

PORTFOLIO

Mikołaj Gabrylewicz

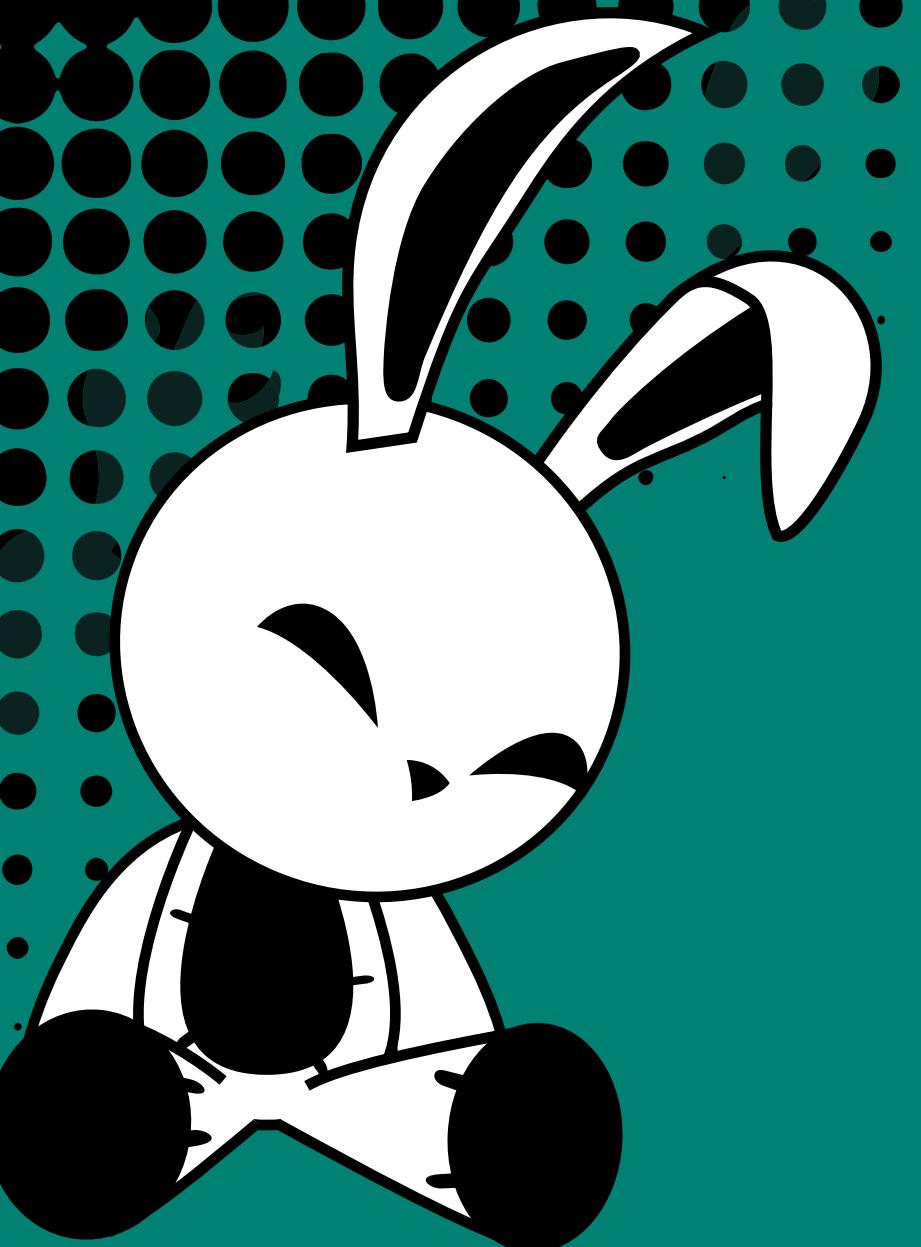
GA BEITER

AUTOR:
MIKOŁAJ GABRYELEWICZ

KONCEPCJA WIZUALNA GRY KOMPUTEROWEJ

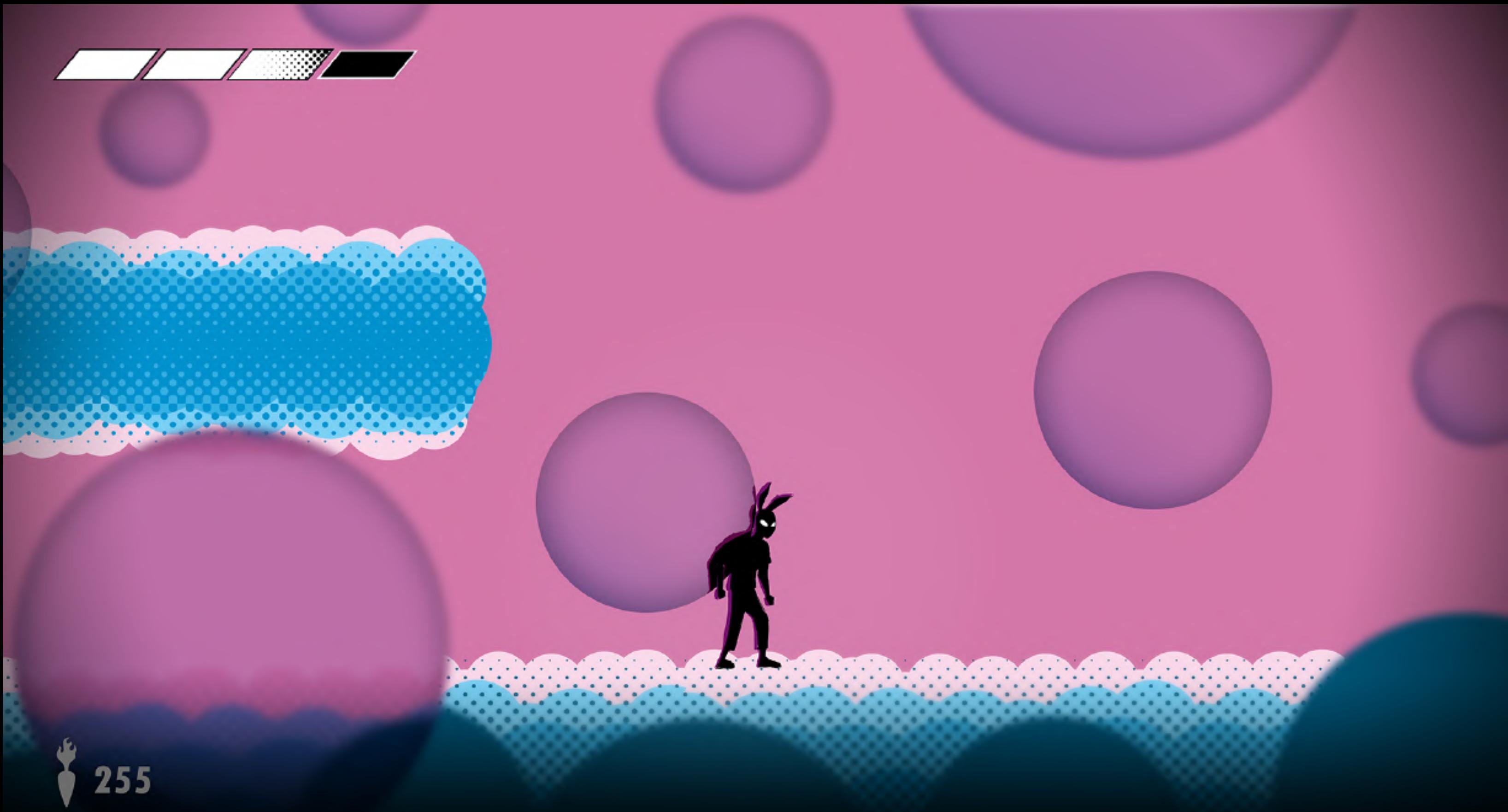
SPIS TREŚCI

- 1. IDEA**
- 2. IKONY**
- 3. ANIMACJE**
- 4. BRAND HERO**
- 5. EDYCJA KOLEKCJONERSKA**
- 6. STRONA WWW**



IDEA

Od strony technicznej mój pomysł zakładał, że będzie to charakteryzująca się dynamiką gra platformowo-zręcznościowa 2D w konwencji „metroidvanii”, utrzymana w stylistyce komiksowej. W elementach wizualnych często się więc pojawiają elementy charakterystyczne dla komiksu, np. półton drukarski, silnie zróżnicowany przy pomocy plam barwnych światłocień, oraz wyraźnie zaznaczone kontury. Dobór kolorów pojawiających się w projektach lokacji oparty jest na kole barwnym i triadzie, dzięki czemu udało mi nadać lokację charakteru, jednocześnie zachowując harmonię kolorystyczną. Kompozycja każdej lokacji stworzona jest w oparciu o 3 różne plany, co nadaje im wrażenie głębi, pomimo tego że sama gra jest dwuwymiarowa.





