

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**GRAFIČKI FAKULTET ZAGREB**

# **ZAVRŠNI RAD**

Petar Mamić

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**GRAFIČKI FAKULTET ZAGREB**

Smjer: dizajn grafičkih proizvoda

**ZAVRŠNI RAD**  
**FANTASTIČNE ILUSTRACIJE ZA VIDEO-IGRE**

Mentor:

doc. dr. art. Vanda Jurković

Student:

Petar Mamić

Zagreb, 2019.

## *Zahvale*

Zahvaljujem se mentorici doc. dr. art. Vandi Jurković na brojnim stručnim savjetima, pomoći te ukazanom strpljenju tijekom izrade ovog rada.

Zahvaljujem se Dini Kranjčeviću i Kristini Biloti na savjetima iz prve ruke iz područja *concept arta* te pomoći oko literature.

Posebno se zahvaljujem Ana Mariji Lončar na pomoći oko stvaranja kreativnih ideja, a najviše od svega, hvala sestri Anji na silnoj podršci bez koje ovog rada ne bi niti bilo.

*Petar*

## SAŽETAK

Jedno od pitanja koje se znalo čuti posljednjih godina jest „Jesu li video-igre umjetnost?“. S namjerom stavljanja svjetla na izuzetan rad umjetnika na video-igrama koji u očima javnosti često prolazi nezapažen, ovaj se rad fokusira na definiranje *concept arta* te njegovih vrsta. Uz to, dotiče se i umjetničke vrijednosti video-igara s narativne strane te kako se u zadnje vrijeme sve više posvećuje pažnja emotivnoj komponenti priča u video-igrama. Nadalje, navodi se nekoliko istaknutih primjera umjetnika koji su svojim radom u svijetu *concept arta* ostvarili zapažen doprinos u industriji video-igara,.

Praktični rad obuhvaća izradu ilustracija, tj. *concept arta* kojim se rješava dizajn određenih elemenata vizualnog identiteta pojedine video-igre fantastične tematike

**ključne riječi:** video-igre, concept art, ilustracija, fantastika, umjetnost, dizajn

## **SUMMARY**

One of the questions that have appeared in recent years is “Are video games art?”. With the intent of shedding light on the remarkable artists’ work on video games that often goes unnoticed in the eyes of the public, this paper focuses on defining the term *concept art* and its’ different types. Following this, it touches upon the artistic value of video games, their narrative aspect and the recent trend of developing games with stories that raise the bar on the emotional level. Furthermore, the paper mentions several notable concept artists who have made an exceptional contribution in the video game industry.

The practical part of the paper covers the making of original illustrative pieces, i.e. original pieces of concept art which are used to define the design of different elements that form the visual identity of a fantasy-themed video game.

**keywords:** video games, concept art, illustration, fantasy, art, design

<b>SADRŽAJ</b> .....	6
<b>1. UVOD</b> .....	7
1.1. Izbor problema za završni rad.....	7
1.2. Cilj i zadaci završnog rada.....	7
<b>2. TEORIJSKI DIO</b> .....	8
2.1. Uvod u predmetno područje.....	8
2.2. Naracija u video-igrama.....	9
2.3. Što je <i>concept art</i> ? .....	16
2.4. Vrste <i>concept arta</i> .....	17
2.5. Dizajn likova.....	17
2.6. Dizajn bića i stvorenja.....	19
2.7. Dizajn okoline.....	21
2.8. Dizajn predmeta.....	22
2.9. Istaknuti primjeri autora <i>concept arta</i> .....	23
Yoji Shinkawa.....	23
Jason Chan.....	25
John Sweeney.....	27
Edouard Caplain.....	29
<b>3. PRAKTIČNI DIO</b> .....	32
3.1. Metode korištene za izradu završnog rada.....	32
3.2. Opis autorskih ilustracija.....	33
<b>4. REZULTATI I RASPRAVA</b> .....	44
<b>5. ZAKLJUČCI</b> .....	46
<b>6. LITERATURA</b> .....	47
<b>7. PRILOZI</b> .....	48

## 1. UVOD

### 1.1. Izbor problema za završni rad

Proizvodnja video-igara je od prijelaza stoljeća godinama znatno rasla, prerastajući tako i u sasvim novu industriju koja zaradom snažno konkurrira ostalima, kao što je filmska industrija.

Unatoč tome, pojam video-igara se u našem društvu i danas na neki način gleda s visoka. Uzmimo samo kolokvijalno uvriježen naziv za video-igre kod nas – „igrice“ – umanjenica, što pokazuje generalni stav društva prema video-igramama kao nečemu neozbiljnome, namijenjenome primarno djeci i mladima.

Pogledamo li pomnije, otkrit ćemo da je, suprotno uvriježenim mišljenjima, njihova publika raznolika. Zapravo je oduvijek i bila, a posljednjih godina se samo proširila. Brojni studiji su počeli sve više pažnje pridavati narativnim aspektima igara, težeći stvoriti iskustvo koje će biti barem jednako vrijedno doživljaju koji proizvodi filmska umjetnost ili još specifičnije. Studiji stavljaju fokus na kreiranje zaokruženog iskustva koje ostavlja trajan utisak na publiku. U tome im pomaže element koji je jedinstven za ovaj medij, a to je interaktivnost. Ona pomaže ostvarivanju dubljih iskustava u odnosu na ostale umjetničke medije.

Ovaj rad se tako dotiče važnosti naracije u video-igramama koja je postala bitan element posljednjih godina, no glavnina rada se bavi *concept artom*, tj. vrstom ilustracija koje nastaju za potrebe projekata industrije video-igara. Razvojni studiji, pogotovo na velikim projektima, obuhvaćaju timove od brojnih ljudi, čiji bitan dio čine i razni umjetnici. *Concept artisti* su umjetnici koji u počecima projekta ilustracijama razvijaju ideje, koje će kasnije činiti temelj identiteta igre. Fantastika im pak pruža više slobode i mogućnosti za kreiranje inspirativnih i drugačijih likova, zanimljivih novih priča te prenošenje poruka i emocija na dojmljiviji način

### 1.2. Cilj i zadaci završnog rada

Prolaženjem kroz suvremene primjere video-igara koje su svojoj publici ponudile duboka narativna iskustva puna emocija, različite vrste *concept arta* koji nastaje za potrebe razvoja video-igara te isticanjem nekolicine autora različitih stilova, no svaki jednakog doprinosa, te izradom vlastitih ilustracija kroz praktični dio, ovim radom se želi skrenuti pozornost na golem kreativan rad koji se ulaže u video-igre, no nažalost ostaje zanemaren u očima javnosti.

## 2. TEORIJSKI DIO

### 2.1. Uvod u predmetno područje

Video-igre predstavljaju proizvod dugotrajnog te iznimno kolaboracijskog procesa koji uključuje kreativne ljude iz različitih područja zanimanja. Svatko od njih na svoj jedinstven način pridonosi svojim kreativnim radom i trudom.

Tako Jade Raymond, kanadska producentica video-igara te jedno od poznatijih imena u industriji video-igara posljednjeg desetljeća, u sklopu predavanja na temu industrije video-igara na događaju *BAFTA Games Lecture* (koje organizira *Britanska akademija filmske i televizijske umjetnosti*) uspoređuje razvoj video-igara s arhitekturom. „Svatko uvijek pita malo dijete što želi biti kada odraste pa se osjećate kao da morate imati odgovor na to pitanje. Često bih razmišljala o tome, pokušavajući naći nešto što bi spajalo umjetnost i znanost te jedino zanimanje kojeg bi se ljudi sjetili jest arhitekt. No svaki arhitekt s kojim bih pričala bi mi rekao da ne postajem arhitekt... Jednog dana, kada sam bila kod strica, pokušavala sam ga pobijediti u svakoj igri koju je imao. Tada mi je sinulo da se netko zapravo bavi izradom video-igara i da su one sjajan spoj umjetnosti i znanosti te sam tada odlučila da ću razvijati video-igre za život.“<sup>1</sup>

Izrada video-igara može biti dugotrajan proces u kojem sudjeluju stručnjaci specijalizirani u različitim zanimanjima. Tako, s tehničke strane, imamo brojne programere koji izgrađuju „kostur“ same igre i pokušavaju smisliti načine da se ostvare originalne zamisli koje su vodeći dizajneri na projektu osmislili.

Nadalje, talentirani glazbenici na video-igramama mogu sudjelovati kao dizajneri zvuka (eng. *sound designer*) i kompozitori. Oni osiguravaju da svaki pokret lika, svaka eksplozija, svaki povik neprijatelja – u osnovi, svaki komadić zvučnih efekata koji se može naći u jednoj video-igri, bilo kratkih zvukova koje proizvode sporedni likovi ili suptilni glazbeni elementi pomogne izgraditi atmosferu određenog okruženja. Zadatak dizajnera zvuka jest da osigura konzistentnost među svim zvukovima u igri, pridonoseći cjelokupnom kohezivnom iskustvu.

---

<sup>1</sup> Jade Raymond: Games Lecture 2015, BAFTA Guru, YouTube, 7.9.2015.  
<https://youtu.be/JuZ5aySVNiQ> (19.8.2019.)



## 2.2. Naracija u video-igramama

Mnoge video-igre, osim pružanja čiste zabave uz zanimljivu mehaniku koju igrač može izvoditi i upotrebljavati tijekom igranja, kao bitan cilj imaju i ispričati intrigantnu priču. Dakako, ovisno o žanru igre, fokus na priču će biti drugačiji – tako će npr. *role-playing (RPG)* igre, u kojima je naglasak stavljen na davanje slobodi igraču da oblikuje te izgrađuje svog lik i njegove sposobnosti prema vlastitom preferiranom načinu igranja. Video igre svoje temelje polažu na razrađenoj priči i bogatom svijetu u kojem se ista odvija. Takove igre na neki način daju igraču priliku da se uživi i „odigra ulogu“ lika koji je dio tog fantastičnog svijeta.

Posljednjih godina, uz razvoj tehnologije i platformi na kojima se igre mogu konzumirati, postepeno se počela povećavati sklonost studija ka razvijanju igara s velikim naglaskom na dubok i razvijen narativni element. Zahvaljujući snažnijim osobnim računalima i konzolama koji služe za pokretanje igara, studiji proizvode video-igre koje teže stajati uz bok filmovima. Kao i u filmskoj industriji, u svijetu video-igara također postoje veliki *blockbuster* naslovi iza kojih stoje renomirani razvojni studiji koji svojom dramatičnom pričom, upečatljivom glazbom i svijetom te uvjerljivim likovima izazivaju emotivne reakcije kod igrača jednako kao i najbolji uradci filmske umjetnosti, ako ne i veće, jer video-igre imaju sastavni element koji niti jedna druga umjetnost nema, a to je interakcija.

Odličan primjer jednog takvog studija za izradu video igara jest američki *Naughty Dog* koji je od ranih dana konzole *Playstation* bio autor jednog od najpopularnijih serijala video-igara na prvoj konzoli japanske tvrtke *Sony* (serijal *Crash Bandicoot*). Bio je toliko uspješan da je početkom tisućljeća *Naughty Dog* postao dio *Sonyjevog* odjela za video-igre i digitalnu zabavu *Sony Interactive Entertainment* (prije *Sony Computer Entertainment*). Izlaskom *Sonyjeve* treće igraće konzole *Playstation 3*, započet je i serijal *Uncharted* koji je ujedno označio i *Naughty Dogov* zalazak u stvaranje zabavnim filmskih iskustava u svijetu igara. *Uncharted* se nerijetko uspoređuje s filmskim akcijskim avanturama proizašlih iz Hollywooda.

Po pitanju priče, vrijedi spomenuti najuspješnije, kao što je naslov *The Last of Us* istog razvojnog studija *Naughty Dog*, izašao je 2013. godine kao jedan od posljednjih velikih naslova za konzolu *Playstation 3*, te je primio univerzalne pohvale od strane kritike i publike po pitanju priče, cjelokupnog vizualnog dizajna i dizajna zvuka.<sup>2</sup> *The Last of Us*

---

<sup>2</sup> <https://www.hcl.hr/recenzija/the-last-of-us-65790/> (19.8.2019.)

se također ističe po karakterizaciji likova u priči gdje je odnos likova stavljen u prvi plan – prikazan je odnos krijumčara Joela koji služi kao pratnja mladoj tinejdžerici Ellie u putovanju preko kontinenta Sjeverne Amerike u post apokaliptičnom svijetu 20 godina nakon što je infekcija sporama mutirane gljivice *Cordyceps* poharala civilizaciju.



