



# 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.





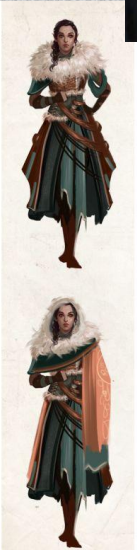
# Главный герой

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





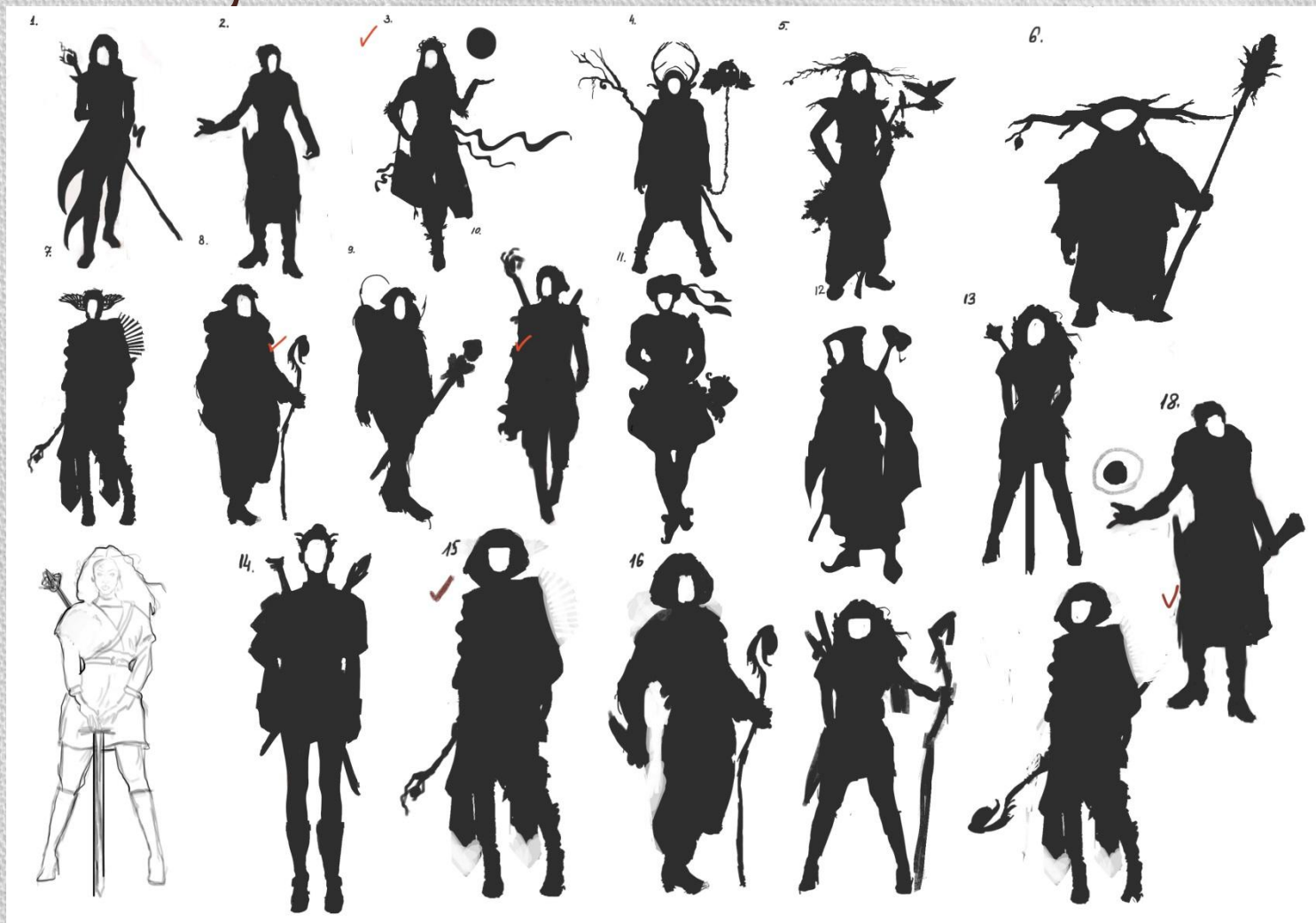
# Референсный лист (ГГ)