255



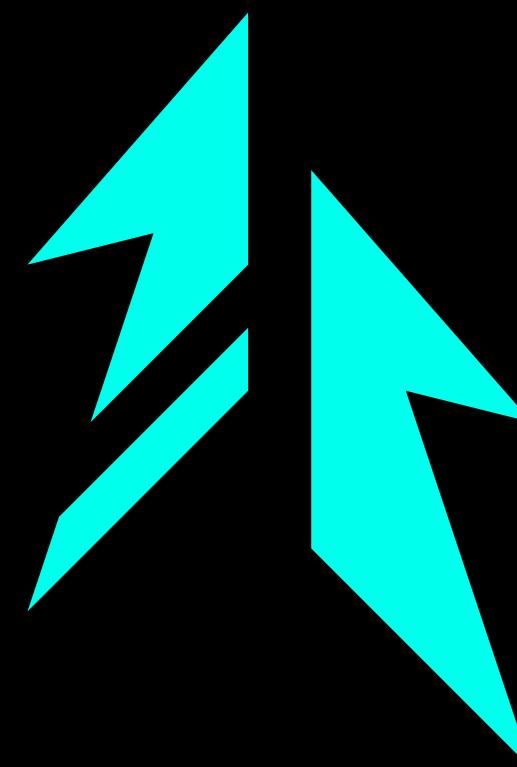


255

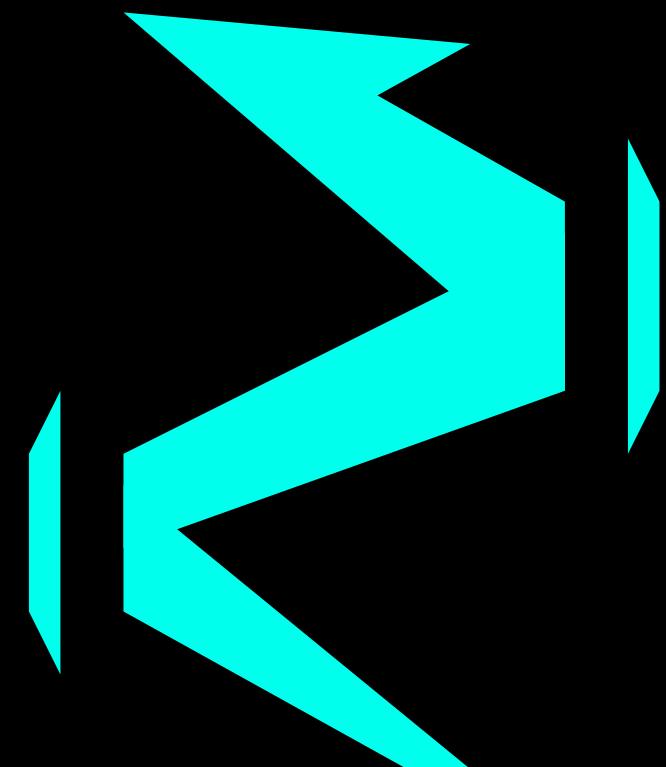
IKONY

Ikony stosowane w projekcie były tworzone na wzór infografik - rzeczy, które te ikony przedstawiają, są sprowadzone do silnie uproszczonej formy przedstawiającej dany motyw na zasadzie skojarzeń (np. ikona „double jump”, czyli dwie strzałki skierowane w górę). Ważnym motywem, który zawarłem w tych ikonach jest ich dynamika, która nawiązuje bezpośrednio do tego jak wyglądałaby rozgrywka w grze. Udało mi się ją uzyskać m.in. dzięki zastosowaniu zdecydowanych, dynamicznych form geometrycznych.

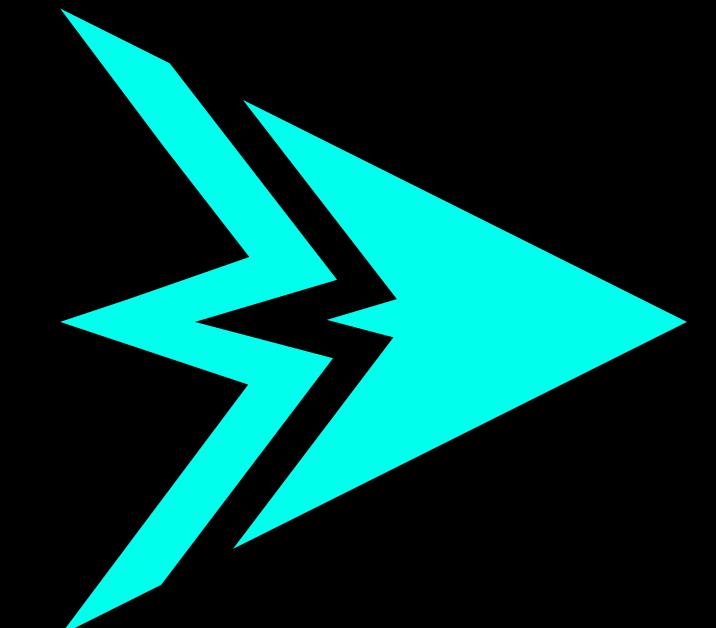
Ikony te znalazłyby swoje zastosowanie w nauce gracza podstawowych mechanik, jak i również miałyby stanowić pomoc w opanowaniu systemu walki w grze, opierającego się na kombinacjach ataków.



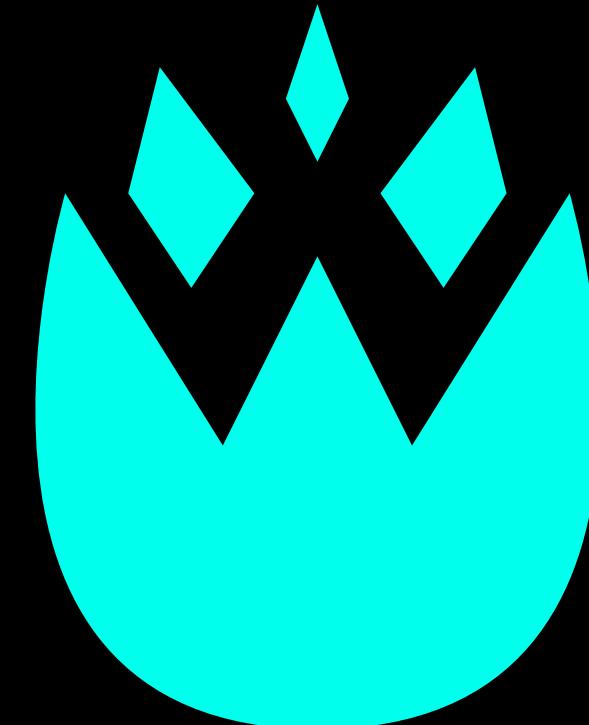
PODWÓJNY SKOK



ODBICIE



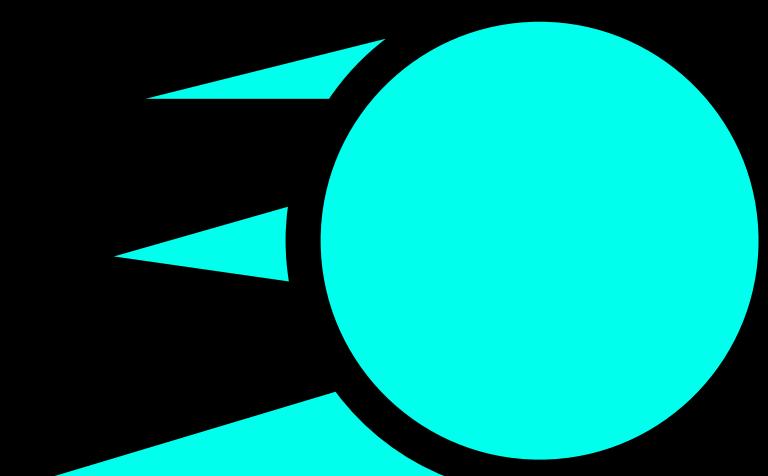
DOSKOK



ATAK SIŁNY

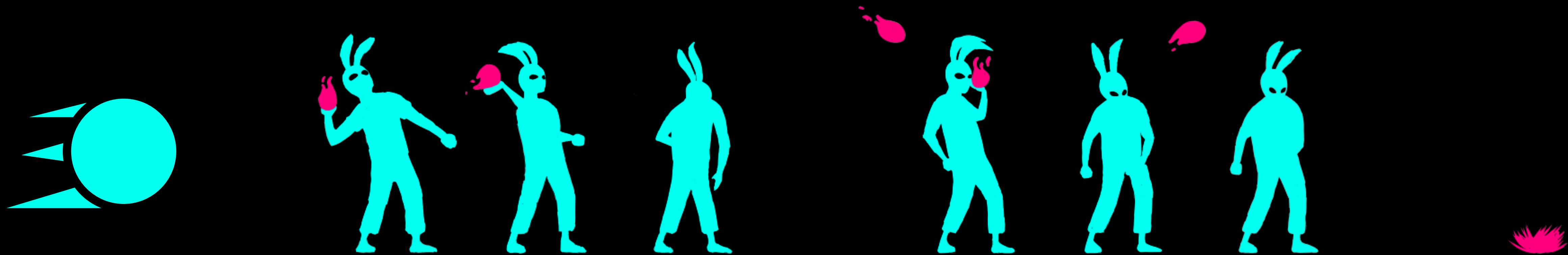
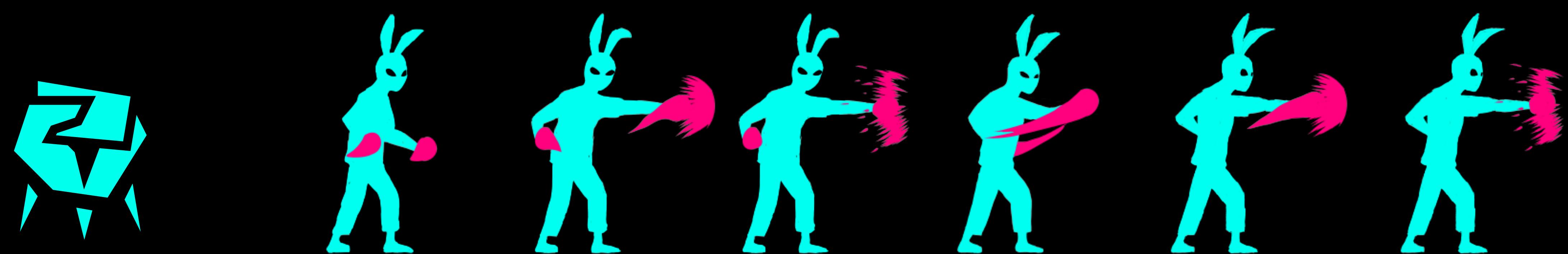