Sl. 1 (lijevo) Dizajn omota za igru *The Last of Us* (2013.)

Sl. 2 (desno) Dizajn omota reizdanja *The Last of Us Remastered* (2014.)

Igra je osvojila preko 100 nagrada, među kojima su i glumica Ashley Johnson koja je osvojila nagradu BAFTA-e prilikom desetih *British Academy Games Awards* za svoj rad na ulozi mlade Ellie koji je obuhvaćao glasovnu glumu i glumu snimljenu putem *motion capture* tehnologije (kojom su se svi pokreti i ekspresije glumice mogli prenijeti na digitalni model samog lika u igri)<sup>3</sup>. Neil Druckmann je za svoj rad na priči nagrađen (također) BAFTA-inom nagradom za najbolju priču u video-igrama 2014. godine, *DICE* nagradom koju dodjeljuje organizacija Akademija interaktivnih umjetnosti i znanosti (eng. *Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS)*) te nagradom Udruženja američkih pisaca (eng. *Writers Guild of America*) za izvanredno postignuće u pisanju video-igara.<sup>4</sup> Trenutno je u izradi nastavak *The Last of Us Part II*, koji će radnjom biti smješten u razdoblje pet godina nakon originala i pratiti priču već poznatih likova Ellie i Joela.

<sup>3</sup> [https://www.imdb.com/name/nm0424534/awards?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/name/nm0424534/awards?ref_=nm_awd) (19.8.2019.)

<sup>4</sup> [https://www.imdb.com/name/nm3773654/awards?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/name/nm3773654/awards?ref_=nm_awd) (19.8.2019.)



Sl. 3 *Prizor iz igre The Last of Us s glavnim likovima Ellie i Joelom, 2013.*



Sl. 4 *Prizor okoline iz igre The Last of Us, 2013.*



Sl. 5 Fotografija glavnih glumaca Ashley Johnson i Troya Bakera sa snimanja za igru *The Last of Us*, 2012.

Još jedan primjer vrijedan spominjanja, kada se priča o naraciji u video-igrama, je *Life is Strange*, igra pariškog razvojnog studija *Dontnod Entertainment* i japanskog izdavača *Square Enix*. Za razliku od filmskog visokobudžetnog pristupa studija *Naughty Dog*, dizajneri studija *Dontnod Entertainment* svojim su naslovom integrirali osnovnu igraću mehaniku u samu priču. Radnja priče *Life is Strangea* vrti se oko 18-godišnje učenice Max Caulfield koja spletom okolnosti otkrije sposobnost premotavanja vremena unatrag, spašavajući prijateljicu iz djetinjstva od smrti, već na samom početku igre. Tijekom igre, protagonistica u nekoliko navrata prima vizije potpunog uništenja rodnog grada uzrokovane velikom olujom, što djeluje kao jedan od pokretača radnje tijekom igre, jer glavni lik Max uz pomoć prijateljice Chloe Price pokušava spriječiti nadolazeću katastrofu.



Sl. 6 (lijevo) Dizajn omota za igru Life is Strange, 2015.

Sl. 7 (desno) Dizajn omota za igru Life is Strange: Before the Storm, 2017.

Igra je specifično kreirana jer se uvelike bazira na igračevoj važnosti donošenja odluka tijekom ključnih trenutaka u igri, koji potom mogu imati posljedice na ostatak priče i odvesti radnju u drugom smjeru. Način na koji je to izvedeno jest putem dijaloga s drugim likovima gdje se igraču nudi izbor između par mogućih rečenica koje će glavni lik reći ili akcije koju će poduzeti. Kako je spomenuto ranije, osnovna igraća mehanika kojom igrač vrši interakciju sa svijetom u igri integrirana je u priču *Life is Strangea*, a riječ je o mehanici premotavanja vremena. Ona omogućuje igraču da poništi neku akciju i pokuša isti dio odigrati na drugačiji način, otkrivajući tako igraču različite ishode događaja, koji onda pokušava dokučiti kojim postupcima doći do najboljeg rezultata.



Sl. 8 Ilustracija lika Max Caulfield kako koristi moć premotavanja vremena, 2015.

*Life is Strange* je, za razliku od uobičajene prakse, izlazila periodički tijekom 2015. godine digitalno u pet epizoda. Odluka za epizodnim izdavanjem igre, prema riječima kreativnog direktora na ovom projektu Jeana Maximea, u intervjuu nakon izlaska prve epizode, „bila je kreativna odluka. Htjeli smo napraviti nešto egzotično, ali istovremeno smo morali napraviti nešto manje jer smo trenutno u problemima... veliki naslovi s budžetom od 20 ili 30 milijuna dolara nisu svakodnevna pojava. Stoga, odluka za izradom manjeg naslova je dijelom bila izazvana uvjetima i okolini koja nas okružuje...“<sup>5</sup> S druge strane, epizodni format može evocirati asocijacije na televizijske serije koje se emitiraju također u epizodnom formatu, što i nije slučajnost jer su i autori igre priznali da su im kao inspiracija za igru poslužili i poznati televizijski serijali kao *Twin Peaks* i *Veronica Mars*.<sup>6</sup>



Sl. 9 Prizor iz igre *Life is Strange* s glavnim likovima Max i Chloe, 2015.

Glazbena pozadina inspirirana suvremenom indie folk glazbom djelo je Jonathana Moralija iz francuskog benda Syd Matters koja čini fantastičnu pratnju zbivanjima u igri. Priča je hvaljena radi razvoja likova i podizanja svijesti o pojedinim tabu temama iz života srednjoškolaca te razlog zbog kojeg je *Life is Strange*, kao i *The Last of Us*, dobitnik brojnih nagrada, uključujući BAFTA-inu *British Academy Games Awards* nagradu za najbolju priču 2016. godine.<sup>7</sup> Ovako velikim uspjehom označen je početak novog serijala, s naslovom *Life is Strange: Before the Storm* koji svojom radnjom

<sup>5</sup> <https://www.usgamer.net/articles/life-is-stranges-triforce-of-influences> (19.8.2019.)

<sup>6</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod> (19.8.2019.)

<sup>7</sup> [https://www.imdb.com/title/tt4375662/awards?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt4375662/awards?ref_=tt_awd) (19.8.2019.)

upotpunjuje original stavljajući sporedni lik Chloe u središte priče smještene dvije godine prije prvijenca., a trenutno je u tijeku izdavanje nastavka, *Life is Strange 2*, s potpuno novom postavom likova i mjestom radnje.



Sl. 10 *Prizor iz igre Life is Strange, 2015.*

Pojedinci zaslužni za osmišljanje priča koje u sebi nose likove i zbivanja te imaju moć izazvati snažnu emotivnu reakciju kod igrača su pisci. Njihov posao vuče mnoge paralele s pisanjem scenarija za filmove i serije jer, primjerice, također uključuje pisanje dijaloga za likove. Ono što razlikuje igre u odnosu na druge medije su nelinearnost (sloboda igrača da ispunjava zadatke u igri različitim redoslijedom) i interaktivnost. Uz navedeno, posao pisca za video-igre čini posebnim i potreba za bliskom suradnjom s glasovnim glumcima koji utjelovljuju likove i dizajnerima koji obnašaju dužnost ekvivalentnu redatelju filma, nadzirući svaki umjetnički i tehnički aspekt nastanka igre od samog početka do trenutka izlaska.

S obzirom na širok spektar koji rad na jednoj video-igri obuhvaća, obično se posao pisca dijeli na više pojedinaca, svakog zaduženog za određeni segment. Dok jedan pisac može biti zadužen za pisanje glavne radnje koja će činiti srž igre, drugi će se fokusirati na pisanje dijaloga za glasovne glumce ili pak osmišljavanja igračih mehanika koje će podupirati priču.

### 2.3. Što je *concept art*?

*Concept art* je naziv za ilustracije koje nastaju s ciljem prenošenja određene ideje. One čine bitan dio procesa nastanka projekata ne samo u industriji video-igara, nego i za potrebe filma, animacije i stripova. Umjetnici koji izrađuju takav tip ilustracija (*concept artisti*) sudjeluju u prvim koracima izgradnje projekta, surađujući s glavnim dizajnerima koji vode projekt na način da pokušaju vizualizirati i dočarati njihove originalne ideje. Ono što *concept artisti* naprave, obično predstavlja svojevrsan plan koji će informirati ostatak tima koji sudjeluje u razvojnom procesu o smjeru u kojem treba odvesti vizualni identitet proizvoda. Bilo da radi na izgledu i dizajnu likova, okoliša, scena ili objekata u igri, *concept artist* radi na tome da dizajn svakog od tih pojedinih elemenata bude dio istog vizualnog stila i identiteta koji je uz to usklađen s tonom i pričom igre koju je voditelj projekta zamislio.<sup>8</sup>

Osobe koje imaju veliku količinu kreativnosti i ističu se maštovitošću su idealni kandidati za posao umjetnika za video-igre jer, za razliku od filmova, televizijskih serija i stripova, video-igre čine dom za interaktivne svjetove.

Tako je i Tom Beesley britanskog razvojnog studija *Rebellion Developments* pri radu kao jedan od voditelja umjetničkog odjela (eng. *lead artist*) na igri *Sniper Elite III* iz žanra *taktičkih shootera*<sup>9</sup> govori o tome što *concept art* predstavlja njihovom timu: „ ... *inspirativni radovi koji pokušavaju dati umjetničkom timu i ostalim suradnicima na projektu ideju onoga što želimo postići, pokušavaju im dati fokus na smjer u kojem vodimo projekt i što mogu očekivati od svega na kraju.*“<sup>10</sup> Beesleyjev posao kao *lead artist* (ili *art director*) je da prati napredak ostalih umjetnika na timu i osigurava da njihov rad ide u pravom smjeru te funkcionira međusobno kao jedna skladna cjelina. Kao voditelj tima zaduženog za umjetničku stranu projekta često surađuje i s ostalim odjelima koji rade na igri te je dio procesa proizvodnje od samog početka pa do trenutka završetka video-igre.<sup>11</sup>

Nadalje, Beesley ukratko opisuje proces koji je slijedio nakon izrade *concept arta* na projektu *Sniper Elite III*, u ovom slučaju pri izradi modela likova u igri: „*Izradimo*

---

<sup>8</sup> <http://gamedev.machina.hr/concept-art-sto-zasto-kako/> (20.8.2019.)

<sup>9</sup> *Taktički shooter* je podžanr *shooter* igara, a karakterizira ga simulacija realističnih bitki vatrenim oružjem, stavljajući naglasak na promišljanje i upotrebu taktičnog razmišljanja u borbama. Igre tog žanra nerijetko se bave vojnom tematikom.

<sup>10</sup> Working in Games: Lead Artist, Rebellion, <https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0> (20.8.2019.)

<sup>11</sup> Rogers, S. (2010.), *Level 1 Welcome, N00bs! , Level Up!: The Guide to Great Video Game Design* (str. 14), Ujedinjeno Kraljevstvo: John Wiley & Sons



*stotine i stotine skica. Kada smo gotovi s time, postepeno ih počinjemo pretvarati u 3D oblik. Nakon što dođemo do dizajna s kojima smo zadovoljni, radimo na izradi modela visoke razlučivosti (high-res modelling) koji će ići uz originalni dizajn. Naposljetku, kada se svima u timu sviđa rezultat, sve odluke koje smo donijeli smatramo dobrima i mislimo da će dobro funkcionirati u igri, šaljemo lik animatorima koji potom definiraju pokrete koji će lik imati.“<sup>12</sup>*

#### 2.4. Vrste concept arta

S obzirom na činjenicu da igre mogu sadržavati iznimno veliku količinu sadržaja, pojam *concept art* obuhvaća dizajn više segmenata sadržaja buduće video-igre. Tako se *concept art* općenito dijeli na: dizajn likova (eng. *character design*), dizajn bića i stvorenja (eng. *creature design*), dizajn okoliša i okruženja (eng. *environment design*) te dizajn „rekvizita“ i predmeta (eng. *prop and asset design* ili *item and object design*).

