



KINGDOMS AND CLANS

Daniš | Hargaš | Herencsár | Chudý | Meloš | Srna

Technical Design Document

Platformy

Hra je určená výlučne pre platformu PC (Windows) s prípadnou možnosťou vytvorenia verzie pre Linux a macOS. Nakoľko primárnym vstupom pre ovládanie je myš a klávesnica, neplánujeme budúcu konverziu na platformu herných konzol.

Distribúcia bude zabezpečená výlučne elektronicky, primárne pomocou distribučnej platformy Steam (pre Windows, Linux aj macOS verziu) a sekundárne pomocou Humble Store, ktorý bude slúžiť ako kanál druhej úrovne predávajúci aktivačné kľúče pre Steam.

Hardvérové požiadavky

Budú bližšie upravené po prvých playtestoch hry.

Minimálne hardvérové požiadavky pre Windows / Linux

Operačný systém: Windows 10 (64-bit) / Ubuntu 18.04

Procesor: Intel Core i5 4. generácie / AMD FX-8300

Operačná pamäť: 8 GB RAM

Grafická karta: NVIDIA GTX 670 / AMD Radeon HD 7970

DirectX: Verzia 11

Úložisko: 10 GB voľného miesta

Minimálne hardvérové požiadavky pre macOS

Operačný systém: macOS 10.12

Procesor: Intel Core i5

Operačná pamäť: 8 GB RAM

Grafická karta: grafická karta s minimálne 1.5 GB VRAM

Úložisko: 10 GB voľného miesta

Technická realizácia

Na vývoj hry sme využili multiplatformový herný engine Unity v rámci licencie Personal, ktorá je dostupná na používanie bez poplatku. Výhodou enginu je možnosť prípadného portovania hry na iné platformy, ktoré Unity ponúka. Ako programovací jazyk na tvorbu skriptov bol využitý programovací jazyk C#.

Zoznam použitých nástrojov

Herný engine a vývojové prostredie: Unity

IDE: Microsoft Visual Studio Code

Verziovanie: Github

Projektový manažment: Asana

Komunikácia: Discord

2D grafika: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Affinity Photo, Affinity Designer

3D grafika: Blender

Video editor (pre prípadné marketingové účely): DaVinci Resolve

Zvuky: Ableton Live, REAPER, FMOD

Práca s dokumentami: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint

Zdieľané úložisko (všetko okrem kódu a herných assetov): OneDrive

Telemetria

Testovanie hry a zber herných dát prebieha jednak počas produkcie hry pomocou interného playtestovania a štruktúrovaného pripomienkovania, pred vydaním hry pomocou predbežného prístupu k hre a metódy extended playtestovania a následne po vydaní hry pomocou zberu a vyhodnocovania analytických údajov s využitím vstavaného nástroja Unity Analytics. V prvotných fázach produkcie (pre-alpha a alpha verzia) nám bude slúžiť testovanie a zber herných dát na vylepšovanie hry, najmä po gameplayovej a audiovizuálnej stránke. Extended playtest open beta verzie pred vydaním hry nám pomôže primárne s vylepšovaním technickej stránky hry, nakoľko testovanie bude prebiehať na viacerých zariadeniach. V tejto fáze zároveň využijeme nástroj Unity Analytics, v ktorom sa budeme snažiť nastaviť a optimalizovať zber údajov pre konečnú verziu. Po vydaní hry nám tieto údaje budú slúžiť na kontinuálne vylepšovanie hry, obzvlášť po ekonomickej a strategickej stránke gameplaya.

Lokalizácia

Vzhľadom na európsky mnohojazyčný cieľový trh je hra lokalizovaná do anglického jazyka. Podľa nazbieraných herných údajov o demografii hráčov by sme do budúcnosti vedeli hru prispôsobiť do príslušného jazyka. Všetok textový obsah zahrnutý v hre je ukladaný do externých XML súborov, ktoré sa dajú ľahko upravovať a prekladať. Na prípadný preklad by sme využili webový TMS softvér (napr. Transifex) v súčinnosti s prekladateľskou agentúrou, nakoľko by nešlo o veľký objem textu, ale obzvlášť špecifické výrazy, ktorých význam je potrebné preložiť presne.