ATAK SZYBKI



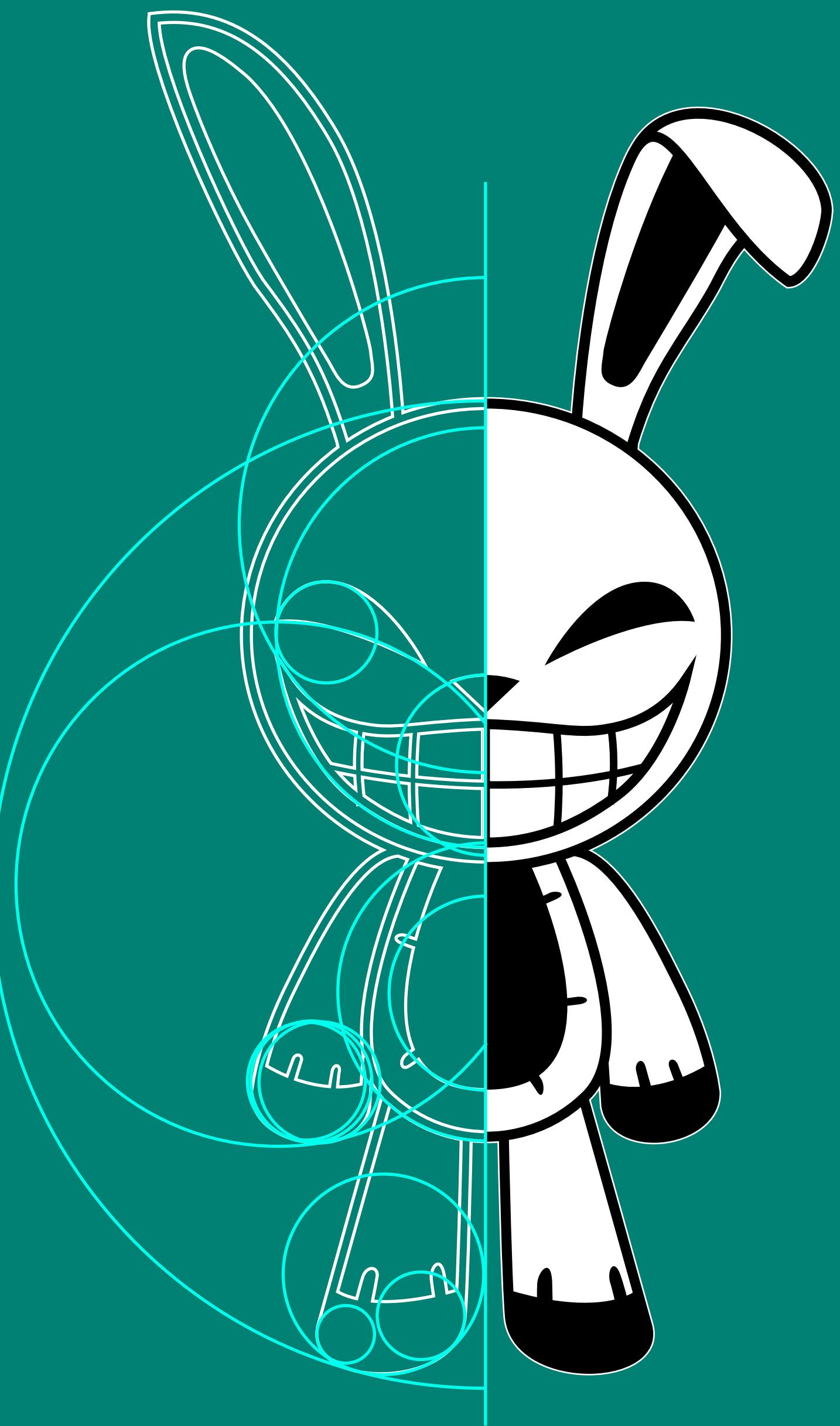
ATAK DYSTANSOWY

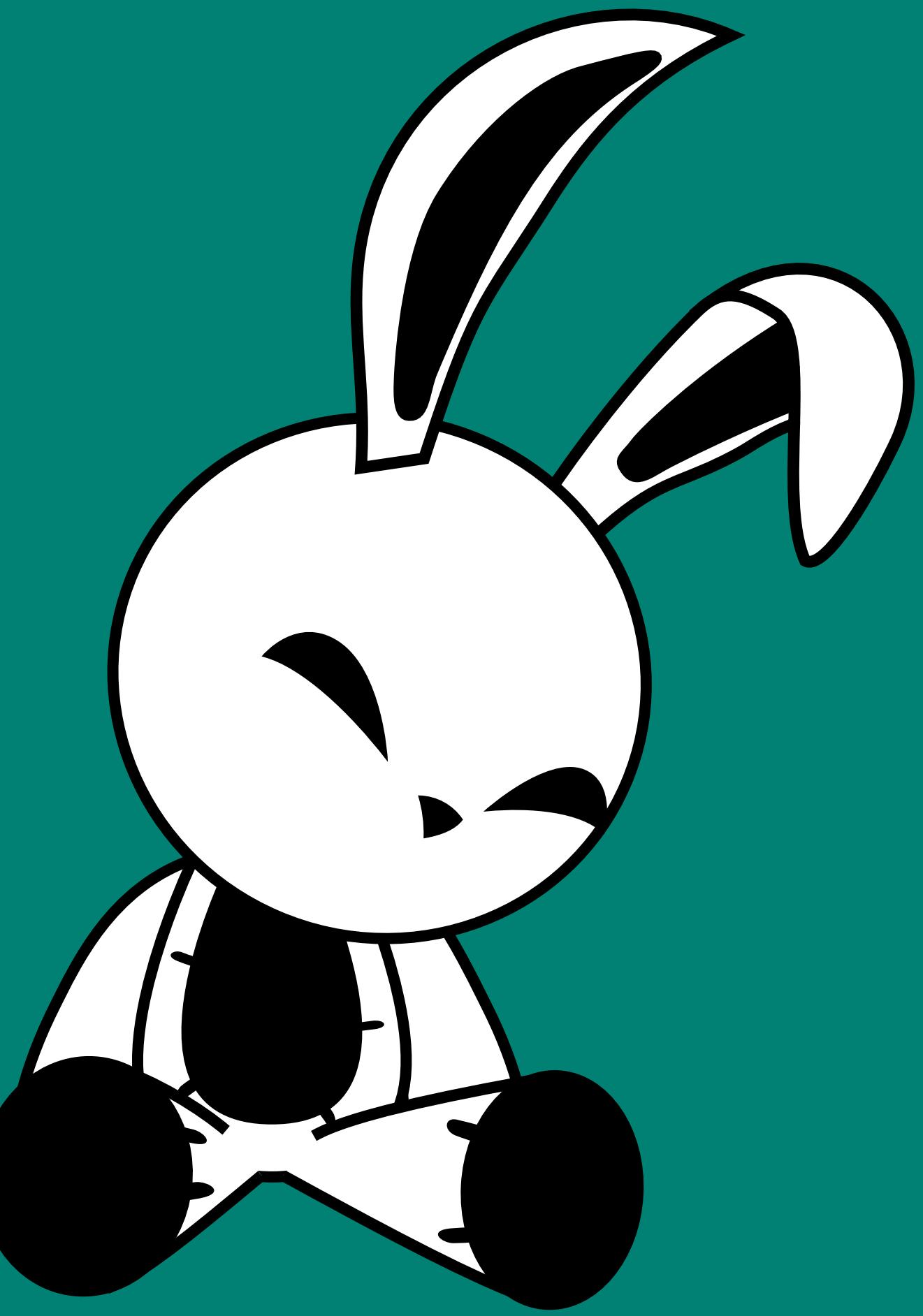
ANIMACJE



BRAND HERO

Bardzo ważnym elementem jeśli chodzi o kreację tej marki i jej marketingu jest stworzony przeze mnie bohater marki („brand hero”). Postać ta to pluszowy biały królik, który jest ważnym elementem fabularnym gry, co sprawia, że świetnie nadaje się na jeden z elementów wiodących kampanii reklamowej. Tworząc projekt brand hero, starałem się nadać mu bardzo charakterystyczny, unikatowy wygląd, przy jednoczesnym utrzymaniu go w stylistyce gry. Jedną z jego głównych cech jest nietypowy, zapadający w pamięć wyraz twarzy, który dodaje postaci tajemniczości i charakteru, dzięki czemu może ona zaintrygować potencjalnego odbiorcę. Na podstawie twarzy tej postaci stworzone zostało logo gry





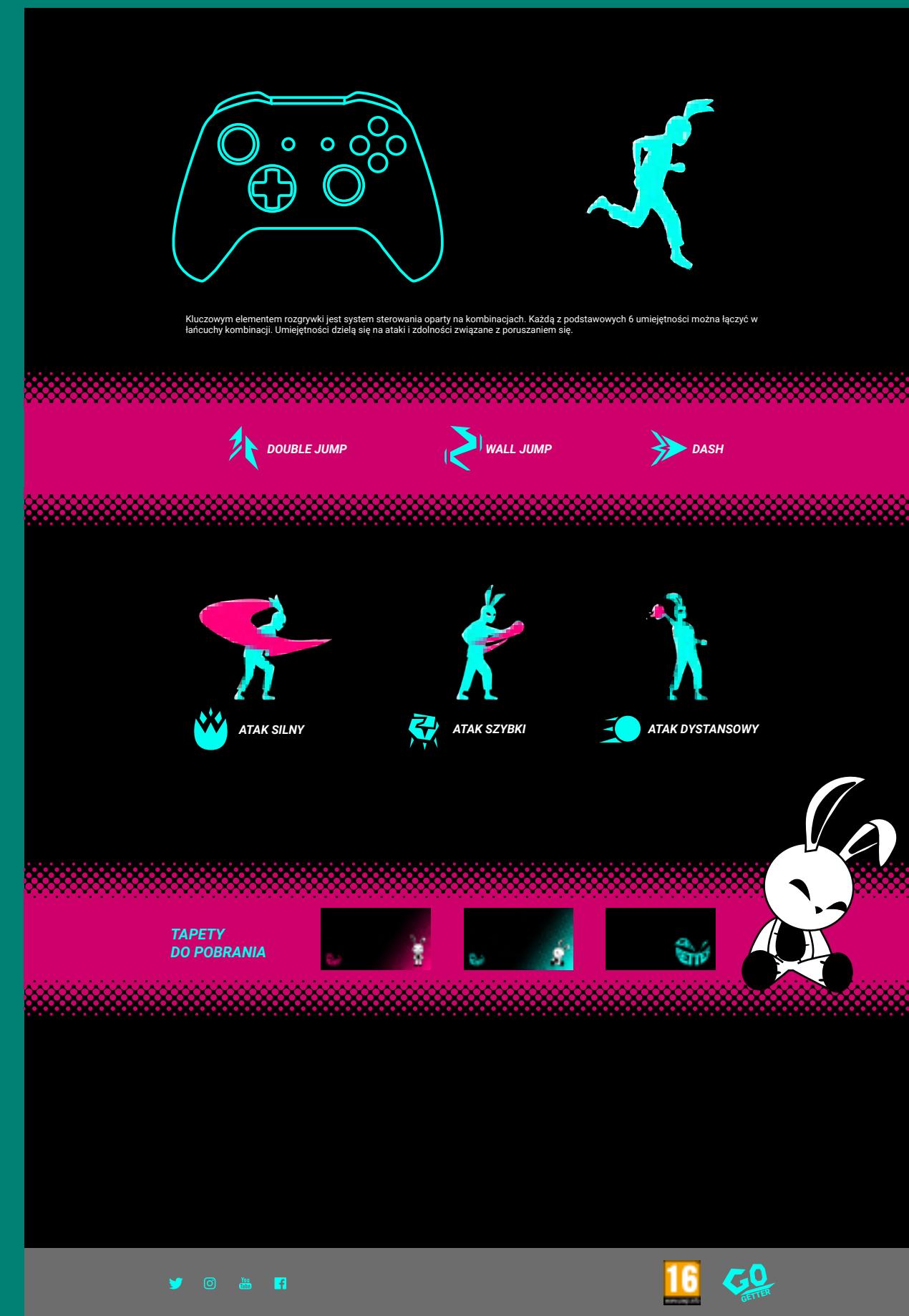
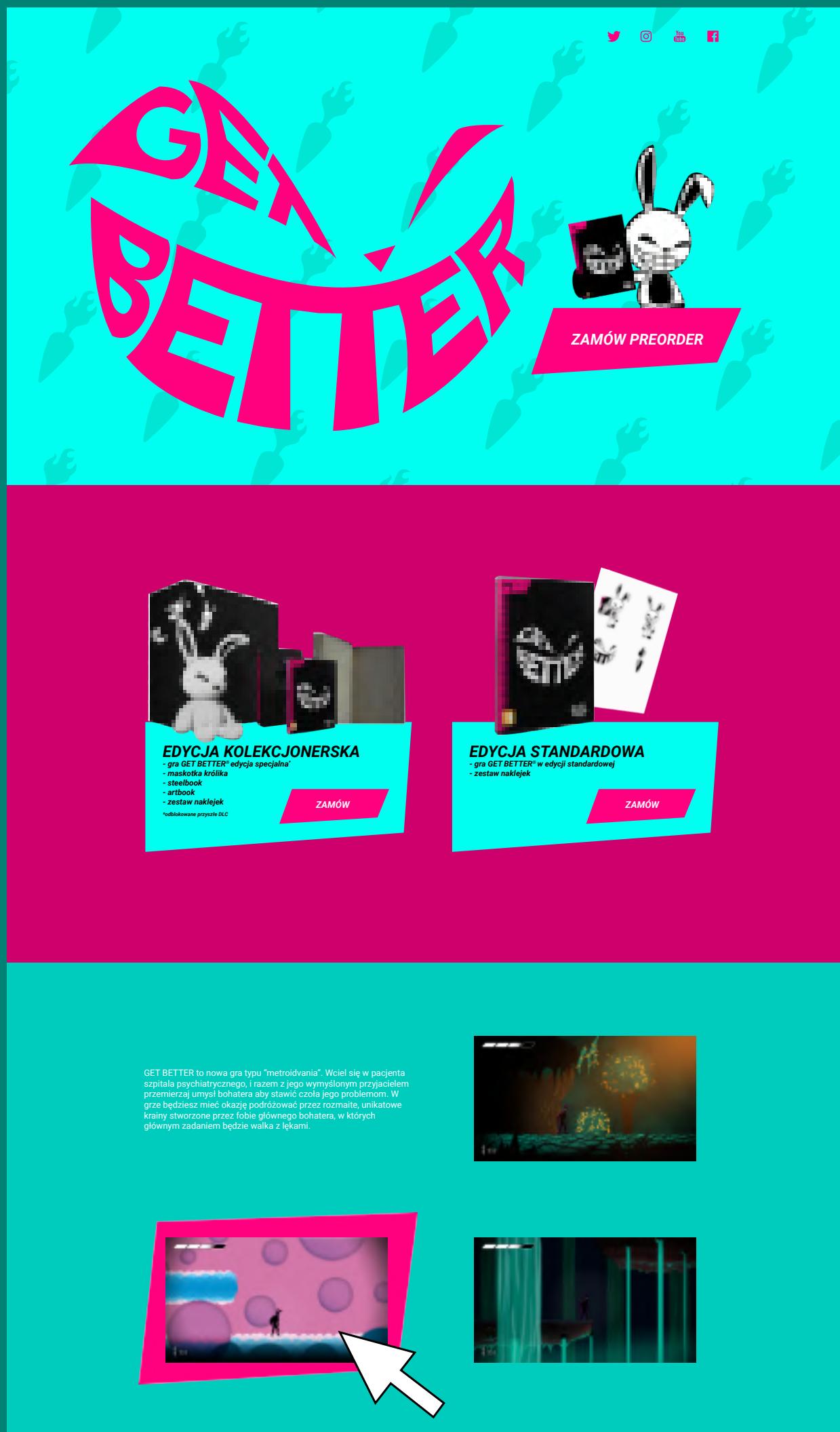
EDYCJA KOLEKCJONERSKA