Jedan umjetnik koji se bavi izradom *concept arta* (eng. *concept artist*) može biti specijaliziran za jednu vrstu *concept arta* – recimo da je talentiran za dizajniranje strojeva i različitih zanimljivih vrsta oružja; on će se onda vjerojatno specijalizirati na dizajn predmeta i oružja u igri. Takvi pojedinci često rade kao honorarci (eng. *freelancer*) ili u velikim studijima s velikim brojem zaposlenih. Što je razvojna tvrtka veća, to je uloga svakog umjetnika više fokusirana na određeni segment sadržaja igre. U slučaju manjih studija koji nemaju slobodu raskošnih budžeta i imaju manje razvojne timove, *concept artisti* se moraju moći dobro snalaziti u različitim sferama umjetničkog odjela razvoja jedne igre.

#### 2.5. Dizajn likova

Posao dizajnera likova jest kreiranje ideja i mogućih rješenja za izgled različitih likova koji će nastaniti svijet video-igre na kojoj se radi prema zahtjevima i opisima koje su dobili od voditelja projekta. To podrazumijeva glavne likove, koje igrač kontrolira (eng. *playable characters*, skraćeno *PC*) i u središtu su radnje, te sporedne likove s kojima igrač može vršiti interakciju, ali nisu karakteri za igu (eng. *non-playable characters*,

---

<sup>12</sup> Working in Games: Lead Artist, Rebellion,  
<https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0> (20.8.2019.)

skraćeno NPC). U to također ulazi i dizajn brojnih različitih neprijatelja koje će igrač susreti tijekom igre i pokušati ih pobijediti u borbi.

Tom Beesley iz britanskog razvojnog studija *Rebellion Developments*, ranije spomenuti pri govoru o *concept artu*, također iznosi svoje viđenje onoga što je bitno pri kreiranju dizajna likova te ukratko opisuje taj proces: „*Uvijek se prolazi kroz osnovna pravila: što želite prenijeti sa svojim likom? Koja emocija karakterizira taj lik? Koja su njegova uvjerenja? Kakav dojam želite da ostavi na igrača – želite li da bude ozbiljan, hrabar i odvažan, želite li da bude mračan i sumoran... Kada pokušavate dokučiti otkuda dolazi određena emocija lika, to je ono što gura cijeli proces naprijed.*“<sup>13</sup>

Kreiranje uvjerljivih likova koji će odgovarati tonu i priči igre te ostaviti utisak na igrača jednako je teško ostvariti kao i u bilo kojem drugom mediju. U knjizi *Character Development and Storytelling for Games*, pisac Lee Sheldon, ujedno jedan od vodećih stručnjaka za naraciju i razvoj likova u igrama, govori o načelima dobre karakterizacije likova te daje savjete kako izbjeći uvođenje stereotipa u vlastitu priču i likove.

Sheldon, primjerice, govori o tri glavna elementa svakog lika, tri dimenzije koje, ukoliko su kvalitetno ostvarene, rezultiraju uvjerljivim likom: „*Uvjerljive i zaokružene likove nazivamo trodimenzionalnim likovima. Isti pojam se primjenjuje na fizički svijet oko nas i računalnu umjetnost te se sastoji od visine, širine i dubine. Taj termin kojim se opisuju likovi se često koristi površno, ali on u ovom kontekstu zapravo ima konkretnu definiciju. Tri dimenzije lika su ona fizička, sociološka i psihološka. One vrijede za sve bitne likove u igri, bilo za igračem kontrolirane likove (eng. player-character) ili značajne likove koji se ne igraju (eng. non-player characters).*“<sup>14</sup>

Iako zadatak za stvaranjem kvalitetnih i uvjerljivih likova predstavlja dio dužnosti pisca i voditelja projekta, *concept artist* može utjecati na dizajn lika u njegovoj fizičkoj dimenziji. Pri dizajniranju lika česta nit vodilje jest da svojim izgledom odgovara svojoj ulozi u igri. Autori najčešće idu za time da se karakter lika i njegova funkcija jasno odražavaju u samom izgledu lika. Logično, budući da forma uvijek slijedi funkciju te je izgled svega u Univerzumu definiran unutarnjim ustrojstvom i kako takav prepoznatljiv, manje ili više. (Lijep i dobar, ružan i zao itd.) Nažalost, ovdje nerijetko posustaje dublje promišljanje o samom liku i ostatku karakteristika te se određene manire, sposobnosti i

---

<sup>13</sup> Working in Games: Lead Artist, Rebellion, <https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0> (20.8.2019.)

<sup>14</sup> Sheldon L. (2004.), Chapter 3 Respecting Characters, *Respecting Characters Character Development and Storytelling for Games* (str. 38.), Boston, Massachusetts, SAD: Thomson Course Technology PTR.

pokoja otrcana fraza naslažu na lik ovisno o (komercijalnoj) potrebi u igri. U najboljem slučaju, fizička karakteristika po kojoj se određeni lik ističe od ostalih je povezana s pričom te tako dodaje uvjerljivosti lika, ali i dubini same igre.<sup>15</sup>

Druga, sociološka dimenzija lika uključuje prošlost lika, njegov odgoj i okolina (i bliska okolina i kultura). Lik s definiranom prošlošću igraču daje kontekst za njegove postupke u igri. Treća, psihološka dimenzija se bavi postupcima lika, njegovim mišljenjima, stavovima te pogledom na svijet. Sheldon kaže: „*Likovi koji sebe objašnjavaju su, ne samo dosadni, nego i neuvjerljivi... Ako su likovi previše samosvjesni - ... - to je siguran način za uočavanje lošeg pisca... Ponekad najmanje svjesni likovi mogu biti najzanimljiviji... Kada je najbolje vrijeme za otkrivanje psihološke dimenzije lika? U trenutku krize.*“<sup>16</sup>

Ovdje nije potrebno posebno ulaziti u činjenicu da su junaci, superheroji i ini samosvjesni likovi često neživotni i banalni do neuvjerljivosti, dok su nesavršeni ono na što smo navikli te su stoga životno uvjerljiviji i dodatno funkcioniraju neočekivano. Sociološki, svaki medij korespondira s vremenom u kojem je nastao tako da je Sheldonova tvrdnja o krizi i usporednom nastanku likova dubljih psiholoških dimenzija razumljiva i unutar multimedijalne forme kakva je animirana video-igra.

## 2.6. Dizajn bića i stvorenja

Uzme li se u obzir činjenicu da brojne igre nisu smještene u svijet koji je preslika našega, nego u fantastična okruženja nastala kao plod nečije mašte, nije ni za očekivati da će takav svijet biti nastanjen bićima koja čovjek može susresti u stvarnosti. Tu dolaze *concept artisti* koji stvaraju izgled maštovitih novih stvorenja koja će uz druge (često) humanoidne likove ispunjavati igrin svijet.

*Concept artist* Jerad Marantz, koji je tijekom svoje 20-godišnje karijere radio na mnogim velikim projektima iz svijeta filma, video-igara i televizijskih serija, kao što su filmovi *Doktor Strange*, *Čuvari galaksije*, video-igra *Gears of War 4* te TV serija *Grimm*, kreirajući dizajn mnogih monstruoznih i vanzemaljskih stvorenja.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Isto

<sup>16</sup> Sheldon L. (2004.), Chapter 3 Respecting Characters, *Respecting Characters Character Development and Storytelling for Games* (str. 39. – 40.), Boston, Massachusetts, SAD: Thomson Course Technology PTR.

<sup>17</sup> <https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer> (21.8.2019.)

Uz, naravno, veliku količinu rada i truda koji su potrebni za stjecanje sposobnosti rada na visokoj razini potrebnih za velike projekte, Marantz govori kako on i danas koristi slike referenci pri kreiranju novih stvorenja: „*Pogreška broj jedan koju umjetnici – čak iiskusni profesionalci – rade je skakanje na zadatak i izmišljanje. Pamćenje jednostavno nije tako dobro. Ja sam proučavao anatomiju 20 godina pa i dalje imam slike referenci posvuda po uredu.*“<sup>18</sup>

Marantz također ističe važnost korištenja primjera iz stvarnog života kao nit vodilje u svakom procesu stvaranja određenog dizajna, preko oslanjanja na radove drugih umjetnika kao uzor: „*Uvijek koristim prave fotografije i anatomske reference, ali trudim se ne gledati concept art jer ne želim pasti pod utjecaj drugih umjetnika i njihovog pogleda na svijet.*“<sup>19</sup> Tako, primjerice, Marantz za svoje radove većinu inspiracije vuče iz stvarnih životinja.



Sl. 11 Jerad Marantz, *Dizajn stvorenja Pouncer iz igre Gears of War 4*, 2015.

Savjet koji daje svim *concept artistima* pri izradi novih dizajna, Marantz govori da je izrada većeg broja brzih skica te odbacivanje loših ideja korisna metoda dolaska do pravog rješenja: „*Dizajn koji u potpunosti ne funkcionira može biti od puno veće pomoći nego onaj u kojemu se vidi potencijal. Kad jednom napravite nešto što je sasvim loše, možete staviti te oblike sa strane i izbjegavati ih u ostatku procesa.*“<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> <https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer> (21.8.2019.)

<sup>19</sup> Isto

<sup>20</sup> Isto

## 2.7. Dizajn okoline

Svaka fantastična priča treba imati i fantastično mjesto radnje. Tu uskaču *concept artisti* zaduženi za dizajn okoline (eng. *environment design*). Bilo da je riječ primjerice, o piktoresknom srednjovjekovnom gradiću nastanjenom druželjubivim patuljcima, nepreglednim poljanama okruženim planinskim lancima ili prometnim ulicama neonski osvjetljenog metropolisa budućnosti, posao dizajnera okoline je da takve ideje vizualizira te svojim umijećem dočara izgled i ugođaj takvih potpuno novih, u stvarnosti nepostojećih lokacija.

Po pitanju elemenata na koje bi svaki *environment artist* trebao obraćati pozornost, Tom Beesley iz britanskog razvojnog studija *Rebellion Developments* daje svoje mišljenje i na tu temu: „Kao umjetnik koji radi na igrama, nakon nekog vremena ćete sve više početi gledati na detalje. Jedan od ključnih za mene, za svakog mladog umjetnika u stvari, jest osvjetljenje – shvatiti kako svjetlost funkcionira, kako putuje preko površina te kako čini različite oblike zanimljivima“, <sup>21</sup> . Mišlju se nadovezao uz njegov tadašnji projekt *Sniper Elite III* koji je radnjom smješten u područje Sjeverne Afrike zbog čega je osvjetljenje bilo suštinski element dizajna te okosnica oko koje su izgrađena sva okruženja u igri.



Sl. 12 Ilustracija za igru Sniper Elite III, 2013.

<sup>21</sup> Working in Games: Lead Artist, Rebellion,  
<https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0> (20.8.2019.)

Uz spomenutu važnost osvjetljenja, drugi element koji je iznimno bitan za svakoga tko se želi profesionalno baviti dizajnom okolina za video-igre, i u biti je presudni faktor koji odlučuje o kvaliteti rada, je perspektiva. To je jedna od osnova bez čijeg razumijevanja cjelokupna slika može biti uništena. Kao i kod svakog *concept artista*, brzina u radu je bitna jer se često radi unutar definiranih vremenskih rokova, zbog čega je znanje osnova ključno. To je posao u kojem je potrebno u kratkom roku osmisliti svjetove koji nisu dio ove stvarnosti.<sup>22</sup>

## 2.8. Dizajn predmeta

Nakon što je svijet u kojem se odvija radnja video-igre realiziran, poznati su likovi koji će voditi priču i nastanjivati područja koja će igrač istraživati. Tijekom vremena provedenog u igri, ondje će naići i na različita bića, ali i neprijatelje. Svi su ti elementi realizirani, ali nešto još nedostaje da zaokruži cjelinu i učini ovaj novi svijet kompletnim.

Svaka pozornica kazališnog komada i svaki filmski set nije potpun bez rekvizita koji služe glumcima u izvođenju traženog nastupa. Shodno tome, u svijetu video-igara dio *concept artista* je zadužen za dizajn predmeta (eng. *prop and asset design*). Primjerice, svaki stolac i bačva u srednjovjekovnoj krčmi, svako vozilo na ulici užurbanog grada – sve će proizići iz ruku dizajnera predmeta. On je zadužen za stvaranje vizualnog predloška oružja kojima će se igrač i ostali likovi u igri služiti, svih posebnih napitaka koji obnavljaju zdravlje igračevom liku te niz čarobnih predmeta koji mu daruju posebne sposobnosti.