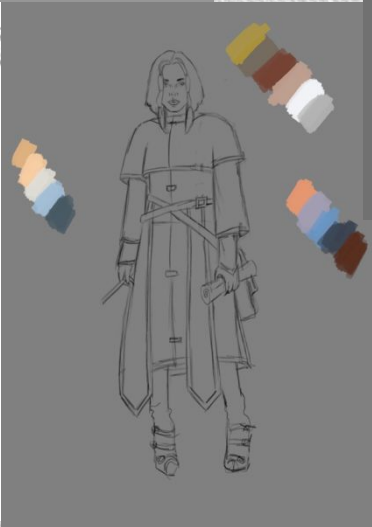
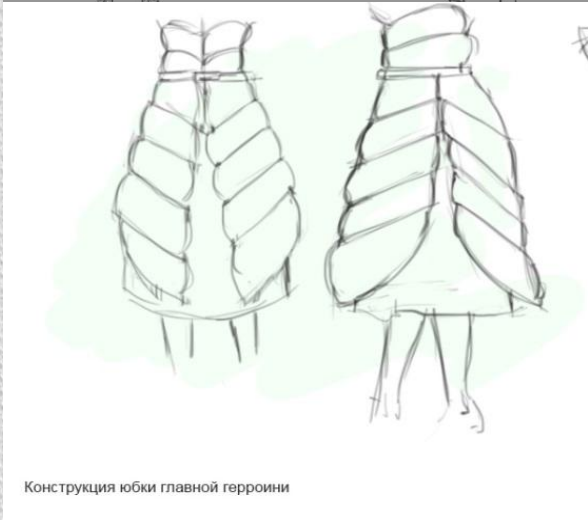
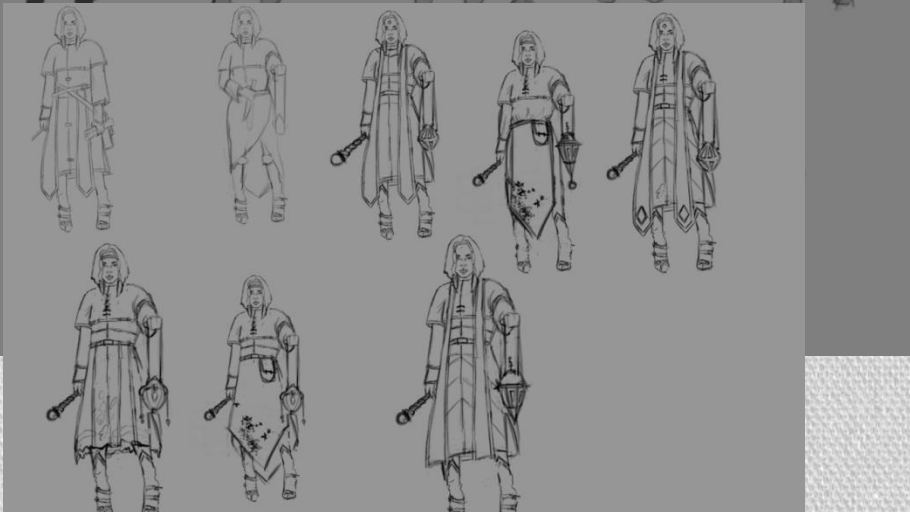




# Создание силуэта ГГ

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.