W ramach kreacji marki GET BETTER zaprojektowałem EDYCJĘ KOLEKCJONERSKĄ gry. Jest to specjalna edycja dla osób szczególnie zainteresowanych produktem w skład której poza grą wchodzą unikatowe przedmioty dostępne tylko w tej edycji: pluszak, steelbook, artbook, zestaw naklejek

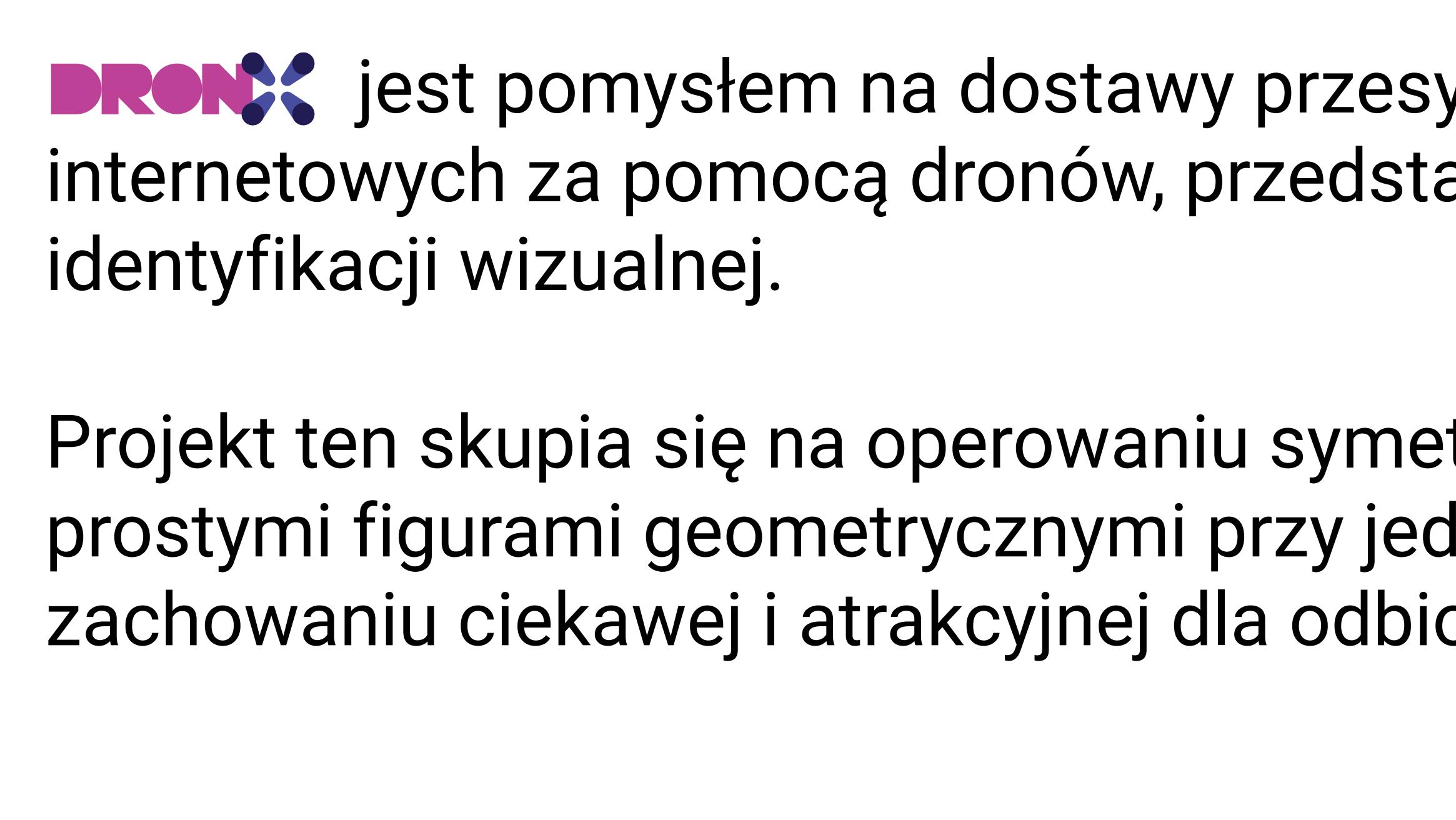
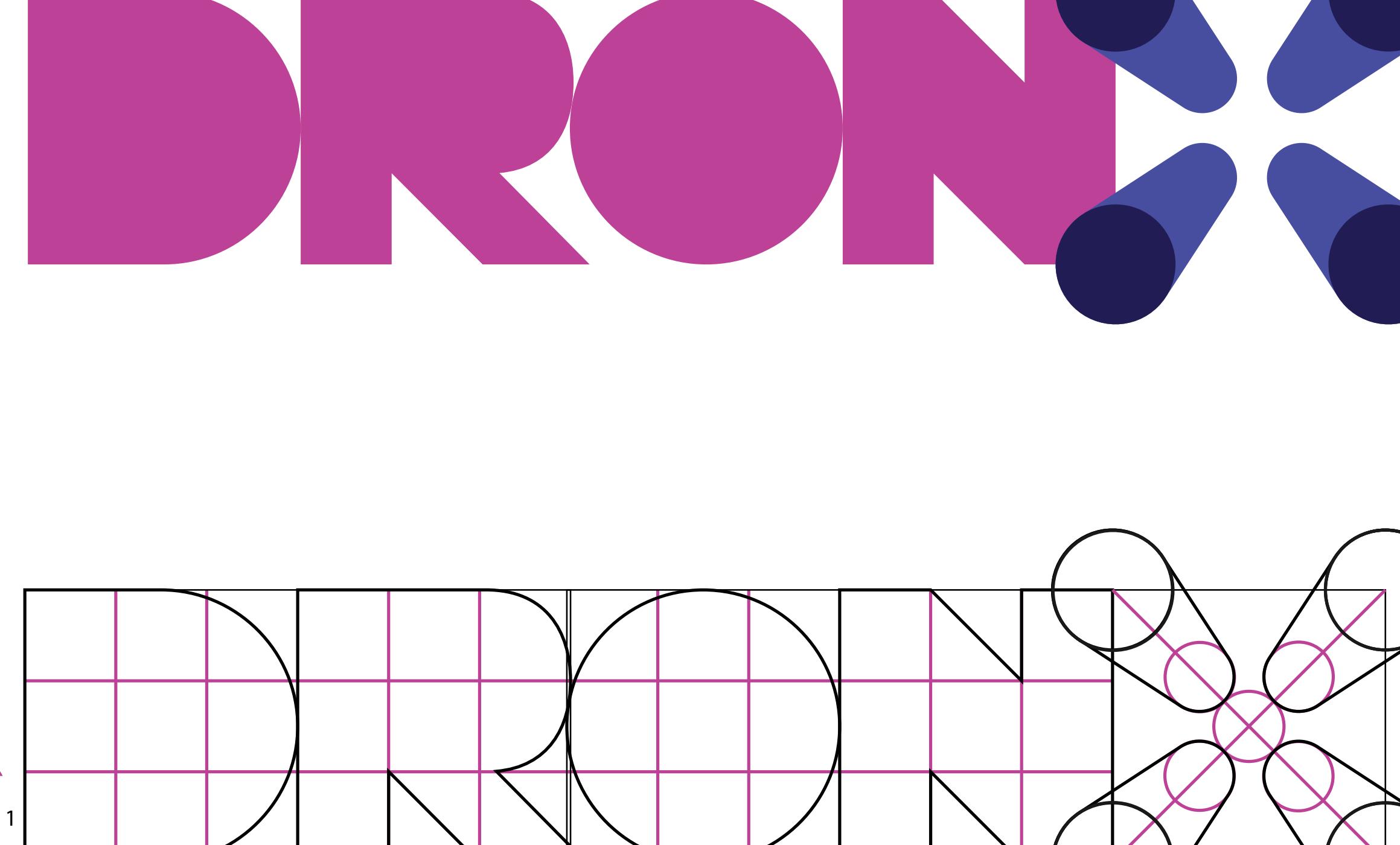
STRONA WWW

Wszystkie elementy zrobione na potrzeby tego projektu zostały wykorzystane do stworzenia strony internetowej produktu/gry.



