

Arbetsprov Game Artist 2026

Hej, kul att du vill ansöka till Game Artist! Här följer instruktioner till arbetsprovet som består av två delar: **illustration** och **portfolio**. Läs igenom hela uppgiftsbeskrivningen innan du påbörjar arbetsprovet.

Ansökan och inlämning

- Du ansöker till programmet på yrgo.se. I din ansökan bifogar du dina betyg under "Bilagor" så snart som möjligt, men **senast den 15 april**.
- Ditt arbetsprov laddar du upp separat via ett Google-formulär **senast den 15 april**. Länk till Google-formulär finns [här](#), men glöm inte att också göra din ansökan via yrgo.se
- Du skapar ditt arbetsprov i valfritt digitalt ritprogram och sparar det i **pdf-format**.
- Döp dokumentet till ditt för- och efternamn (*till exempel: Max_Friberg.pdf*)

Ditt arbetsprov ska sparas som en samlad PDF med följande sidor:

Sida 1 – Framsida med ditt för- och efternamn, personnummer samt e-postadress.

Sida 2 – Din illustration i stående format, så att sidans yta används väl.

Sida 3 – Valfri samling av skisser och processbilder från din illustrationsuppgift.

Sida 4–6 – Upp till tre sidor med din portfolio.

Del 1: Illustration

Du ska, i valfritt digitalt ritprogram, producera **cover art** för det fiktiva spelet "The Wraith of Nottingham". Spelets cover art består av **illustration och logotyp**, kombinerade till en bild. Föreställ dig att spelet utvecklas av Arkane Studios (studion bakom Dishonored-serien), och att spelets estetik följer samma stil som just Dishonored-spelen. Spelet är baserat på myten om Robin Hood och kretsar spelmekaniskt kring stealth och svåra moraliska val. Spelet utspelar sig i 1200-talets England.

Det huvudsakliga målet med din cover art är att den ska kunna användas både som framsida på en fysisk kopia av spelet och till digitala storefronts, där den ofta kommer visas i ett mindre format.

Specifikationer:

1. Formatet för din cover art ska vara 1800 x 2700 pixlar i stående format, men den ska även se bra ut om den skalas ner till 600 x 900 pixlar.
2. Spelets titel (logotypen) måste vara tydligt läsbar i både det större och mindre formatet, men storlek och placering är upp till dig.
3. Logotypen ska inte använda samma typsnitt eller vara en kopia av logotyperna från Dishonored-spelen, men får gärna hämta inspiration från dem. Sträva efter att designa en logotyp som matchar spelets tema och miljö.
4. Illustrationen ska innehålla spelets huvudkaraktär (Robin Hood), synlig från åtminstone midjan och upp någonstans i bilden, samt en bakgrund.
5. Illustrationen ska förmedla något av spelets huvudsakliga teman: stealth och svåra moraliska val, eller en kombination av dem.

Tips:

- Leta upp exempel på existerande cover art, dels från Dishonored-serien (både spelen och andra publikationer som art books etc.), men även från andra verk med liknande tema och/eller miljö, och använd som inspiration.
- Titta på verk från artists som jobbat på Arkane Studios för att få en djupare förståelse för estetiken. Några exempel är Piotr Jablonski, Cedric Peyravernay och Sergey Kolesov.

Praktiska råd:

- Digitala ritprogram som Photoshop, Krita (gratis), Clip Studio Paint eller Procreate är bra alternativ för framtagning av illustrationen.
- Vektorprogram som Inkscape (gratis) har starka verktyg för framtagning av element som t.ex. logotyper (men använd det program du känner dig mest bekväm med).
- Samla dina referenser och de resurser du kan behöva på en plattform som Miro eller Pinterest (båda är gratis).

Notera att spel som Dishonored är framtagna av erfarna industriproffs – vi vill att ni ska göra ert bästa för att efterlikna eller hämta inspiration ifrån dessa, men har inga förväntningar på att ni faktiskt ska leverera på en sådan nivå. Gör ditt bästa!



Del 2: Portfolio

Bifoga en samling av 1–3 bilder av tidigare producerad grafik (både 2D och 3D är tillåtet).

Ang. AI-genererad grafik

AI-genererad grafik är inte tillåten för denna uppgift! Framgår det att AI-mjukvara likt Stable Diffusion eller Midjourney har använts för att ta fram slutprodukten i illustrationsuppgiften eller portfolion så kommer inte ditt arbetsprov användas i urvalsprocessen.

Länkar:

Yrgo: <https://www.yrgo.se/>

Google-formulär för inlämning av arbetsprov: <https://forms.gle/xsQwLBSBdZnU4nod9>

Lycka till!

Max Friberg & Maria Eklöw
Programansvariga Game Artist