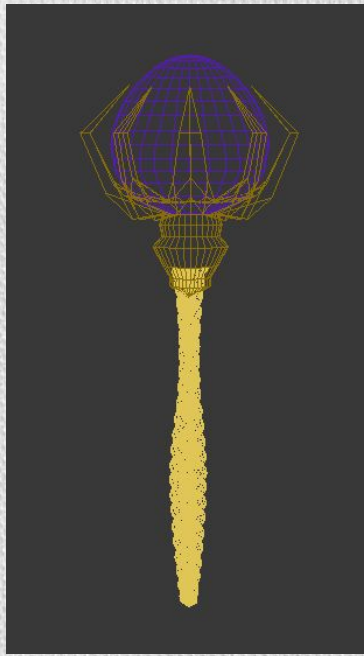


Походное «облачение» клирика  
Возможны различные варианты брони  
и модификации при помощи рун

Защитные рун



Магическая лампада





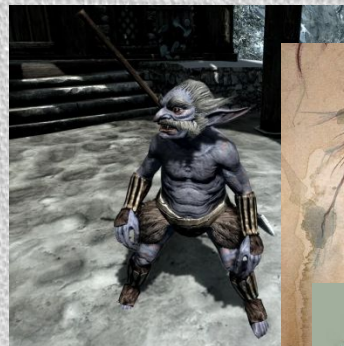
# Противник 1. Слабый. Кромешник

- 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.