Svaki umjetnik koji je specijaliziran za ovo područje mora posjedovati sposobnost da dizajnira predmet iz svakog kuta – to je osobina koja svakom umjetniku omogućuje razvoj. Za dizajnera predmeta sposobnost vizualizacije je ključna za napredak u poslovnoj karijeri. Ona mu pomaže da prouči izgled predmeta, ali i da točno replicira estetiku koja je korištena unutar različitih povijesnih perioda. Tako se, na primjer, svakodnevni predmeti iz vremena Rimskog Carstva uvelike razlikuju od onih iz viktorijanske Engleske, na što „rekviziti“ na kojima radi *concept artist* trebaju ukazivati ukoliko je radnja igre smještena u takvo okruženje. Ukoliko dizajner predmeta može lako vizualizirati kako bi predmeti izgledali iz različitih kuteva i sposoban je detaljno ih

---

<sup>22</sup> <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/> (21.8.2019.)

naslikati, uvelike olakšava posao *modelera*<sup>23</sup> koji zatim mogu rekreirati iste predmete od nule.<sup>24</sup>

Kao što se *concept artisti* općenito mogu baviti izradom dizajna za različite dijelove sadržaja u igri, tako i dizajneri predmeta mogu biti svestrani ili se fokusirati na određeno područje koje im predstavlja poseban interes, kao što je npr. dizajn strojeva ili vatrenog oružja.<sup>25</sup>

## 2.9. Istaknuti primjeri autora *concept arta*

### Yoji Shinkawa

Jedno od najpoznatijih imena u industriji video-igara po pitanju *concept arta* je japanski umjetnik Yoji Shinkawa. Svoju slavu je stekao radom kao voditelj umjetničkog odjela na serijalu *stealth*<sup>26</sup> igara *Metal Gear Solid* popularnog dizajnera Hidea Kojime koji je izašao pod okriljem japanske tvrtke *Konami*. Njegov najnoviji projekt, na kojem ujedno ponovno surađuje s Hideom Kojimom, jest znanstveno-fantastični naslov *Death Stranding* najavljen za izlazak u studenom 2019. na *Sonyjevoj* platformi *Playstation 4*.

Za razliku od većine suvremenih *concept artista*, Shinkawin proces kreiranja radova za igre se i dalje zasniva na kreiranju osnovnog dizajna olovkom ili markerima koji imitiraju potez kista, koje potom uz pomoć skenera prenosi na računalo te u digitalnom obliku dorađuje u *Photoshopu*.<sup>27</sup>

Shinkawa započinje svaki svoj rad olovkom, markerom ili crnim tušem te ostaje prilično slobodan pri izradi skica. Takav slobodan duh i potez se prenosi i u njegove završene radove. Za sebe kaže da je njegov stil inspiriran autorima *animea*<sup>28</sup> i *mangi*<sup>29</sup> Yoshikazu Yasuhiko i Yoshizaka Amano, zapadnjačkim umjetnicima Aubreyem Beardsleyjem, Willyjem Poganyjem i Frankom Millerom te francuskim autorima kao što je Mœbius.<sup>30</sup>

---

<sup>23</sup> *Modeler* je zadužen za izradu 3D modela predmeta, likova, tj. bilo čega potrebnog za razvoj video-igre

<sup>24</sup> <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/> (21.8.2019.)

<sup>25</sup> Isto

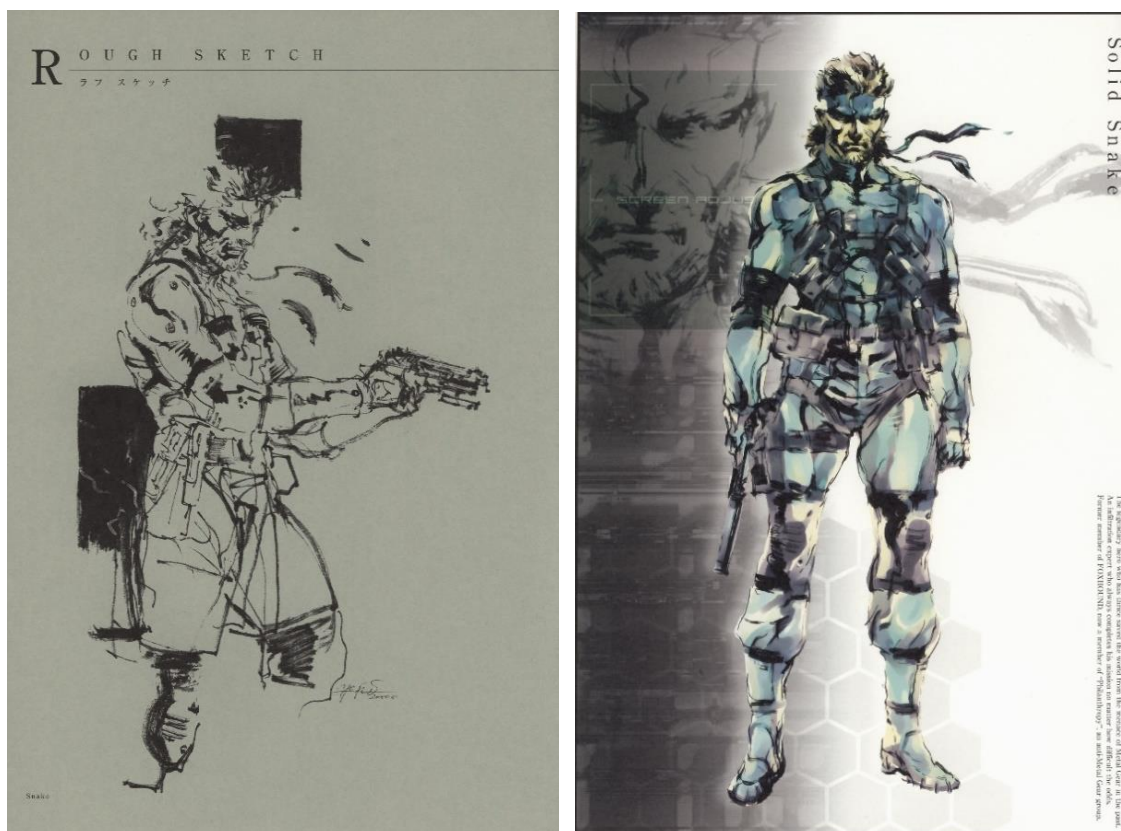
<sup>26</sup> *Stealth* žanr predstavlja video-igre koje se temelje na nezamijećenom izbjegavanju ili savladavanju neprijatelja te uključuju mehanike skrivanja, šuljanja, prikradanja i prurušavanja.

<sup>27</sup> <https://blog.us.playstation.com/2019/02/11/inside-the-artwork-an-interview-with-yoji-shinkawa/> (22.8.2019.)

<sup>28</sup> *Anime* je izraz za svaki animirani film ili seriju nastalu u Japanu. Često ih karakterizira prepoznatljiv stil crtanja likova s velikim očima te povremeno ozbiljnijeg sadržaja za odraslu publiku.

<sup>29</sup> *Manga* je naziv za japanske stripove. Najčešće su crno-bijele boje.

<sup>30</sup> <http://www.metalgearsolid.net/features/yoji-shinkawa-interview> (22.8.2019.)



Sl. 13 Yoji Shinkawa, *Ilustracije za igru Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, 2002.



Sl. 14 Yoji Shinkawa, *Postava likova igre Death Stranding*, 2019.



Jason Chan

Kao *senior concept artist* u poznatom američkom razvojnom studiju *Riot Games*, Jason Chan je imao priliku raditi na jednom od najuspješnijih *multiplayer*<sup>31</sup> igara današnjice *League of Legends* te vodećih igara brojnih *esport*<sup>32</sup> natjecanja. Chan se usavršio u dizajnu likova, izradi ilustracija za svrhe marketinga te ilustracija koje čine vizualni identitet kojim se igra promovira javnosti<sup>33</sup>. Tako je Chan najviše poznat po ilustracijama likova iz igre *League of Legends* koje karakterizira iznimna količina detalja koji svakom liku uspijevaju dati živost te istaknuti njegovu osobitost koja ga čini različitim od ostalih.

Što se tiče svijeta video-igara, svojim radom sudjelovao je na naslovima kao što su *Mass Effect 3*, *Dragon Age: Origins* i *The Sims 4*, a od ostalih projekata radio je na kartaškoj igri *Magic: The Gathering* te kao ilustrator korica brojnih knjiga iz žanra fantastike, znanstvene fantastike i romana za mlade.<sup>34</sup>



Sl. 15 Jason Chan, *Koncept lika Sion za igru League of Legends*, 2019.

<sup>31</sup> U *multiplayer* video-igrama moguće je istovremeno igranje više od jednog igrača, bilo skupa u timu ili jedni protiv drugih.

<sup>32</sup> *Esport* natjecanja su natjecanja u igranju video-igara.

<sup>33</sup> <http://www.jasonchanart.com/about2> (23.8.2019.)

<sup>34</sup> <https://www.lightboxexpo.com/jason-chan> (23.8.2019.)



Sl. 16 Jason Chan, *Koncept lika Miss Fortune za igru League of Legends*, 2017.



Sl. 17 Jason Chan, *Ilustracija lika Graves za igru League of Legends*, 2015.

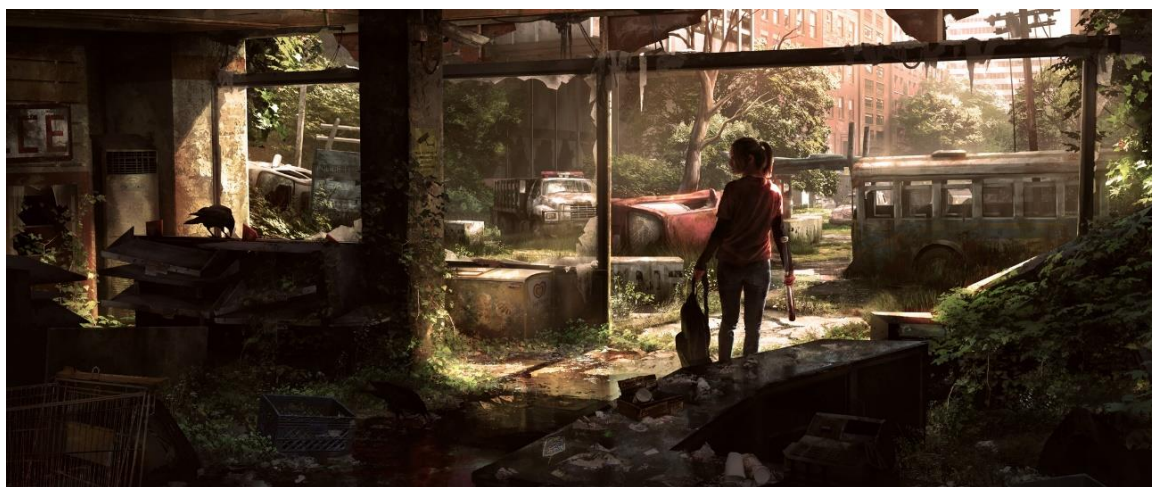
John Sweeney

Kao što je ranije u radu spomenuto, uz brojne pohvale na račun priče, zvučnog dizajna te nastupe glavnih glumaca, video-igru *The Last of Us* publika i kritika cijene i zbog smjera cjelokupnog vizualnog dizajna koji je također jedan od temelja prepoznatljivosti i uspjeha ovog projekta.

Jedan od *concept artista* koji je doprinio upečatljivom vizualnom identitetu ovog naslova jest John Sweeney, *art director* u studiju *Naughty Dog*, te je bio zadužen za važne odluke vezane uz vizualni stil projekta i način kako publici prenijeti željenu poruku i emociju.

Posebnost koja Sweeneyjev rad čini zanimljivim te vizualno atraktivnim jest izražena upotreba kontrasta svjetla i sjene čime prirodno usmjerava pažnju promatrača na određeni dio ilustracije, bez dojma forsirane perspektive. Time ujedno i ističe dramatičnost pojedinih napetih i emotivnih prizora iz igre, ili unosi dinamiku ističući ljepotu krajolika tijekom mirnijih segmenata radnje u igri.