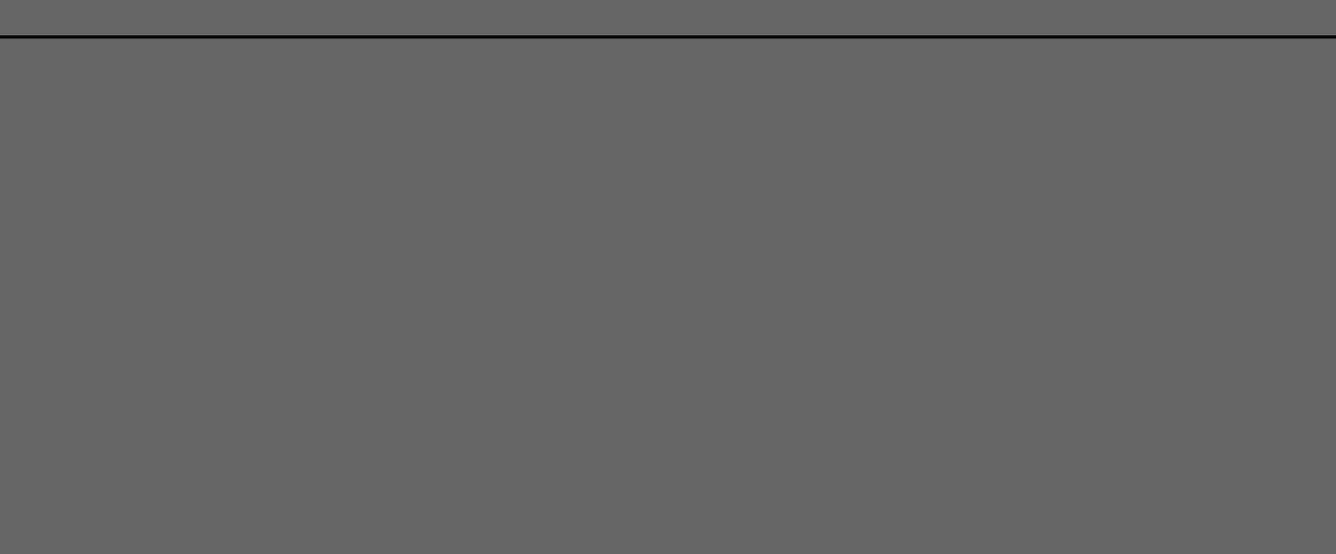
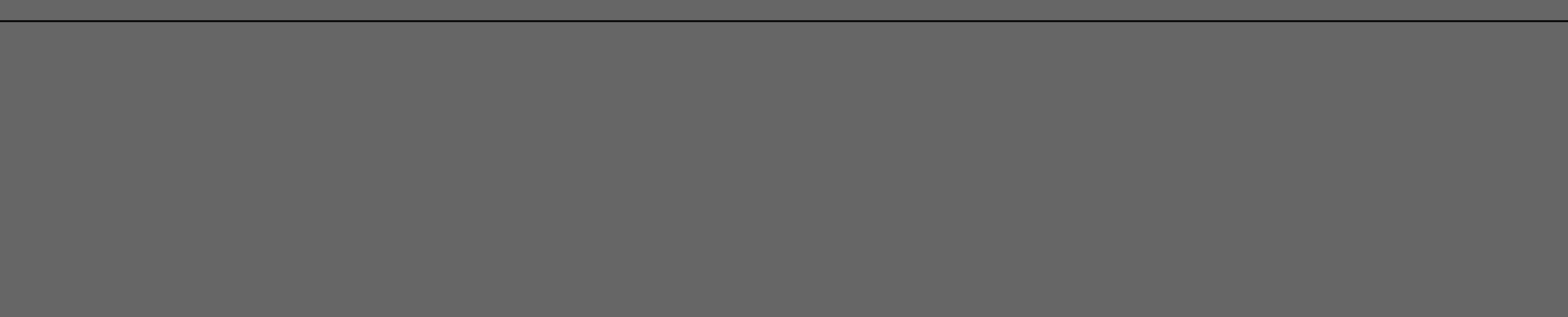
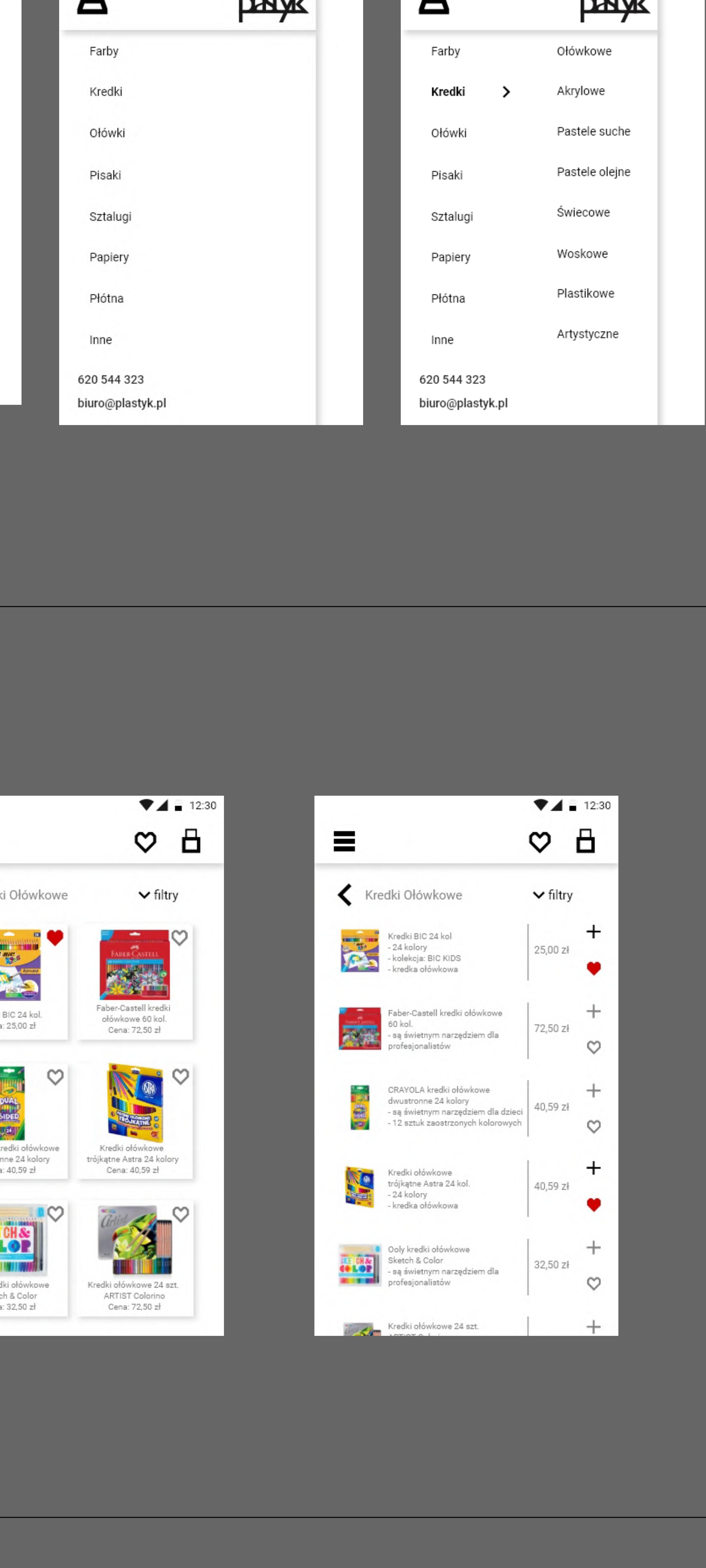
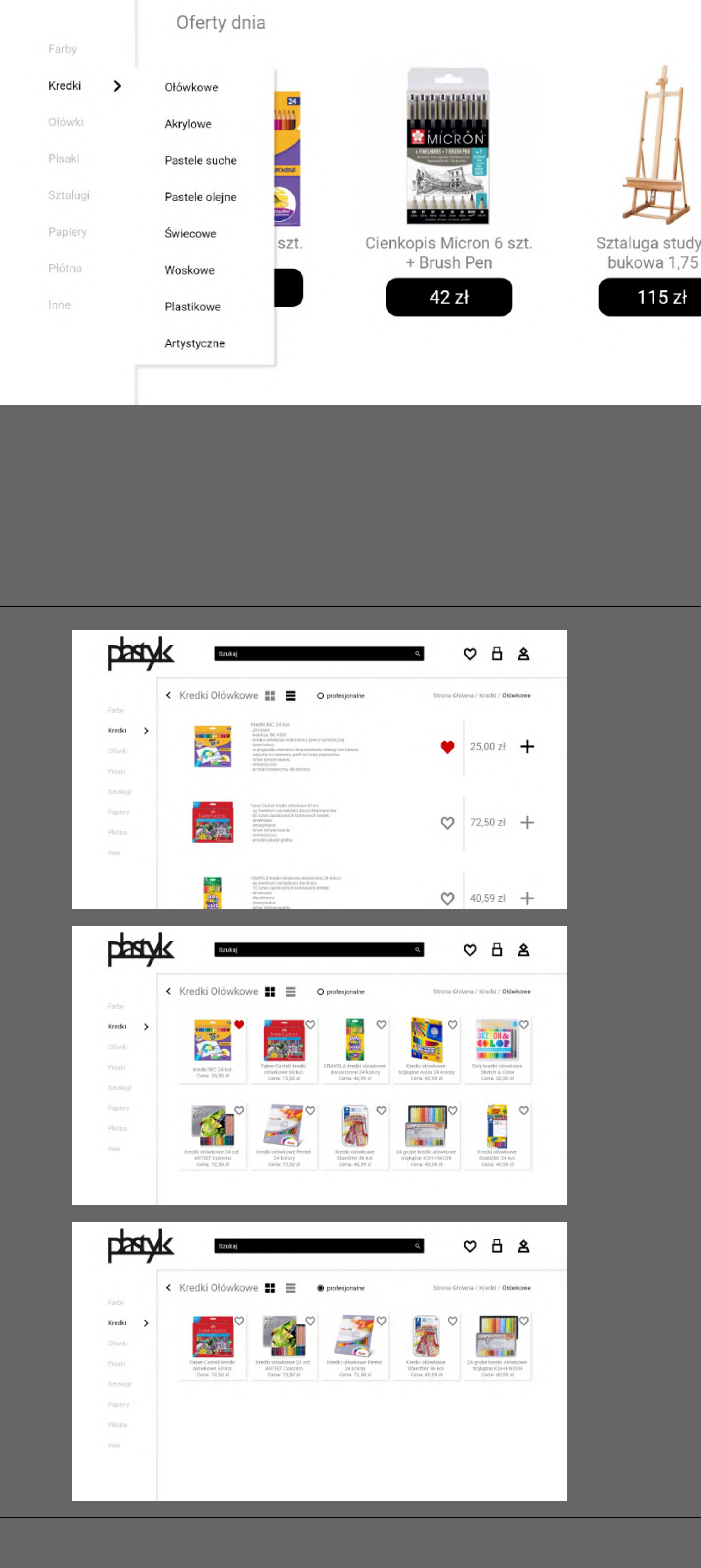
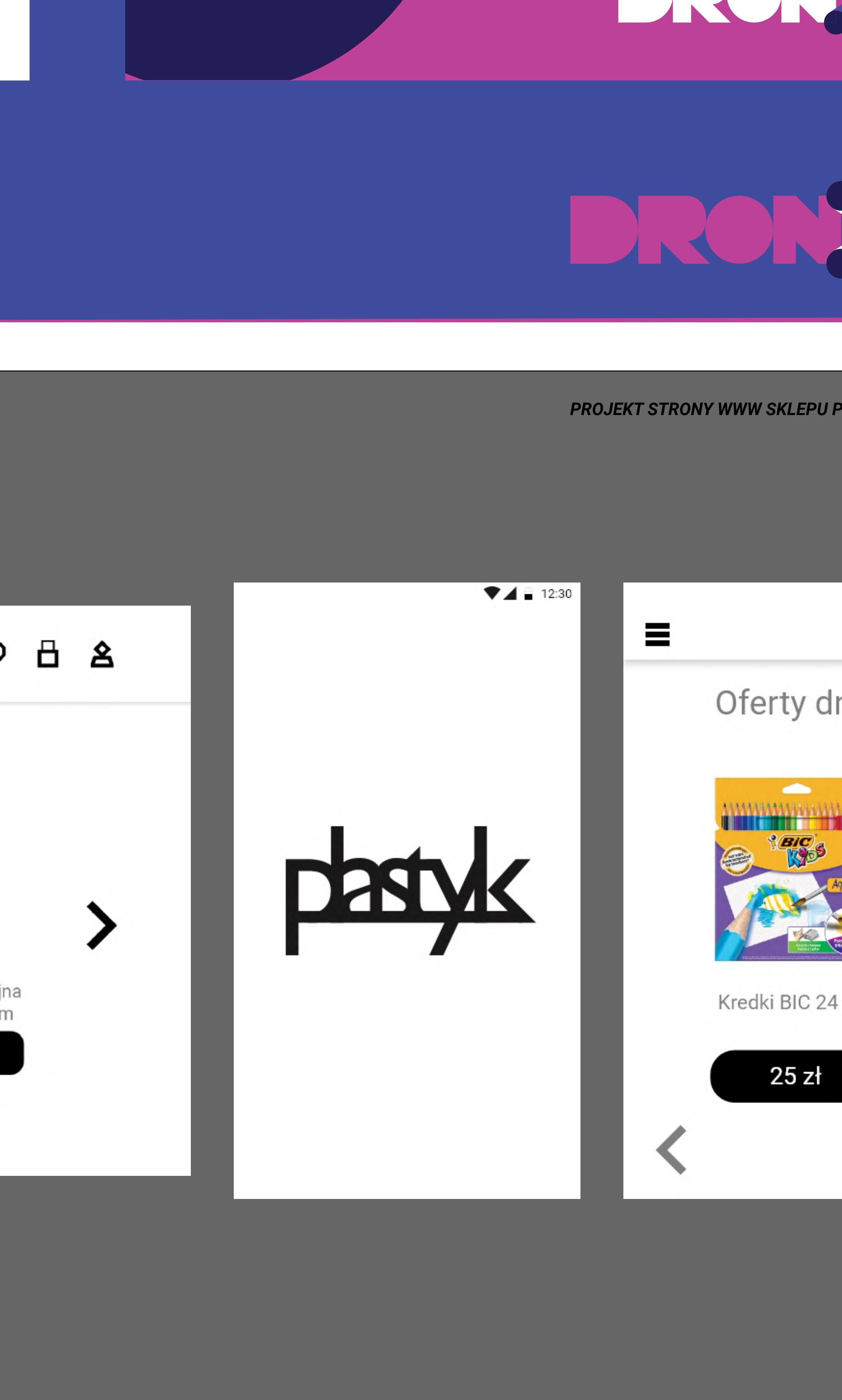
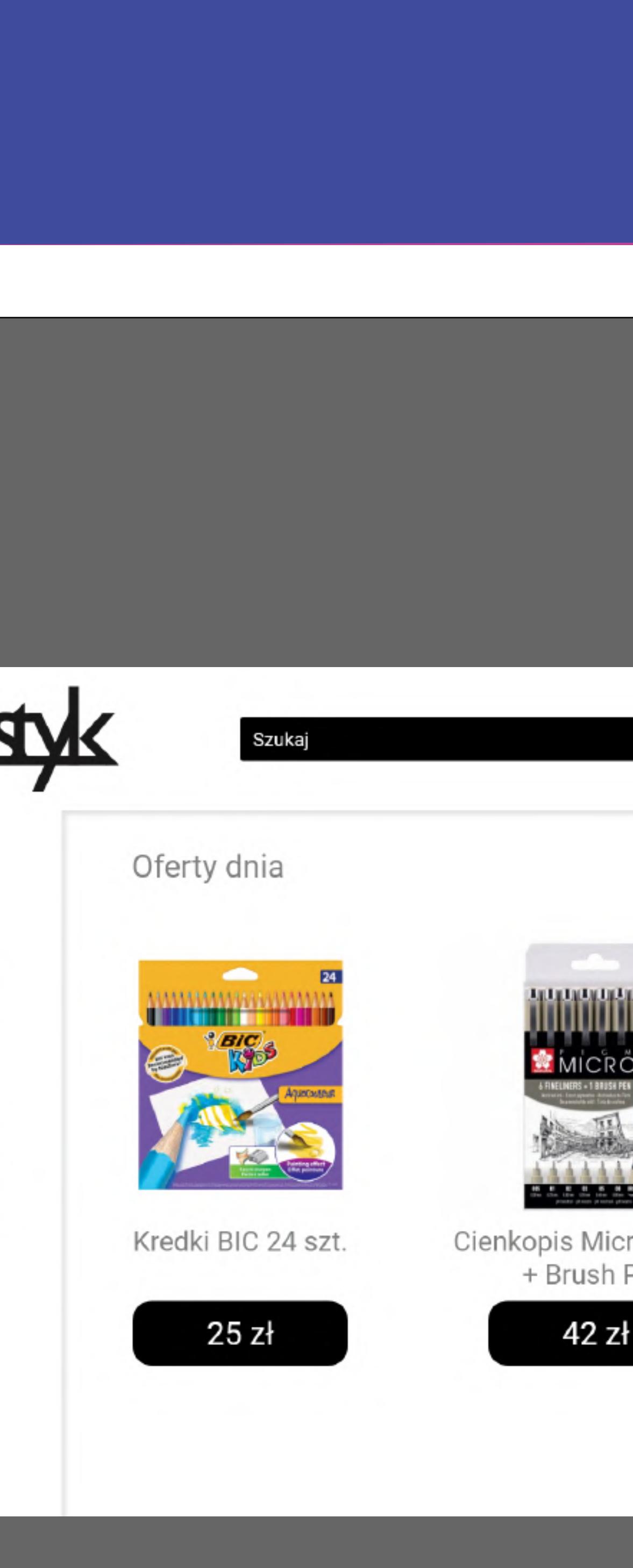