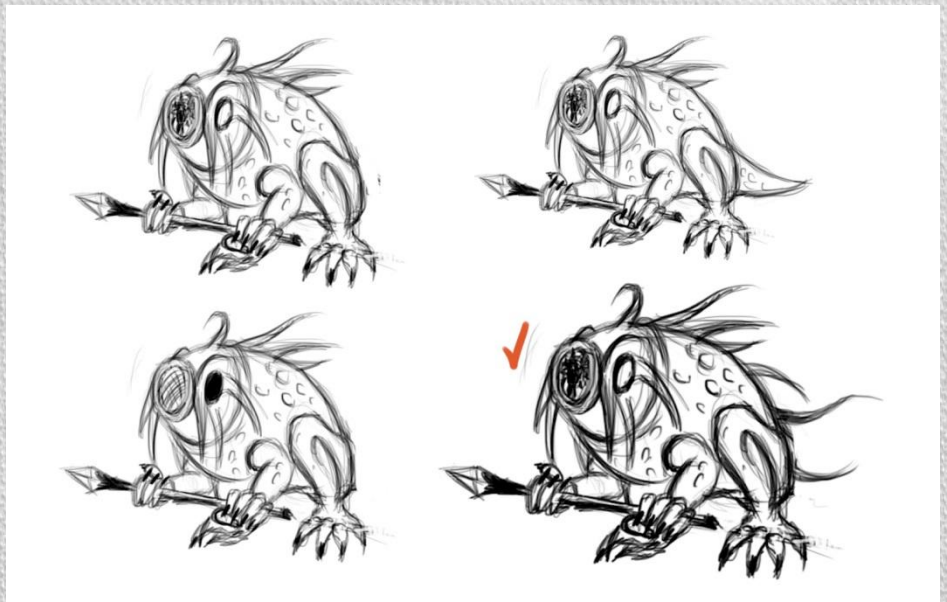




# Референсный лист - противник 1. Слабый.









# 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



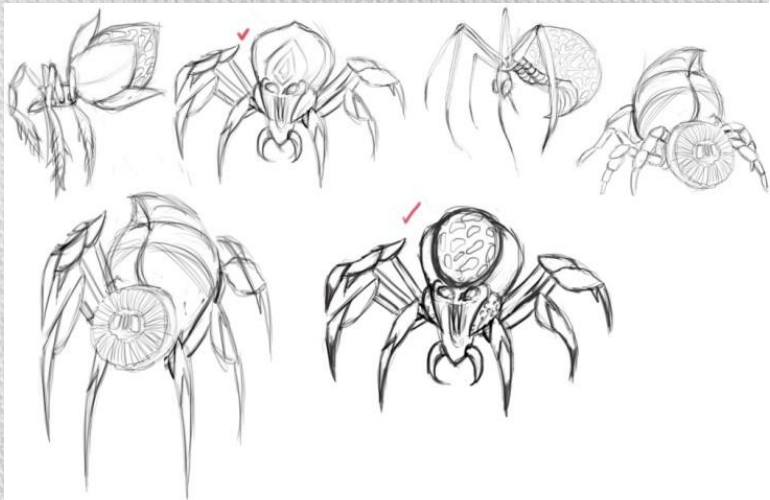


# Референсный лист. Эпитема





# 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.

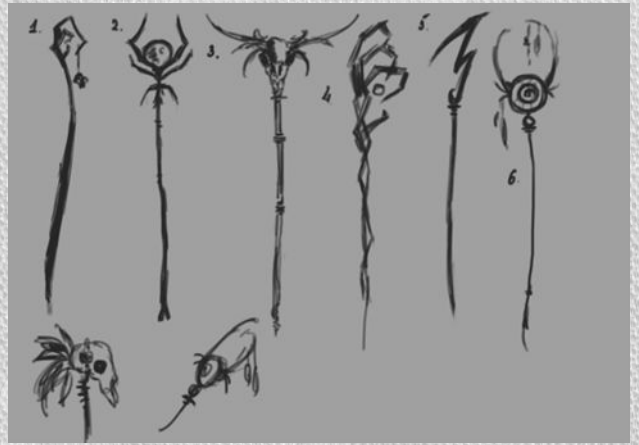
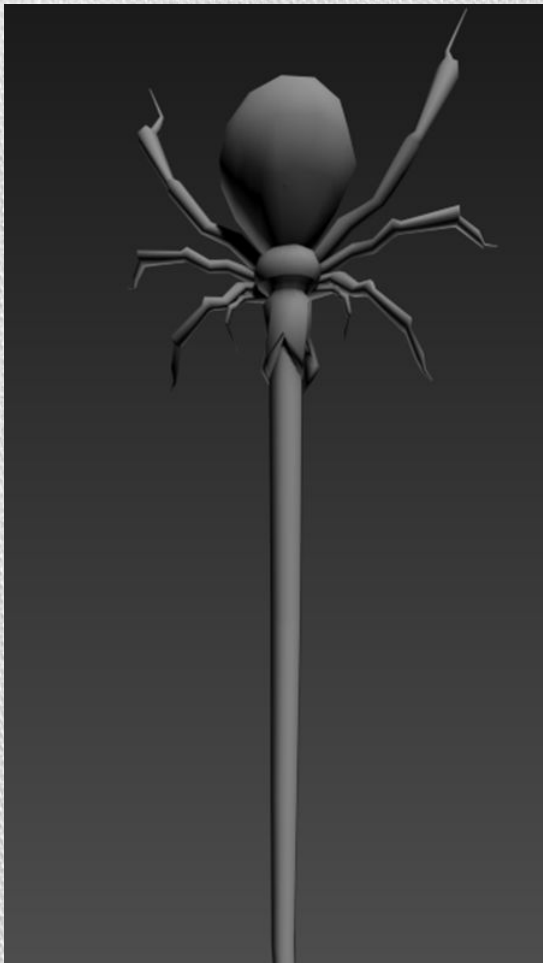
Основные способности:  
боевая магия + призыв  
существ (эпитема)













