



# KINGDOMS AND CLANS

Daniš | Hargaš | Herencsár | Chudý | Meloš | Srna

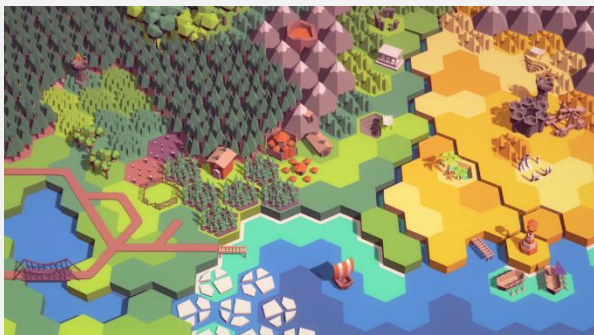
Art Design Document

## Vizuálny štýl

Vizuálna stránka hry je tvorená predovšetkým v 3D, ale aj 2D priestore. 3D objekty sú tvorené v štýle low poly a z jednoduchých geometrických tvarov. Hra je zasadená do historického obdobia, predovšetkým sa zameriava na 8. - 11. storočie. Hra tak obsahuje vizuálne štýly a symboly prevzaté od Normanov.

## Referencie

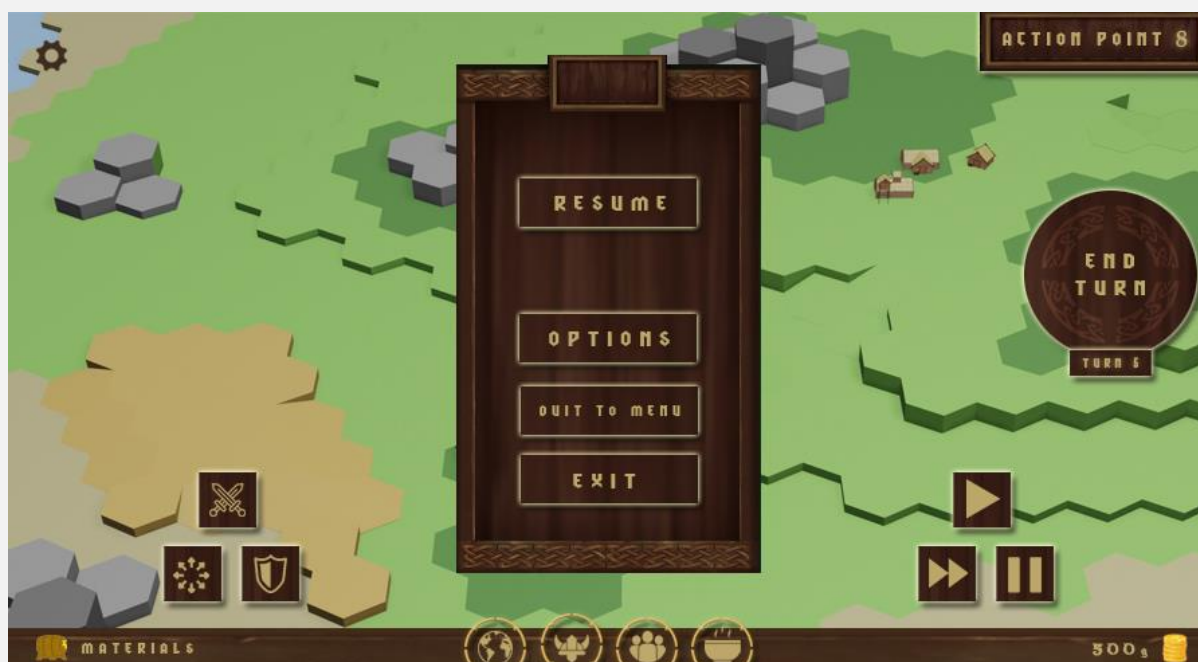
Pri vizuále grafickej stránky hry sme sa inšpirovali podobnými strategickými hrami a grafickými assetmi s low poly grafikou. Referenčnými hrami boli pre nás napríklad 3D Hex Tiles, Humankind, a Civilization.



## Grafické rozhranie (GUI)

Rozhranie vychádza z historických námetov a prvkov. Na vizuálny štýl rozhrania je použitý materiál, ktorý sa používal v danom období, predovšetkým drevo, železo, kameň. Dominantnou farbou

rozhrania je hnedá farba. Dôležité veci sú zvýraznené žltou (krémovou) farbou. Pause menu obsahuje tlačidlá s pokračovaním do hry, nastaveniami a ukončením hry. HUD obsahuje tlačidlá na pozastavenie, spustenie a urýchlenie hry. Dôležitým tlačidlom je END TURN, ktorým hráč ukončí svoj ťah. Pod tlačidlom sa zobrazuje počet koľko ťahov už prešlo. V pravom hornom rohu sa nachádza počet bodov akcie. V dolnej lište je zobrazený počet zlata, materiálov, jedla a ľudí. Ďalej sa tam nachádzajú tlačidlá na rekrutáciu vojakov a presun na hernú mapu.