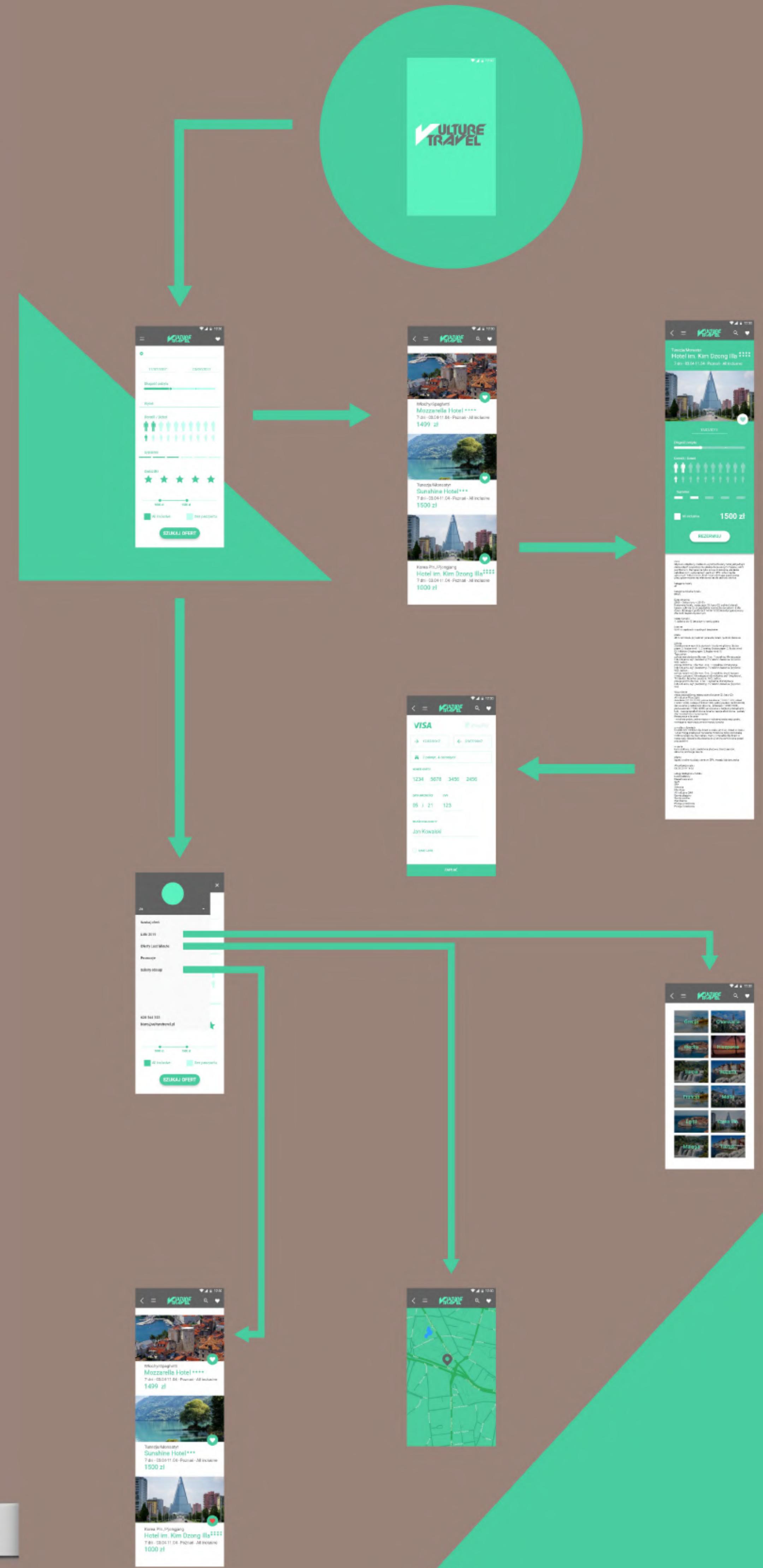
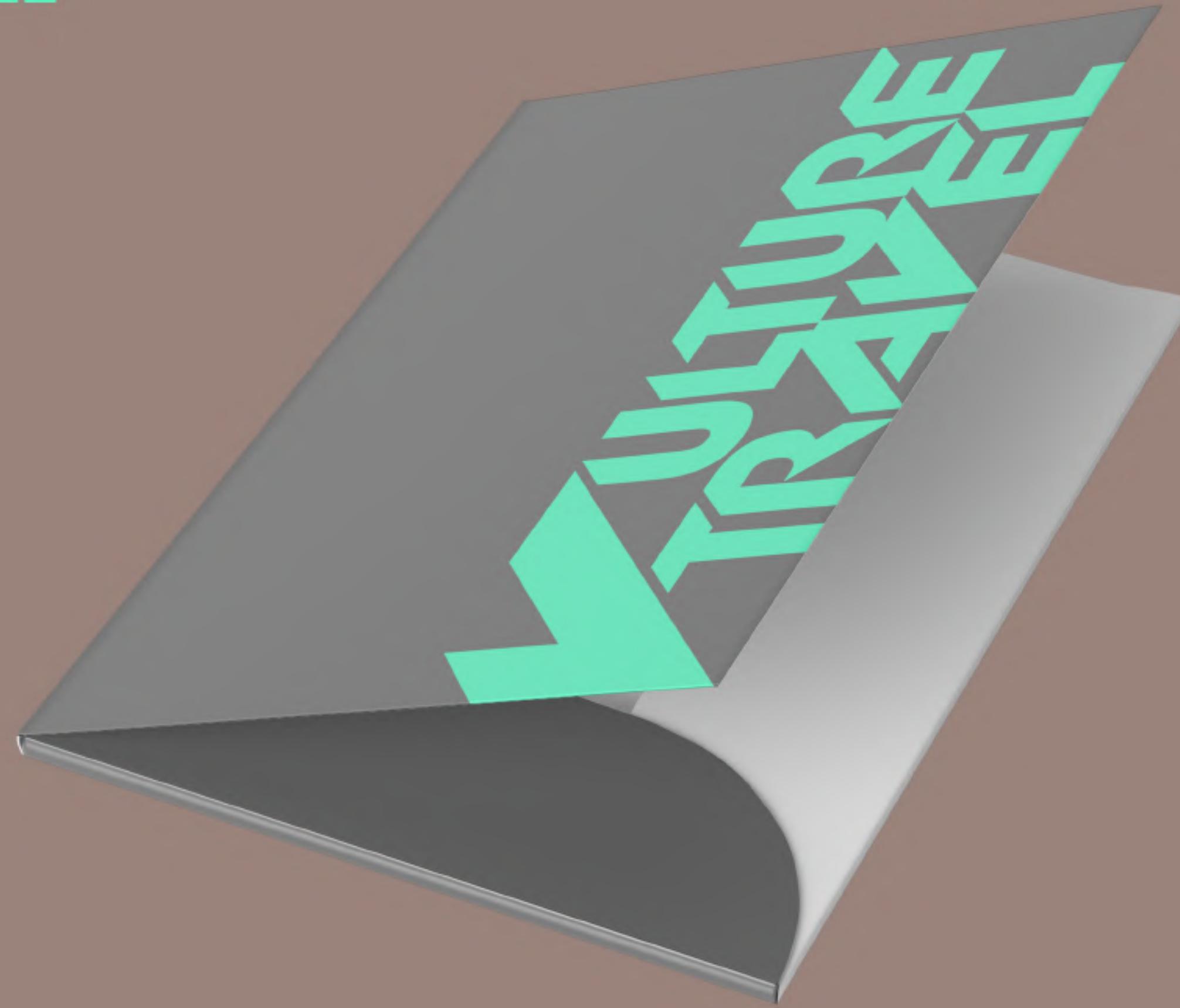
PROJEKTY GRAFICZNE