# 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.

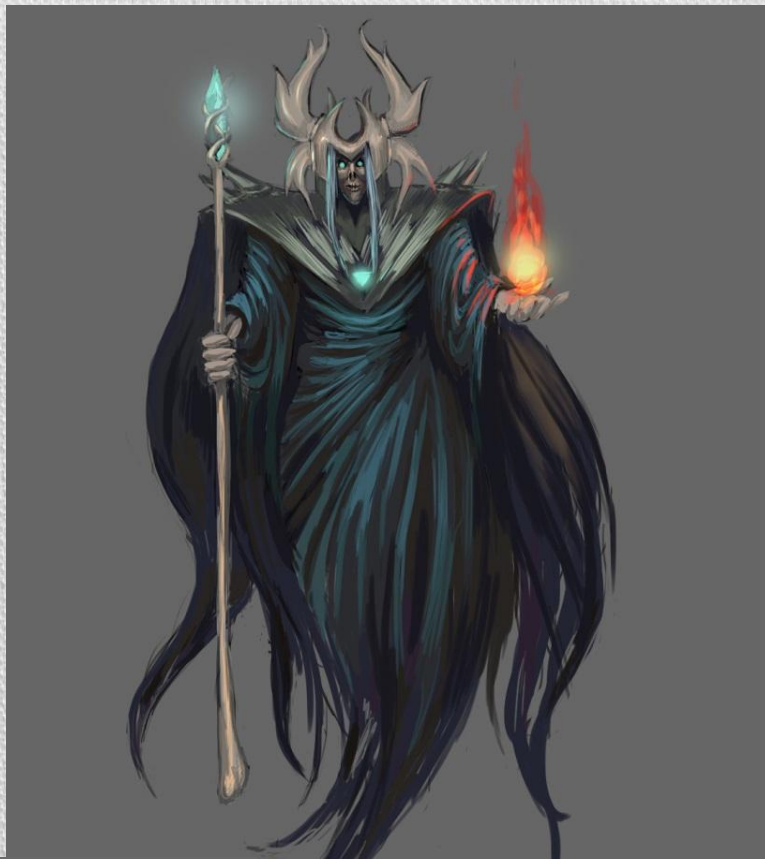
Если вы вдруг решите туда заглянуть, то берегитесь пауков, эпитем и ни в коем случае не трогайте древние захоронения.









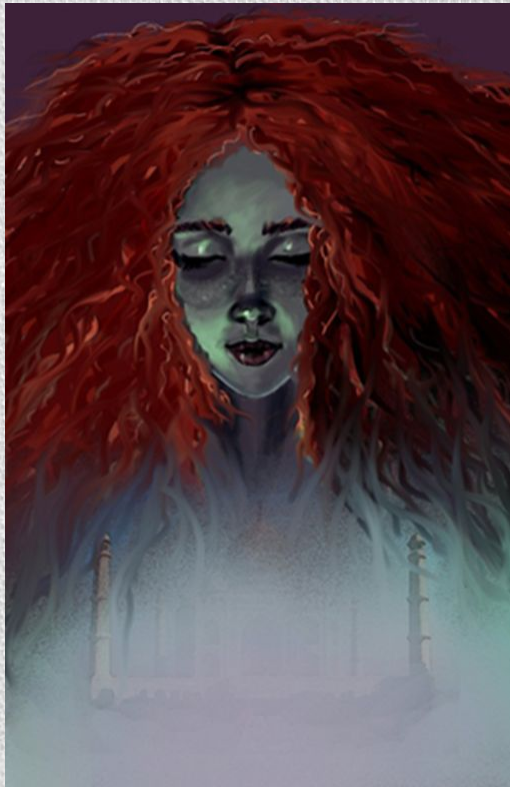
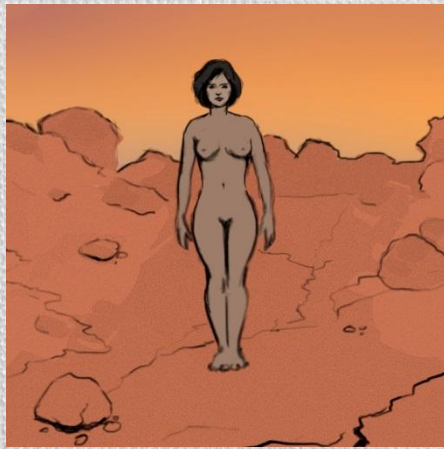




