



**BLOOD
WILL BE
SPILLED**

**ART DESIGN
DOCUMENT**



Vizuálny štýl

Blood will be Spilled je dvojrozmerná (2D) ručne kreslená a animovaná hra inšpirovaná prostredím a reáliami Divokého západu a príbehmi s touto tematikou. Snaží sa predovšetkým zachytiť preexponovanú predstavu o Divokom západe, podobne ako kinematografia 60. rokov alebo populárne dobrodružné zošitové romány.



Vizuálny štýl vychádza z kreslených filmov a komiksov (tzv. *cartoon*). Každý element je ručne kreslený tradičnou metódou na papier a až následne skenovaný a graficky upravovaný do výslednej podoby.

Kresby majú čierne obrysové linky a tmavé kontrastné plochy. Podobný prístup využívajú hry ako *Shank* a *Valiant Hearts*.



Shank 2

Klei Entertainment (2012)



Valiant Hearts

Ubisoft Montpellier (2014)

V dizajne využívame ako zjednocujúci motív polotónovú textúru, ktorá podporuje “tlačený” retro vzhľad. Zároveň sme sa rozhodli pre polorealistický štýl, teda čiastočne simulovať vzhľad objektov, materiálov aj pomocou textúr. Pozadia a scenérie sú maľované digitálne avšak simulujú maľbu na plátno. Týmto sa snažíme dosiahnuť realistickejší pocit z fiktívneho prostredia, podobne ako napr. hry *Machinarium* alebo *Child of Light*.



Machinarium
Amanita Design (2009)

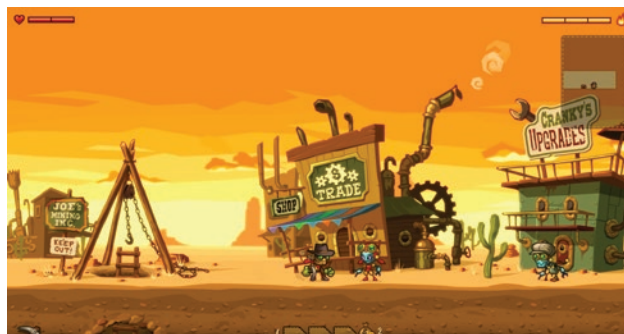


Child of light
Ubisoft Montreal (2014)

Spojením týchto postupov budujeme vizuálne pútavý svet, ktorý nám umožňuje prezentovať príbeh a zároveň implementovať navrhnuté herné mechaniky. Iné 2D hry, odhrávajúce sa v štylizovanom westernovom prostredí sú napr. *Gunman Clive* alebo *Steamworld Dig*, využívajúce odlišné vizuálne prístupy.



Gunman Clive
Hörberg Productions (2012)



Steamworld Dig
Image & Form (2013)

Grafické rozhranie

Rozhranie vychádza z jednoduchého "tlačeneého" retro vzhľadu, s použitím dobových estetických prvkov. Dominuje čierna farba. Dôležité informácie sú zvýraznené červenou. Jednotným motívom sú hracie karty.

V grafickom rozhraní sú použité fonty:

Cowboy Movie - zadarmo pre osobné použitie, plánované zakúpenie komerčnej licencie

Alegreya Sans, Ubuntu - open source font z knižnice Google Fonts

Mesquite - licencovaný ako súčasť grafického balíka Adobe



Prostredia

Prostredia sú založené na historických podkladoch a žánrových stereotypoch - americké pohraničné mestá "boomtown", préria, bane a banské usadlosti, kaňony, vojenské opevnenia atď.

Exteriéry

Ukážky momentálne navrhnutých a implementovaných prostredí:

Driftwood - westernové mesto, hub hry, v ktorom hráč interaguje s NPC postavami.



Rusty Rocks - banské osídlenie a zlatá baňa



Pevnosť Fort Spades - vojenská pevnosť sršňov, inšpirovaná vojenskými pevnosťami z Americkej občianskej, resp. Mexicko- Americkej vojny.



Interiéry



Postavy

Postavy v hre sú zobrazené ako štylizovaný antropomorfizovaný hmyz. Pri tvorbe sledujeme kultúrne a žánrové stereotypy a využívame predovšetkým vizuálne metafory a podobnosť so svetom hmyzu. Postavy vychádzajú z reálnej fyziológie - zo siluety postavy má byť rozpoznateľné o aký druh hmyzu sa jedná. Následne sú štylizované spôsobom, aby boli patrné charakteristické prvky. Každá postava má 3 páry končatín - predné sú vždy ruky, ďalšie končatiny využívame podľa konkrétnej postavy. Podobne napr. tykadlá buď nahradzujú obočie pre zvýraznenie mimiky alebo majú len estetickú funkciu.