DRONX jest pomysłem na dostawy przesyłek z sklepów internetowych za pomocą dronów, przedstawionym w formie identyfikacji wizualnej.

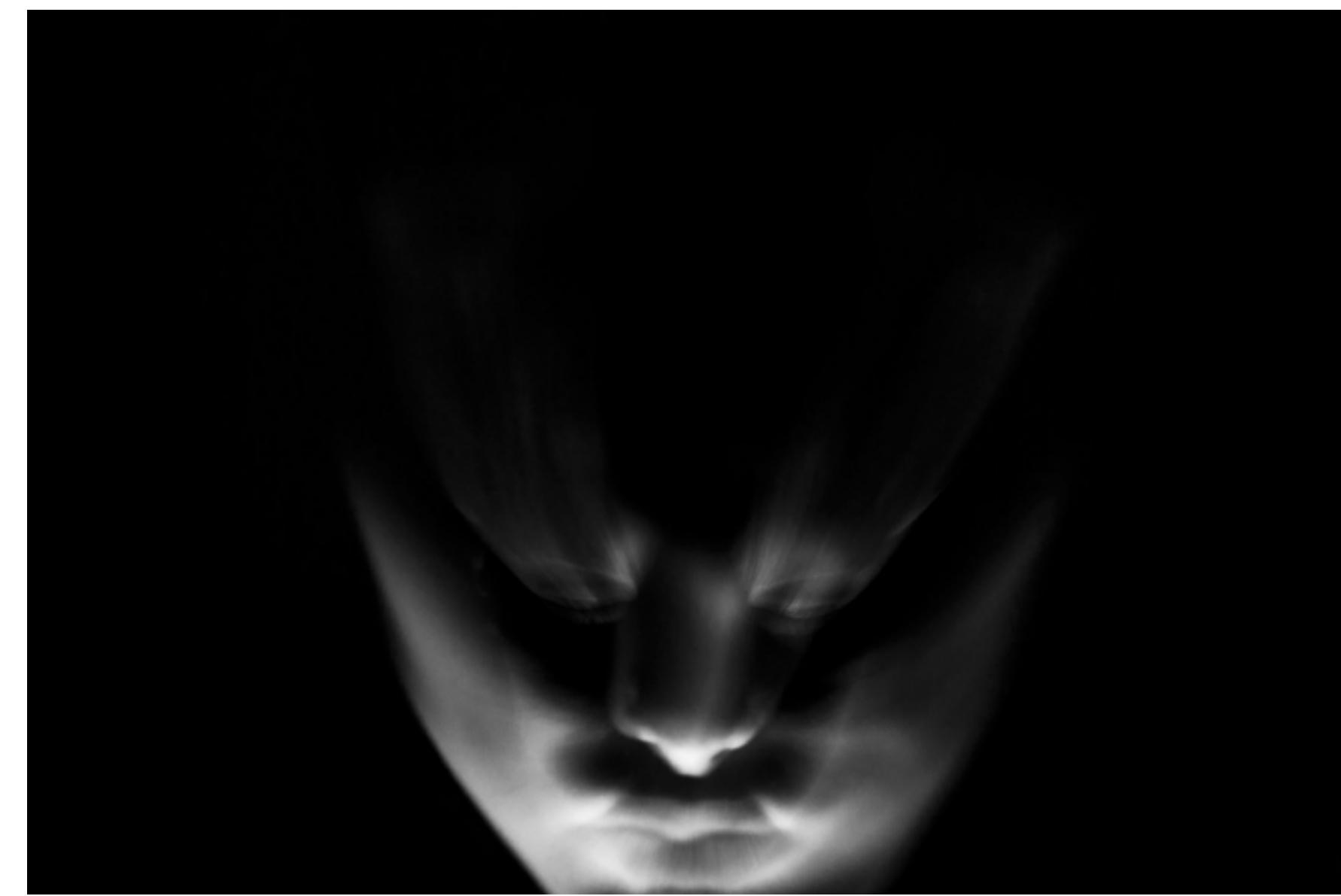
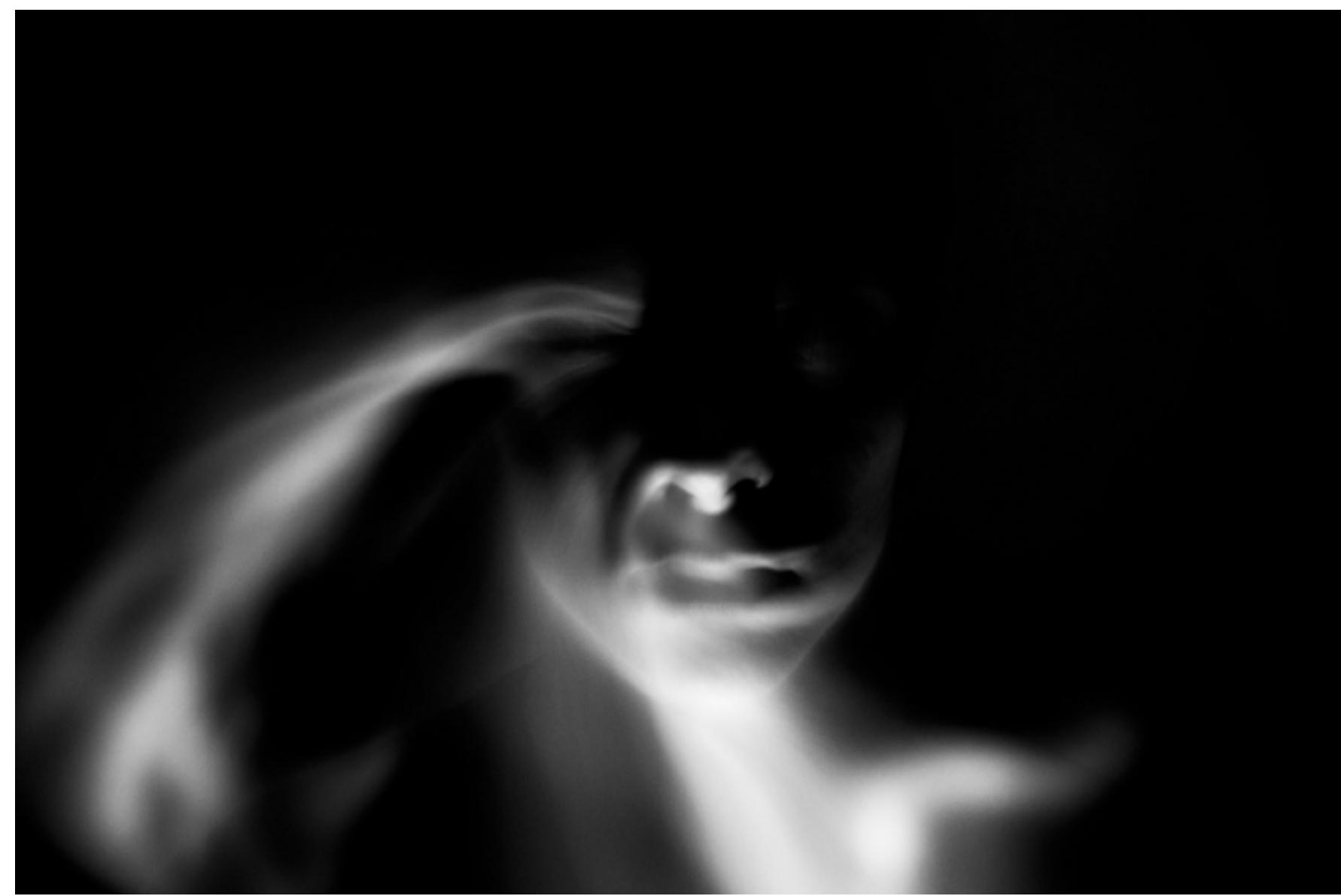
Projekt ten skupia się na operowaniu symetrycznymi, prostymi figurami geometrycznymi przy jednoczesnym zachowaniu ciekawej i atrakcyjnej dla odbiorcy formy.