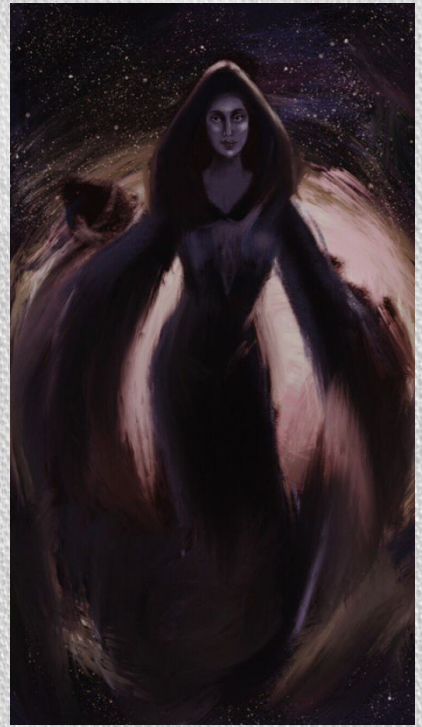
# Прочие работы. Цифровое





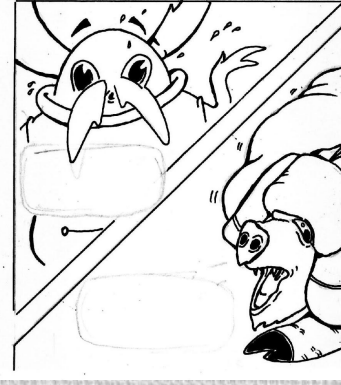
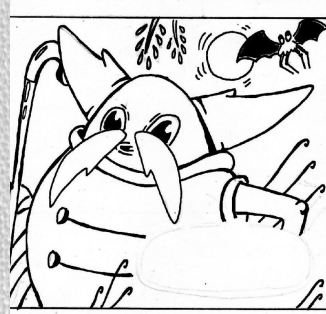
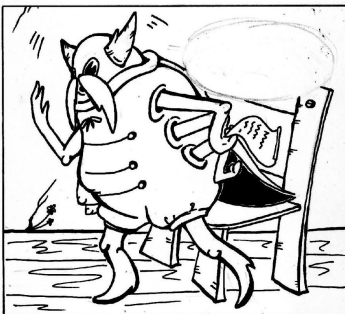
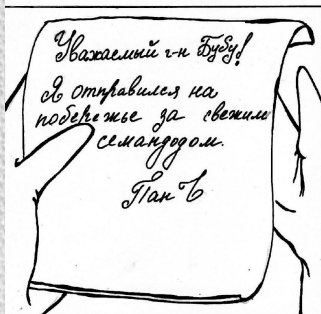
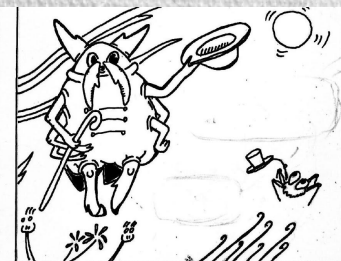
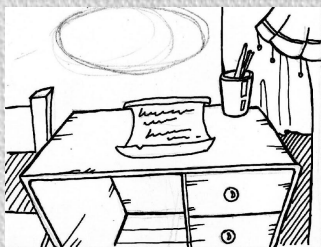