Nadalje, za razliku od prethodno istaknutih *concept artista*, Sweeneyjeve ilustracije odišu iznimnom dozom realizma te iznimno uvjerljivog prikaza slike trošnog svijeta u ruševinama dvadeset godina nakon kolapsa civilizacije. Tu razinu realizma Sweeney ostvaruje tzv. *photobashingom*, tj. uporabom i spajanjem elemenata različitih fotografija na kreativan način, npr. pri prikazivanju travnatih površina, krošnji stabala te građevina obraslih gustim raslinjem. Uz to se kombinira i potez digitalnog kista stvarajući zanimljive efekte i teksture na svojim radovima, na neki način pobuđujući asocijacije na kolaž, samo u novom, digitalnom ruhu.



Sl. 18 John Sweeney, *Ilustracija za igru The Last of Us*, 2013.



Sl. 19 John Sweeney, *Ilustracija za igru The Last of Us*, 2013.



Sl. 20 John Sweeney, *Ilustracija za igru The Last of Us*, 2013.



Sl. 21 John Sweeney, *Ilustracija za igru The Last of Us*, 2013.

Edouard Caplain

Iako je igra *Life is Strange* u javnosti najviše poznata kao igra s velikim fokusom na narativni aspekt koja je ostvarila izniman uspjeh u tom pogledu, treba spomenuti i snažan vizualni identitet koji je bio jedan od temelja same igre od početka njezinog razvoja.

Autor *concept arta* za *Life is Strange* je francuski umjetnik Edouard Caplain koji u svojim radovima često kombinira realistične i stilizirane teksture. Takav zanimljiv stil bio je i razlog zašto je izabran da sudjeluje na ovom projektu.

Od početka razvoja igre, cilj koji se htio postići s vizualima za *Life is Strange* je efekt animiranog *concept arta*, što znači da se originalni stil ilustracija za igru nastojao što vjernije prenijeti u samu igru i na njezina trodimenzionalna okruženja. Također, s time na umu, Caplain nije mogao poput Sweeneyja koristiti elemente postojećih fotografija pri izradi *concept arta*, nego je sav sadržaj morao biti prethodno naslikan, uključujući i brojne postere, fotografije, časopise i novine na koje igrač može naići u igri.

U razgovoru o procesu rada, Caplain posebno ističe važnost rada s puno fotografija iz stvarnog života kao referenci pri izradi ilustracija. „*To je jedini način da učinite okolinu koja se doima stvarnom*“<sup>35</sup>, kaže Caplain. Po pitanju upotrebe stiliziranog stila preko foto-realističnog, prema Caplainovom mišljenju: „*Kada je riječ o narativnim igrama, lakše je poistovjetiti se sa stiliziranim likovima. Ne vidite toliko moguće nedostatke niti ograničenja 3D-a... Jer vaš mozak već zna da ništa od toga nije stvarno. Stoga se koncentritate više na sadržaj, na ono što se zbiva. Emocije su često vrlo suptilne u stvarnom životu, zbog čega se također jednostavnije prenose preko stiliziranih likova.*“<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> <https://80.lv/articles/life-is-strange-concept-artist-talks-about-art/> (24.8.2019.)

<sup>36</sup> Isto



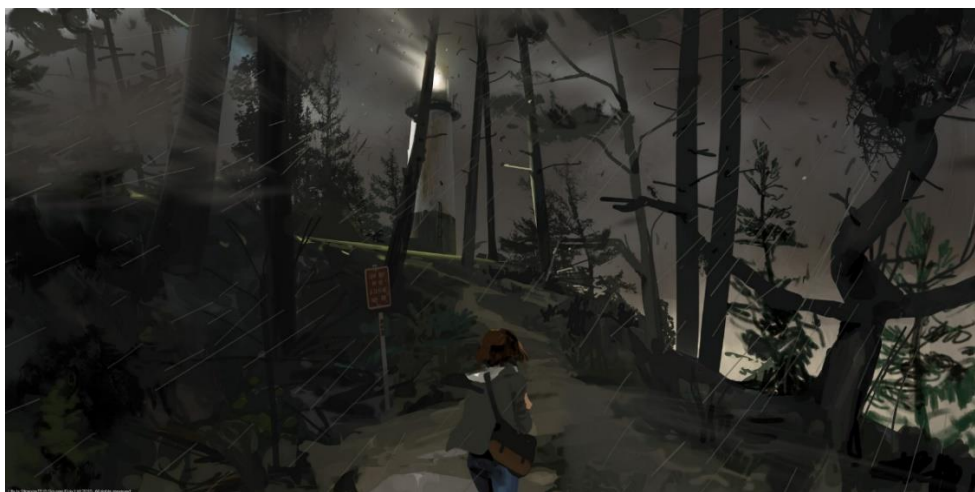
Sl. 22 Edouard Caplain, *Ilustracija za igru Life is Strange*, 2014.



Sl. 23 Edouard Caplain, *Koncept likova iz igre Life is Strange*, 2014.



Sl. 24 Edouard Caplain, *Ilustracija za igru Life is Strange*, 2014.



Sl. 25 Edouard Caplain, *Ilustracija za igru Life is Strange*, 2014.



Sl. 26. Edouard Caplain, *Prizor iz igre Life is Strange*, 2014.



Sl. 27 Edouard Caplain, *Prizor iz igre Life is Strange*, 2014.

### 3. PRAKTIČNI DIO

#### 3.1. Metode korištene za izradu završnog rada

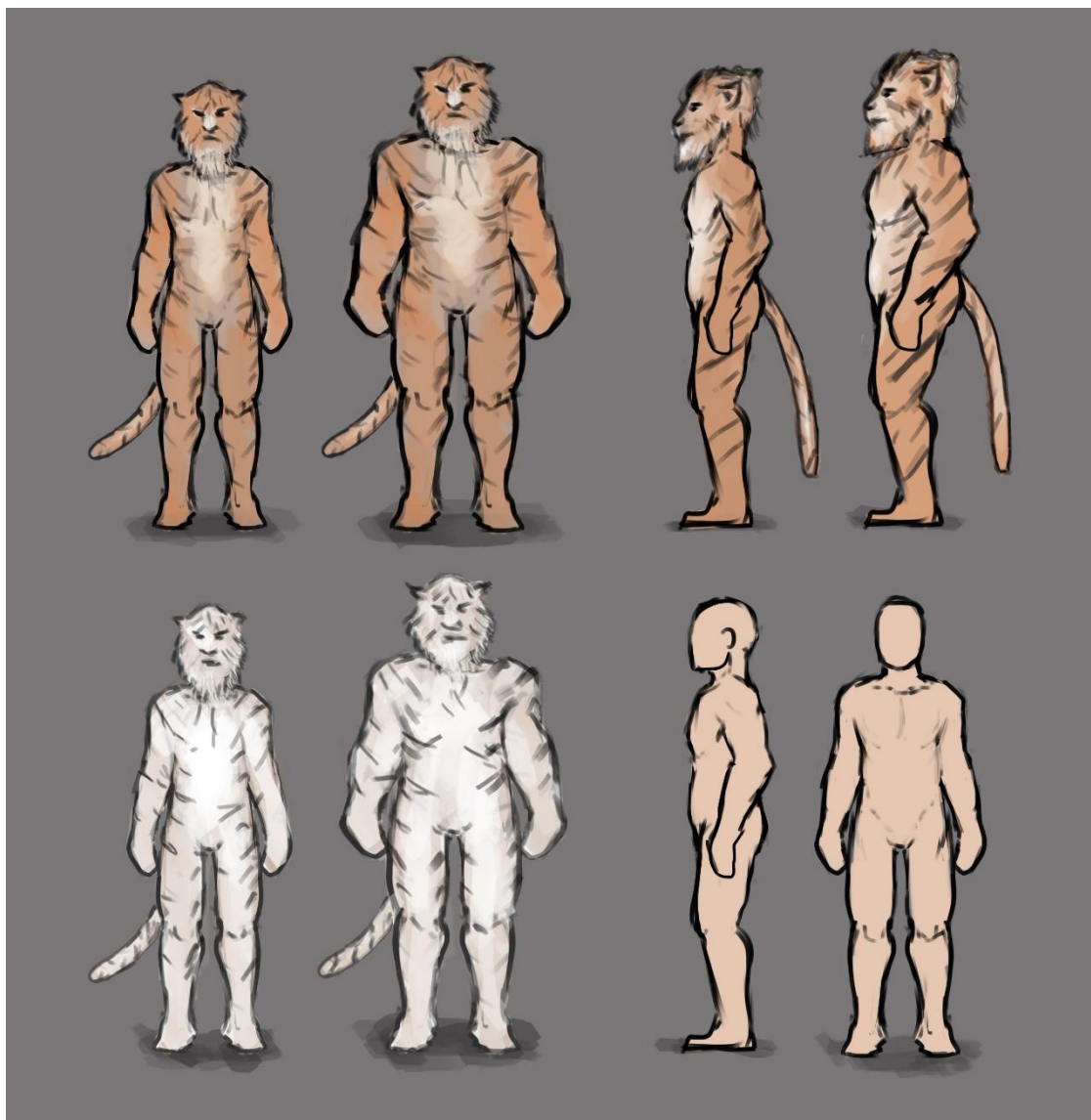
Praktični rad obuhvaća izradu ilustracija, tj. *concept arta* koji bi se bavio dizajnom određenih elemenata vizualnog identiteta pojedine video-igre fantastične tematike.

Kako video-igre predstavljaju jedan medij digitalne prirode, tako se i većina rada pri razvoju jedne video-igre vrši na računalima. Iako *concept art* može započeti kao tradicionalan rad na papiru (ovisno o stilu rada pojedinog umjetnika), prije ili kasnije, svaki rad *concept artista* dovršava se na računalu.

S time rečenim, primarna metoda korištena pri izradi ilustracija za praktični dio ovog rada bili su *Adobeov* softver *Photoshop CS6* te grafički tablet *Wacom Intuos S* za prijenos pokreta digitalnom olovkom.