FOTOGRAFIE





MODA i ŻYCIE

PRAKTYCZNE

NR
22/70

Nakład 320.000 egzemplarzy



CZY
TEL
NIKS

CENA ZŁ 30+5

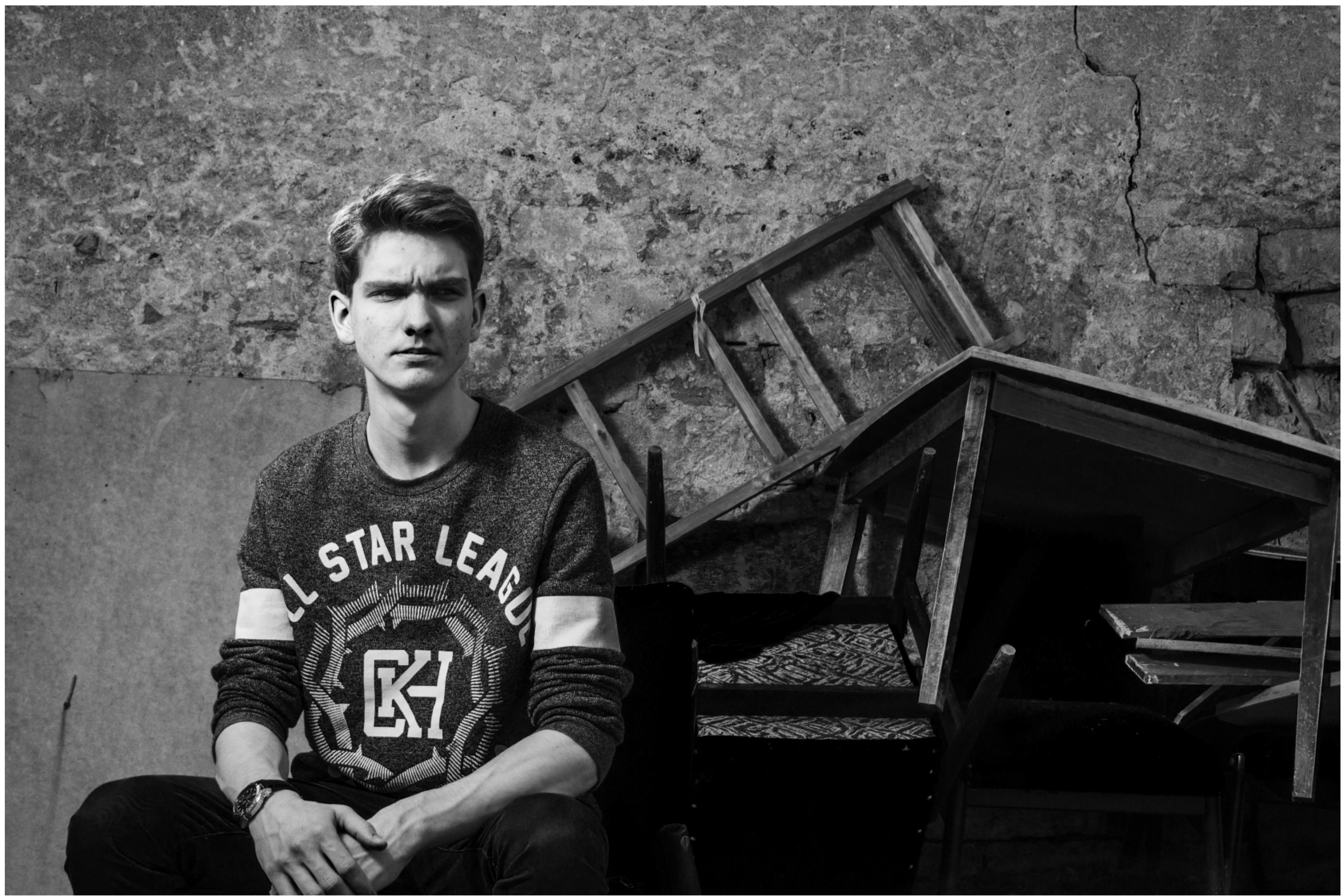
SIEPIEŃ (I) 1948

Inspiracja:



CENA ZŁ 30+5
SIEPIEŃ (I) 1948

Styl człowieka przyszłości



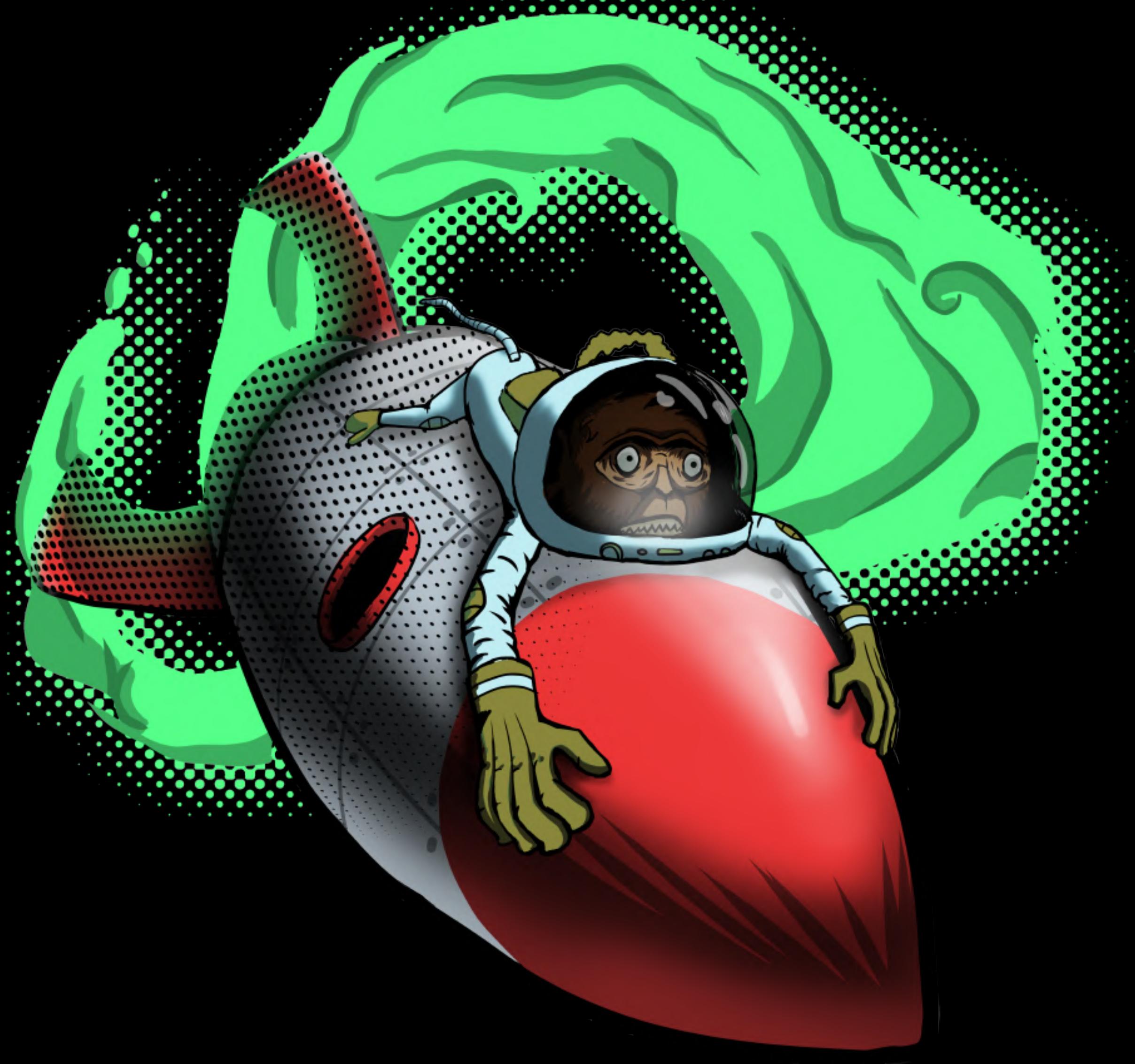


ILUSTRACJE











SZKICE / RYSUNKI / OBRAZY