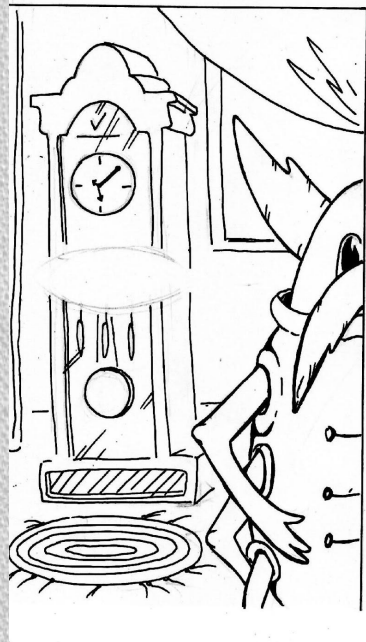
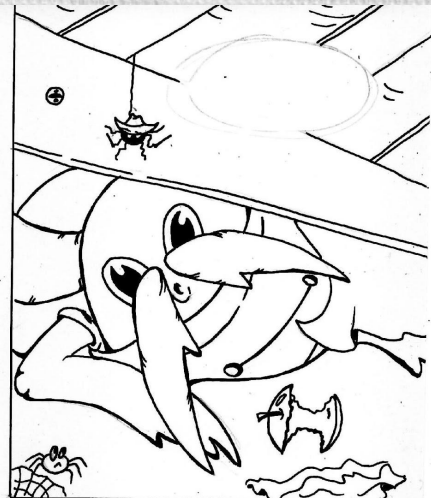
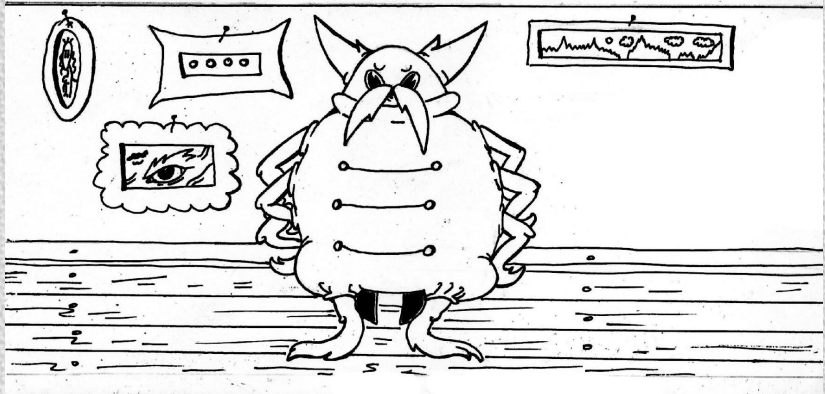
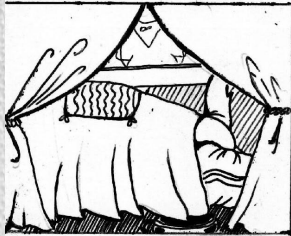




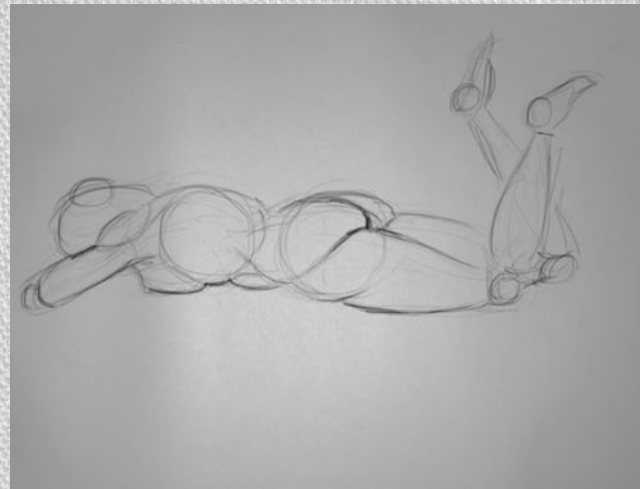
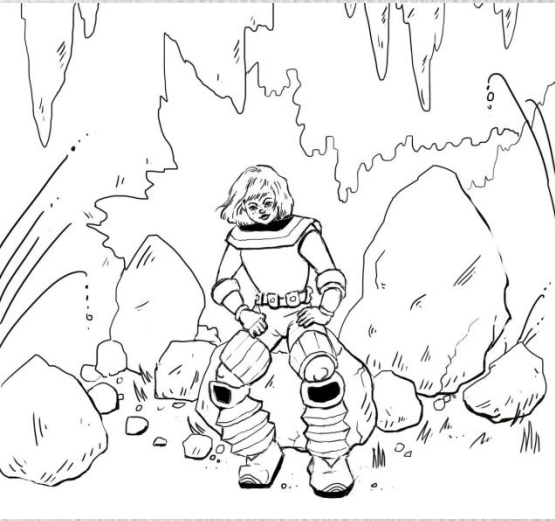
# Прочие работы. Традиционное













# Прочие работы. 3D (ZBrush, Maya)