### 3.2. Opis autorskih ilustracija, tj. *concept arta*



Sl. 28 *Koncepta dizajna rase felida*

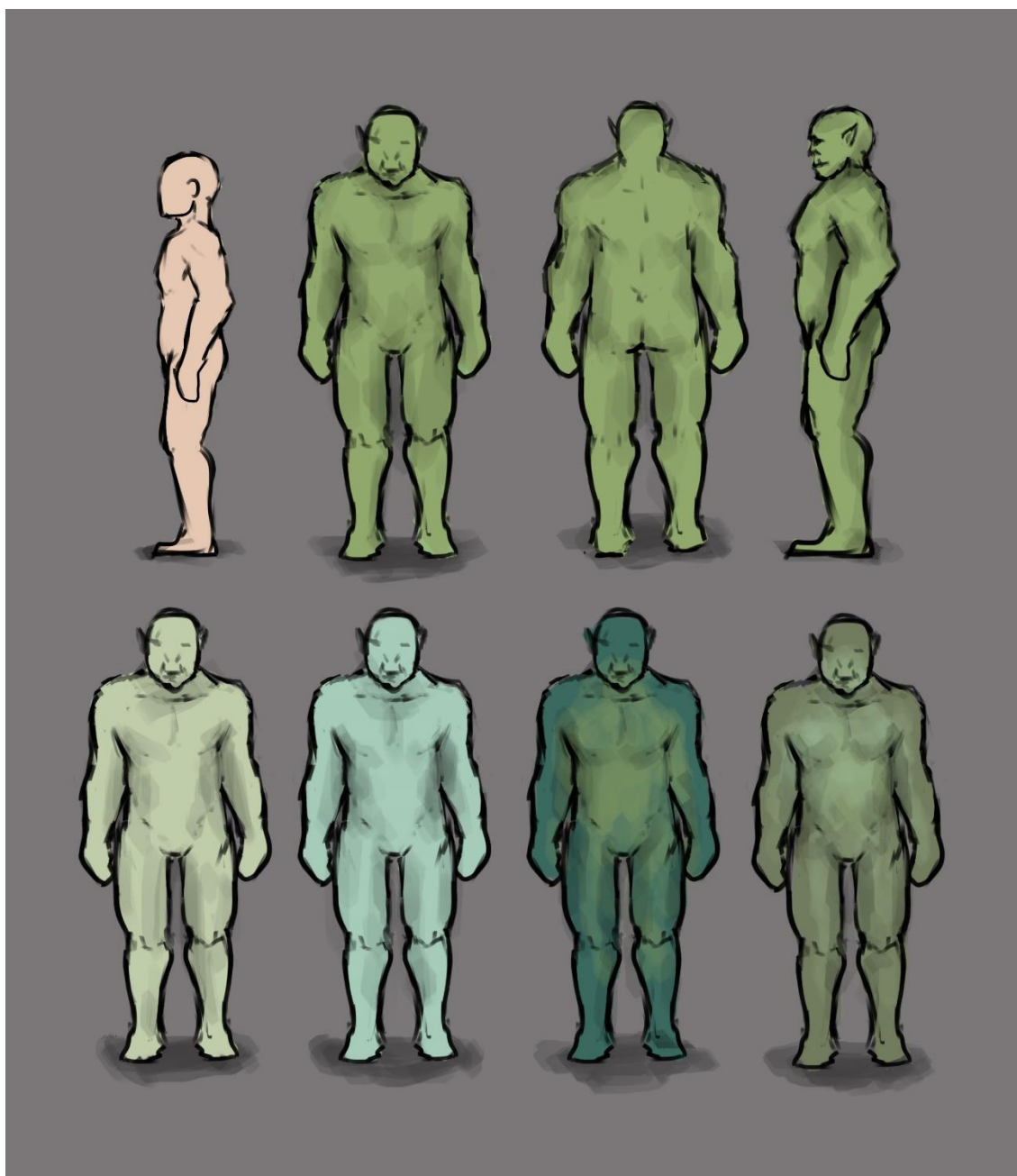
Prva ilustracija (slika 28) prikazuje izradu koncepta za dizajn rase fantastičnih humanoidnih bića pod imenom *felidi*. Zamišljeni su kao spoj ljudske rase i divljih mačaka. Konkretno u ovoj ilustraciji, može se vidjeti koncept za podvrstu *felida* koji dijele fizičke karakteristike s tigrovima, kao što su: dugi rep, kandže na prstima ruku i nogu, prepoznatljive crne šare po većini tijela, krzno narančastih tonova koje prelazi u svjetlije nijanse bijele boje po prednjoj strani tijela te dulja dlaka s bočnih strana koja nalikuje bradi.

Tigrasti *felidi*, kao velike mačke u našem svijetu i ljudi, se također međusobno razlikuju. Kao što se može vidjeti na ilustraciji (slika 28), brojni *felidi* dimenzijama ne odudaraju puno od čovjeka, dijeleći približno sličnu visinu i konstrukciju tijela. No, za

razliku od ljudi, dio *felida* posjeduje jaču konstituciju od običnog čovjeka, ponekad premašujući prosječnog čovjeka za visinu glave i izraženijom definicije mišića, čineći ih i snažnijima.

Nadalje, poput stvarnih mačaka, *felidi* se mogu razlikovati i po svome krznu. Na ilustraciji (slika 28) je tako priložen primjer bijelog *felida* s puno svjetlijim krznom od tradicionalnog narančastog tigrastog *felida*, poput stvarnog bijelog tigra. Oni se također razlikuju po boji očiju, obično svijetloplave boje, dok kod drugih tigrastog *felida* prevladavaju oči žutosmeđe boje.

Iako nisu prikazani na ilustraciji, tigrasti *felidi* nisu jedini predstavnici ove rase. Postoje brojne podvrste *felida*, svaka s posebnim fizičkim osobinama inspiriranim različitim predstavnikom porodice mačaka. S time na umu, u ovom fantastičnome svijetu ne bi bilo čudno da u istom danu naiđete na kratkodlakog *felida* s osebujnom grivom i pramenom dugih dlaka na kraju repa, vitkog *felida* krznom prošaranim tamnim mrljama poput leoparda ili uglađenog *felida* crnog poput pantere.



Sl. 29 Koncept dizajna rase orkova

No, *felidi* nisu jedini (prema zemaljskim pojmovima) neobični stanovnici ovog fantastičnog svijeta. Društvo im prave *orkovi*. „Veliki zeleni“ inspirirani su već postojećim stvorenjima u mitologiji brojnih radova fantastične tematike koja svoje korijene vuku iz djela J. R. R. Tolkiena. Kroz godine čitanja brojnih knjiga i kroz igre (kao što je igra uloga *Dungeons & Dragons*) ideja o rasi *orkova* i što oni predstavljaju se postepeno utvrdila zbog čega danas pojam *orka* većini daje jasnu ideju o tipu bića koje se želi predočiti.

Dizajn *orkova* u ovom radu tako prati većinu nepisanih pravila o karakteru ove rase. Kao što se može vidjeti na ilustraciji (slika 29), *orkovi* su značajno jače tjelesne

konstitucije u odnosu na ljude, zbog čega su podareni iznimnom snagom i impozantnom fizičkom pojavom te su pretežito viši od prosječnog čovjeka.

Osim same veličine, *orkovi* privlače pažnju i svojom boje kože. U prošlosti im je možda pomagala u životu u prirodi, no danas, zelena koža je nerijetko uzrok averzije ostalih stanovnika prema *orkovima*.



Sl. 30 *Portret pripadnika rase orkova*

Iako ih sama tjelesna građa čini impozantnima, *orkovska* struktura lica (slika 30) pojačava taj efekt, ali na negativan način, stječući gotovo stalni epitet zastrašujućih mrguda. Veliku ulogu u tom dojmu igraju izražena čeljust i istaknute kljove. Zbog uglavnom grubih crte lica, uz *orkove* se često veže stigma bezumnih grubijana. Dok inače simbol elegancije i profinjenosti, šiljaste uši u slučaju *orkove* pridonose općem neuglednom dojmu. Uz to, mnoge *orkove* „krasi“ nos s izraženim nosnicama.



Sl. 31 Dizajn kristalnog boksera

Naravno, kao i u ostalim aspektima života, predrasude su loše i u većini slučajeva se pokažu netočnima. *Orkovi* mogu biti jednako uzorni pripadnici kao i bilo tko drugi – jednaka je vjerojatnost da netko naiđe na veselog bucmastog *orka* slastičara, koliko i da bude žrtva podmuklog nauma prevrtljivog *felida*.

U ovom fantastičnom svijetu *orkovi* nastanjuju područje kristalnih šuma. Kristali su vrlo cijenjeni u čitavom društvu. Koriste se za izradu skupocjenog nakita i dekoraciju luksuznih odjevnih predmeta i namještaja. Uz iznimnu estetsku vrijednost, kristali imaju potencijal za čuvanje posebnih magičnih svojstava. Ovisno o vrsti i kvaliteti, vrsni poznavatelji umijeća mistike i čarobnjaštva čarima mogu kristalima dati magičnu energiju koja potom korisniku daruje posebne sposobnosti.

S obzirom na činjenicu da *orkovi* žive okruženi velikim blokovima kristala, ovaj dragocjeni materijal je u širokoj uporabi u njihovom životu. Stoga nije neuobičajena pojava da ulicama grada prošeće jedan *ork* u kaputu prošaranim briljantnim česticama sa draguljem oko vrata koji zrači diskretnim čarobnim sjajem.

Ipak, postoje *orkovi* koji su puno domišljatiji s uporabom kristala. Stereotip ili ne, *orkovi* su po prirodi „kraćeg fitilja“. Koliko god se većina trudila izgraditi pristojan ugled u društvu, uvijek postoje pojedinci koji „brane boje svoga naroda“ te primjenjuju izravnije i grublje metode rješavanja problema. Ako izbije barska tučnjava, ostali moraju biti spremni na *orka* s kristalnim bokserom na ruci (slika 31).

# HAUTE LIVING

NAJVEĆI HRVATSKI LIFESTYLE ČASOPIS

## ORC BEAUTY

### VELIKE KLJOVE SU OPET IN

*Bacite rašpe i brusilice jer  
snažne čeljusti su  
natrag u modi*

## BRADATA UMJETNOST

### PLETENICE NISU SAMO ZA ŽENE

*Sitni, ali dinamitni Borko otkriva  
nove trendove u pletenju brade*

## ČUPAVI PROBLEMI

### MACAN ILI STARI LISAC

*Dajemo savjete kako najlakše  
prikriti sijedo krzno*

INTERVJU

# edgar

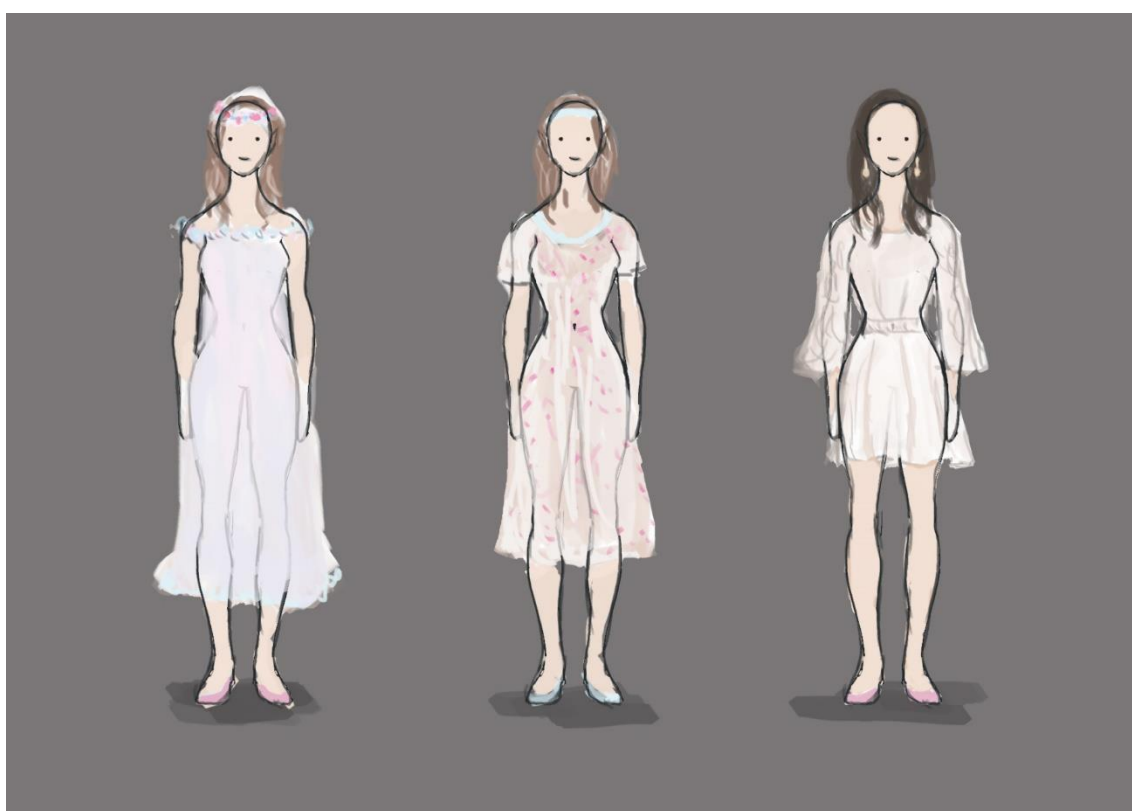
*Kako je poharao filmski  
svijet u protekloj godini*

Sl. 32 Portret pripadnika rase felida

Kada bi se Zemlja današnjice prožela mistikom i nastanila fantastičnim bićima, dobio bi se svijet svih ovih likova. Nastao bi suvremeni svijet unutar kojeg bi postojao svakodnevni suživot čovjeka i zdepastih patuljaka te gracioznih vilenjaka.

Ilustracija na slici 32 pruža uvid u takav svijet. Riječ je o časopisu koji je preslika tipičnog „lifestyle“ magazina današnjice čiji sadržaj obrađuje teme ljepote, modnih trendova, života slavnih i popularne kulture. Ono po čemu se razlikuje jesu teme članaka, specifične za živote i probleme stanovnika fantastičnog svijeta.

Ilustracija ujedno služi kao portret lika Edgara, tigrastog *felida* i uspješnog glumca u ovoj fantastičnoj viziji suvremenog svijeta.



