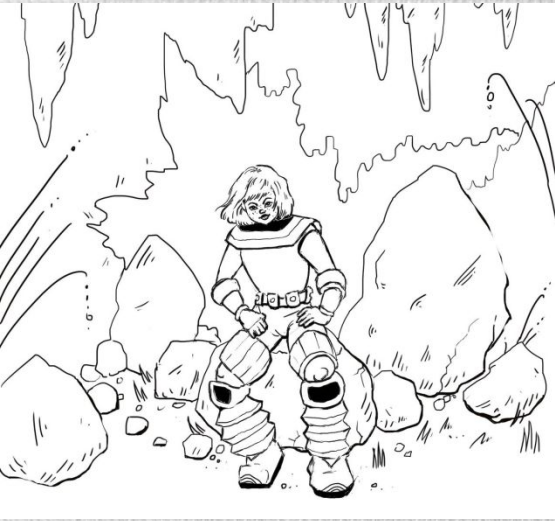




Прочие работы. Традиционное







Прочие работы. 3D (ZBrush, Maya)