## Fonty

Na nadpisy, tlačidlá, krátke texty, čísla a je použitý kaligrafický font Viking Hell s príznačnou vikingskou štylizáciou.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

Pre dlhšie texty je využitý čitateľnejší pätkový font Lora. Vo svojich základoch tiež čerpá z kaligrafických fontov, no jeho konvenčnejšie krivky spolu s moderným nádychom robia tento font ideálnym pre modernú digitálnu hru s historickou tematikou.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z



## Prostredie

Hra sa odohráva predovšetkým v exteriéroch. Pri hernej mape je použitý jednoduchý 2D grafický štýl. Mapa je rozdelená na rôzne malé sektory, ktoré sú súčasťou väčších oblastí. Po priblížení sa zobrazí herná plocha, ktorá je však už tvorená z 3D objektov. Celá herná plocha je rozdelená na herné políčka (hexagony). Dané políčka sú rozdelené buď farebne, podľa typu materiálu, alebo výškovo. Sivou farbou je znázornený kamenistý povrch, zelenou je znázornená pôda vhodná na pestovanie, tmavozelená sú lesy, žltá zobrazuje piesočný povrch a modrá rieku alebo more. Niektoré plochy sú skosené, po týchto plochách môže hráč presúvať svoje jednotky na vyššie položené miesta.

### Vizualizácia hernej mapy



## Vizualizácia hracej plochy



## Postavy

Postavy budú 3D objekty v štýle low poly. Najčastejšie budú zobrazované predovšetkým 5 druhov bojových jednotiek (žoldák, jazdec, šaman, pešiak – s mečom/sekerou, lukostrelec). V rámci postáv bude vytvorený aj model hlavnej postavy – Haraldr the Chosen.

Na mape bude armáda zobrazená ako jeden pešiak, ktorý reprezentuje armádu, pričom nad pešiakom bude číslo, koľko vojakov daná armáda obsahuje.

### Referencie k postavám



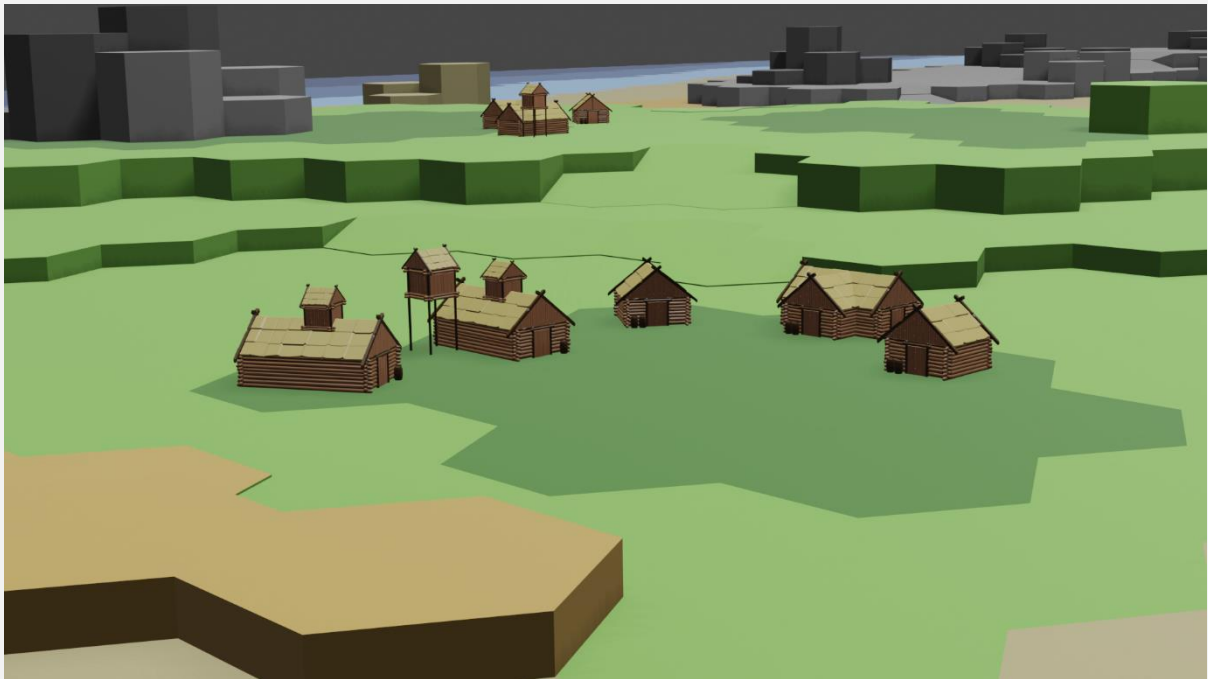
## Objekty

Medzi interaktívne objekty patria budovy, ktoré hráč môže stavať na jednotlivých políčkach. Niektoré budovy slúžia len na zvyšovanie populácie (menšie domy), niektoré na ťažbu surovín alebo získavanie potravín. Budovy sú tvorené 3D objektami, ktoré sú predovšetkým low poly, pričom sú tvorené najčastejšie z dreva. Na vizualizáciu budov je vytvorený asset rôznych materiálov, pomocou ktorých sa dajú vytvárať rôzne typy budov (modulácia), je tak vytvorená variácia budov s rovnakými funkciami.

### Vizualizácia budov – domy



## Vizualizácia dediny



## Animácie

Animácia budov bude prebiehať tak, že na začiatku ťahu, keď hráč postaví budovu na vybranom políčku, zobrazí sa náčrt budovy cez textúry (biele). Akonáhle hráč dokončí ťah, pridajú sa na budovu textúry (budova je aktívna).

Pri presune armády bude prebiehať animácia (chôdza) hlavnej jednotky, následný presun armády na miesto po hernej ploche.

Súboje budú zobrazované ako 2 vojaci (1 hráčov vojak vs 1 protivník), ktorý proti sebe bojujú (sekajú). Po skončení súboja porazená armáda zmizne.

## Vizualizácia animácie budov



## Farebná paleta

Pre hru je vytvorená farebná paleta, ktorá využíva predovšetkým odtiene prírodných farieb ako hnedá, zelená, modrá a sivá. Všetko farby korešpondujúce s príslušnými materiálmi – napr. hnedá sa bude najčastejšie objavovať na budovách postavených z dreva.