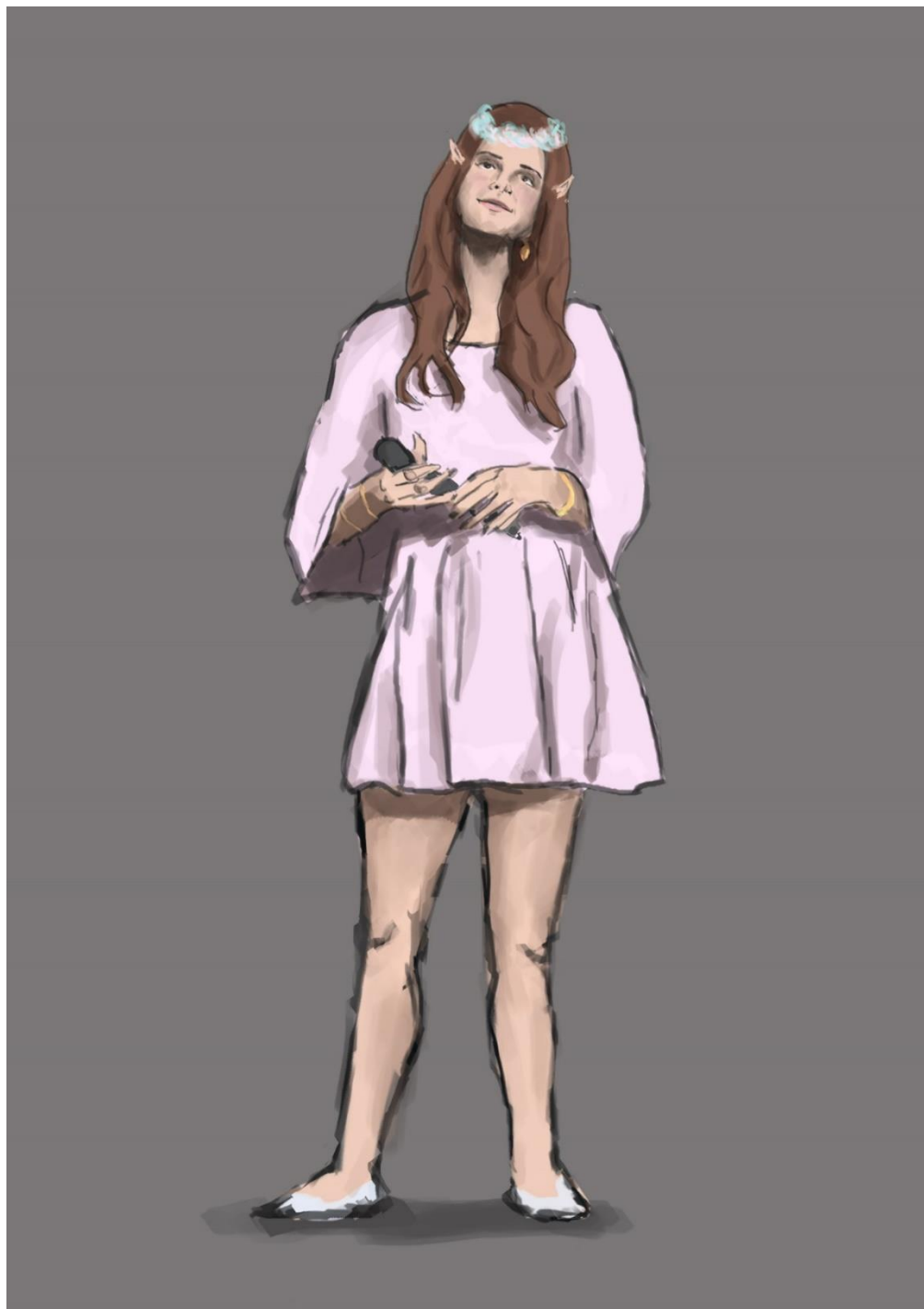
S1. 33 *Varijante dizajna lika vilenjačke pjevačice*

Edgar je samo jedan primjer likova koji u ovom fantastičnome svijetu uživaju status slavne osobe. Pravila i temelji društva su većinom identični našoj stvarnosti, samo su osobe koje igraju uloge u društvu nisu samo ljudi.

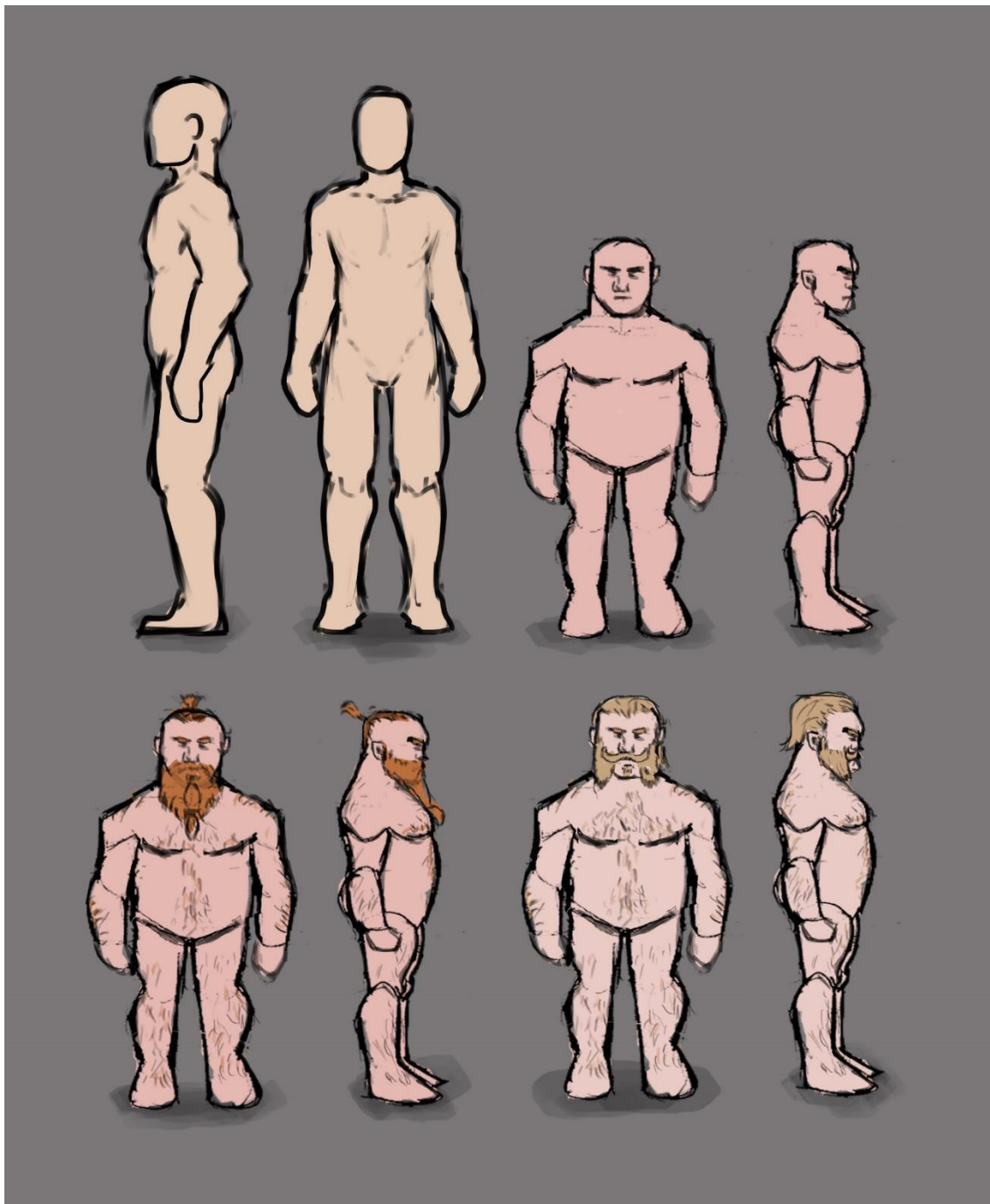
Slike 33 i 34 tako prikazuju varijante izgleda lika vilenjačke pjevačice Elanne, drugi primjer slavne osobe poput Edgara od ranije. Ono što nju čini posebnom od ostalih jest da svojim pjevom može utjecati na ostale i navesti ih da vjeruju bilo kojoj njenoj riječi.



Vilenjaci općenito su naklonjeni prirodi i životu u skladu s njom, što se djelomično očituje i u romantičnom izgledu ovog lika. Karakteristična je po odabiru širokih haljina nježnih pastelnih nijansi boja uz česti cvjetni motiv bilo kao uzorak na odjeći, ili modni dodatak u obliku tijare izrađene od cvijeća. U skladu s opuštenim romantičnim imidžem, Elanna nosi svoju kosu raspuštenom, kroz koju se naziru vršci dugih vilenjačkih ušiju.



Sl. 34 *Koncept dizajna lika vilenjačke pjevačice*



Sl. 35 *Koncept dizajna rase patuljaka*

Posljednja rasa fantastičnih bića kojim se bave ove ilustracija jesu patuljci. Iz ilustracije na slici 35 može se jasno vidjeti da su patuljci znatno niži u odnosu na ljude, sežući prosječnom čovjeku do ispod prsiju. S druge strane, njihov nedostatak u pogledu visine kompenziran je nešto jačom konstitucijom tijela, što rezultira u zdepastom cjelokupnoj pojavi jednog patuljka.

Sitni, ali dinamični, narod patuljaka pretežito je svijetle puti te ih krase izraženija tjelesna dlakavost u odnosu na ostale rase. Briga o kosi i bradi bitan je dio patuljačke

kulture. Porastom popularnosti bradatog imidža među muškom populacijom posljednjih godina, brojni su patuljci postali trendseteri i uživaju ugled stručnjaka u uređivanju brada koje oni nazivaju posebnim oblikom umjetnosti, što evidentno i na slici 36, portretu patuljka Borka, jednog od tih stručnjaka.



Sl. 36 *Portret pripadnika rase patuljaka*

#### 4. REZULTATI I RASPRAVA

Sama svrha *concept arta* u industriji video-igara jest da se ideje glavnih dizajnera pokušaju vizualizirati i oblikovati u konkretan sadržaj. Izradom brojnih ilustracija, *concept art* služi isprobavanju brojnih ideja te eksperimentiranju s različitim elementima. Cilj tog procesa jest formiranje rješenja koje će predstavljati optimalan balans između originalne ideje te funkcionalnosti i smislenosti u kontekstu same igre.

S obzirom na činjenicu da je posao *concept artista* definiran brojnim rokovima, vrijeme u kojem je potrebno producirati određeni broj radova nije velik. Umjetnik tako mora biti sposoban raditi brzo, zbog čega većina radova zapravo sačinjavaju skice, grubi crteži čiji je cilj sa što manje detalja prenijeti određenu ideju.

S time na umu, ilustracije praktičnog dijela ovog rada su u istom duhu, planovi i skice koji bi u procesu proizvodnje služili kao nacrt za daljnju produkciju elemenata za igru te kao osnova za izradu doradenijih ilustracije za svrhe promoviranja igre (npr. dizajn omota, postera, plakata, reklama) čiji je cilj privući što veći broj ljudi. Veliki razvojniji studiji raspoložu s većim budžetima te si mogu priuštiti zapošljavanje velikog broja umjetnika. Angažman većeg broja autora je neizbježan na takvim projektima jer svaki se svaki od njih ona može fokusirati na određeni aspekt vizualnog dizajna igra, čime se raspodjeljuje rad te olakšava i ubrzava proces izrade *concept arta*. Neki od njih mogu biti zaduženi za početne skice na kojima zatim drugi autori mogu graditi atraktivnije radove.

Dorada takvih ilustracija uvijek je moguća u smislu intervencije linijama za dodatno definiranje elemenata na ilustraciji te bojama i osvjetljenjem za postizanje dinamičnosti, živosti i realizma. Također se može intervenirati kreiranjem okoliša za dizajniranog lika. Smješta ga se u prostor, dajući bolju sliku o povezanosti lika sa svijetom u kojem se nalazi.

Ovisno o ilustraciji i njezinoj kompleksnosti, vrijeme potrebno za izradu svake bilo je različito. Ilustracija koja je služila za dizajn izgleda vilenjačke pjevačice (sl. 33) je, na primjer, najmanje kompleksna zbog jednostavnosti odjeće i palete boja te je izrada iste trajala oko sat vremena.

Koncepti za izgled različitih rasa (sl. 28, 29 i 35) su idući po razini kompleksnosti. Razlog tome što je riječ o rasama koje se, svaka na svoj poseban način, razlikuju od izgleda čovjeka te je bilo potrebno tu ideju prenijeti kroz ilustraciju. To je uključivalo dočaravanje životinjskih karakteristika kod rase *felida* kroz krzno različitih boja i

tonova, drukčije fizionomije glave te dodavanje repa. Kod *orkova* pak pokušala dočarati raznovrsnost u boji kože, različitih tonova zelene. Kod patuljaka, ali i ranijih rasa, bilo je bitno dočarati razliku u tjelesnoj konstituciji između pojedinih rasa – neki su veći i impozantniji od čovjeka, drugi su manji i punašniji, dok treći mogu odgovarati ljudima po generalnoj tjelesnoj građi.

Uz to, dodavanjem pojedinih pojednostavljenih detalja se pokušalo dočarati još neke od specifičnih razlika svake rase – šiljaste uši *orkova* te raskošna brada i izražena dlakavost patuljaka neke su od njih. Zbog toga svega, ove ilustracije su zahtijevale nešto više vremena, oko dva sata za svaku. Otprilike jednaka količina vremena utrošena je na izradu ilustracije lika vilenjačke pjevačice na slici 34.

Zbog potrebe za korektnom vizualizacijom izgleda čarobnih kristala, ilustracija na slici 31 koja prikazuje dizajn i uporabu kristalnog boksera (oružja čudljivijih *orkova*) bila je izrađena u dužem periodu od cca. tri sata.

Daleko najzahtjevnije ilustracije su bile portreti pripadnika različitih rasa. Izrada uvjerljivog portreta je sama po sebi znatan pothvat, dok su ovi portreti predstavljali još veći izazov jer je bilo potrebno predočiti posebne fizičke karakteristike fantastičnih bića koje ne postoje u stvarnosti, pri tom pokušavajući održati što veću razinu uvjerljivosti. S time na umu, realizacija portreta zahtijevala je od 4 do 6 sati.

Portret patuljka (sl. 36) bio je izazovniji od *orka* (sl. 30) zbog potrebe za dočaravanjem njihove zdepaste pojave prikazom samo glave te smišljanjem izgleda brade koja je uz čupave obrve trebala prikazati patuljkovu dlakavost.

Najviše je vremena utrošeno za izradu portreta *felida* (sl. 32). Osim što je zadatak bio prikazati fantastično biće iz druge stvarnosti (kao i na drugim portretima), uz dočaravanje krzna i posebne fizičke konstrukcije koja je trebala istovremeno evocirati asocijacije na čovjeka i mačku, stvaranje ove ilustracije obuhvaćao je i izradu grafičkih elemenata (većinom tipografije). Rezultat toga jest dizajn časopisa čiji su čitatelji stanovnici ovog fantastičnog svijeta. U toj aluziji pomažu i kratki opisi članaka koji su namijenjeni spomenutim rasama, svaka sa svojim posebnim potrebama.

## 5. ZAKLJUČCI

Prošavši kroz različite vrste poslova kojima se bave umjetnici u studijima za razvoj video-igara, navodeći posebnosti različitih mogućih specijalizacija *concept artista* (dizajn likova, dizajn okolina, dizajn stvorenja, dizajn predmeta), spoznata je kompleksnost i obim posla. Dizajn igara je angažman koji iziskuje vrijeme i iskustvo dizajnera, ilustratora i čitavih timova ljudi.

Ovdje je istaknut porast interesa dizajnera video-igara za stvaranjem dubljih i narativno bogatijih iskustava kroz spominjanje nekoliko umjetnika koji su različitim stilom donijeli veliki umjetnički doprinos u svijetu video-igara.

Kroz praktičnu izradu ilustracija, smatra se da se ovim radom pruža uvid u umjetničku stranu svijeta video-igara na temelju kojeg se može reći da se video-igre s pravom smatraju umjetnošću među mnogima.

## 6. LITERATURA

1. Jade Raymond: Games Lecture 2015, BAFTA Guru, YouTube (objavljeno 7.9.2015.)  
<https://youtu.be/JuZ5aySVNiQ> (19.8.2019.)
2. <https://www.hcl.hr/recenzija/the-last-of-us-65790/> (19.8.2019.)
3. [https://www.imdb.com/name/nm0424534/awards?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/name/nm0424534/awards?ref_=nm_awd) (19.8.2019.)
4. [https://www.imdb.com/name/nm3773654/awards?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/name/nm3773654/awards?ref_=nm_awd) (19.8.2019.)
5. <https://www.usgamer.net/articles/life-is-stranges-triforce-of-influences> (19.8.2019.)
6. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod> (19.8.2019.)
7. [https://www.imdb.com/title/tt4375662/awards?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt4375662/awards?ref_=tt_awd) (19.8.2019.)
8. <http://gamedev.machina.hr/concept-art-sto-zasto-kako/> (20.8.2019.)
9. Working in Games: Lead Artist, Rebellion (objavljeno 4.7.2014.)  
<https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0> (20.8.2019.)
10. Rogers, S. (2010.), Level 1 Welcome, N00bs! , *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design* (str. 14), Ujedinjeno Kraljevstvo: John Wiley & Sons
11. Sheldon L. (2004.), Chapter 3 Respecting Characters, *Respecting Characters Character Development and Storytelling for Games* (str. 38. – 40.), Boston, Massachusetts, SAD: Thomson Course Technology PTR.
12. <https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer> (21.8.2019.)
13. <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/> (21.8.2019.)
14. <https://blog.us.playstation.com/2019/02/11/inside-the-artwork-an-interview-with-yoji-shinkawa/> (22.8.2019.)
15. <http://www.metalgearsolid.net/features/yoji-shinkawa-interview> (22.8.2019.)
16. <http://www.jasonchanart.com/about2> (23.8.2019.)
17. <https://www.lightboxexpo.com/jason-chan> (23.8.2019.)
18. <https://80.lv/articles/life-is-strange-concept-artist-talks-about-art/> (24.8.2019.)

## 7. PRILOZI

Sl. 1 *Dizajn omota za igru The Last of Us* (2013.)

<https://www.giantbomb.com/the-last-of-us/3030-36989/forums/lets-talk-about-box-art-570176/>

Sl. 2 *Dizajn omota reizdanja The Last of Us Remastered* (2014.)

<https://www.mobygames.com/game/playstation-4/last-of-us-remastered/cover-art/gameCoverId,448216/>

Sl. 3 *Prizor iz igre The Last of Us s glavnim likovima Ellie i Joelom*, 2013.

<https://bloody-disgusting.com/news/3144096/new-screenshots-of-your-the-last-of-us-protagonists/>

Sl. 4 *Prizor okoline iz igre The Last of Us*, 2013.

<https://bloody-disgusting.com/news/3144096/new-screenshots-of-your-the-last-of-us-protagonists/>

Sl. 5 *Fotografija glavnih glumaca Ashley Johnson i Troya Bakera sa snimanja za igru The Last of Us*, 2012.

<https://www.pinterest.com/pin/26951297745849864/>

Sl. 6 *Dizajn omota za igru Life is Strange*, 2015.

[https://dntnodentertainment.fandom.com/wiki/Life\\_Is\\_Strange\\_\(video\\_game\)](https://dntnodentertainment.fandom.com/wiki/Life_Is_Strange_(video_game))

Sl. 7 *Dizajn omota za igru Life is Strange: Before the Storm*, 2017.

<https://www.mobygames.com/game/life-is-strange-before-the-storm-episode-1-awake/cover-art/gameCoverId,425644/>

Sl. 8 *Ilustracija lika Max Caulfield kako koristi moć premotavanja vremena*, 2015.

<https://forum.quartertothree.com/t/life-is-strange-square-enix-remember-me-rewinding-time/75336>

Sl. 9 *Prizor iz igre Life is Strange s glavnim likovima Max i Chloe*, 2015.

<https://in.ign.com/life-is-strange/119209/feature/why-max-from-life-is-strange-is-the-most-relatable-video-game-character-ive-ever-played>

Sl. 10 *Prizor iz igre Life is Strange*, 2015.

<https://etgeekera.com/2016/01/19/life-is-strange-season-one-pc-review/life-is-strange-screenshot-02/>

Sl. 11 *Dizajn stvorenja Pouncer iz igre Gears of War 4*, Jerad Marantz, 2015.

<https://www.gnomon.edu/blog/10-things-you-need-to-know-to-become-a-creature-designer>



- Sl. 12 *Ilustracija za igru* Sniper Elite III, 2013.  
<https://rebelliondevelopments.tumblr.com/image/79558547580>
- Sl. 13 *Ilustracije za igru* Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Yoji Shinkawa, 2002. ,  
*The Art of Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, 2002. , Japan
- Sl. 14 *Postava likova igre* Death Stranding, Yoji Shinkawa, 2019.  
[https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/9ihmab/fullbody\\_yoji\\_shinkawa\\_death\\_stranding\\_art\\_banner/](https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/9ihmab/fullbody_yoji_shinkawa_death_stranding_art_banner/) (22.8.2019.)
- Sl. 15 *Koncept lika* Sion za *igru* League of Legends, Jason Chan, 2019.  
<https://www.artstation.com/artwork/xzOPqY> (23.8.2019.)
- Sl. 16 *Koncept lika* Miss Fortune za *igru* League of Legends, Jason Chan, 2017.  
<https://www.artstation.com/artwork/vqY03> (23.8.2019.)
- Sl. 17 *Ilustracija lika* Graves za *igru* League of Legends, Jason Chan, 2015.  
<https://www.artstation.com/artwork/X1d4a> (23.8.2019.)
- Sl. 18 *Ilustracija za igru* The Last of Us, John Sweeney, 2013.  
<http://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-concept-art-by-john-sweeney/>  
(23.8.2019.)
- Sl. 19 *Ilustracija za igru* The Last of Us, John Sweeney, 2013.  
<http://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-concept-art-by-john-sweeney/>  
(23.8.2019.)
- Sl. 20 *Ilustracija za igru* The Last of Us, John Sweeney, 2013.  
<http://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-concept-art-by-john-sweeney/>  
(23.8.2019.)
- Sl. 21 *Ilustracija za igru* The Last of Us, John Sweeney, 2013.  
<http://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-concept-art-by-john-sweeney/>  
(23.8.2019.)
- Sl. 22 *Ilustracija za igru* Life is Strange, Edouard Caplain, 2014.  
<http://conceptartworld.com/news/life-is-strange-concept-art-by-edouard-caplain/>  
(24.8.2019.)
- Sl. 23 *Koncept likova iz igre* Life is Strange, Edouard Caplain, 2014.  
<http://conceptartworld.com/news/life-is-strange-concept-art-by-edouard-caplain/>  
(24.8.2019.)
- Sl. 24 *Ilustracija za igru* Life is Strange, Edouard Caplain, 2014.  
<http://conceptartworld.com/news/life-is-strange-concept-art-by-edouard-caplain/>  
(24.8.2019.)

- Sl. 25 *Ilustracija za igru Life is Strange*, Edouard Caplain, 2014.  
<http://conceptartworld.com/news/life-is-strange-concept-art-by-edouard-caplain/>  
(24.8.2019.)
- Sl. 26 *Prizor iz igre Life is Strange*, Edouard Caplain, 2014.  
<https://www.newgamenetwork.com/media/17974/life-is-strange/> (24.8.2019.)
- Sl. 27 *Prizor iz igre Life is Strange*, Edouard Caplain, 2014.  
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=450508598> (24.8.2019.)
- Sl. 28 *Koncepta dizajna rase felida*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 29 *Koncept dizajna rase orkova*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 30 *Portret pripadnika rase orkova*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 31 *Dizajn kristalnog boksera*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 32 *Portret pripadnika rase felida*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 33 *Varijante dizajna lika vilenjačke pjevačice*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 34 *Koncept dizajna lika vilenjačke pjevačice*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 35 *Koncept dizajna rase patuljaka*, Petar Mamić, 2019.
- Sl. 36 *Portret pripadnika rase patuljaka*, Petar Mamić, 2019.