Klobúky a revolvery sú asi najcharakteristickejší znak westernov. Preto im venujeme zvláštnu pozornosť. Všetky zbrane sú vytvorené podľa reálnej predlohy, aby čo najviac zachytávali autentický vzhľad aj vlastnosti.

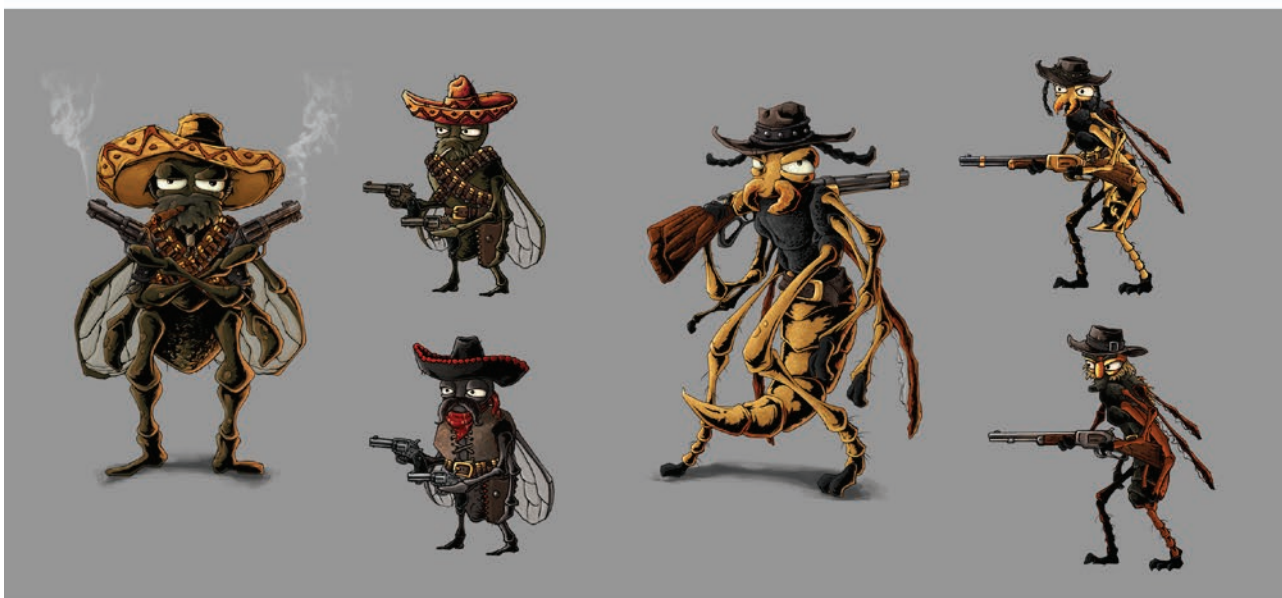


Postavy majú vždy len nejakú časť oblečenia (uniformu, kabát), ktorá je pre ne charakteristická. Zároveň sme sa však chceli vyhnúť tomu, aby boli postavy úplne oblečené a pripomínali ľudí, čo by potláčalo vizuál hmyzu.

Hlavné aj vedľajšie postavy a protivníci vychádzajú buď zo žánrových stereotypov, alebo sú priamou referenciou na existujúce postavy. Hlavný hrdina Jack napríklad vychádza z postavy Clinta Eastwooda zo známej westernovej trilógie (*A Fistful of Dollars*, *For a Few Dollars More*, *The Good, the Bad and the Ugly*) s charakteristickým pončom. Postava Queen je vytvorená ako stereotyp typického vyobrazenia silných ženských postáv vo westernoch.



Protivníkov delíme na bežných (vyskytujú sa v hre opakovane a v závislosti na type protivníka môžu mať viacero vizuálnych variácií) a bossov, ktorí reprezentujú konkrétne postavy v príbehu.



Objekty

Objekty v hre vychádzajú zväčša z reálnej predlohy. Pri tvorbe používame postupy, ktoré zaručujú aby napríklad všetky drevené predmety vyzerali podobne, čo sa farby aj textúry týka a teda boli ľubovoľne kombinovateľné. Objekty môžeme rozdeliť na štyri typy:

Dekorácie

Dekorácie tvoria kulisy scény. Väčšina objektov v hre je práve tohoto typu. Môžu sa nachádzať v popredí scény, na úrovni hráča alebo v pozadí. Ich úlohou je dotvárať scenériu a atmosféru prostredia. Ak sa nachádzajú mimo úrovne hráča, aplikujeme efekt mierneho rozostrenia, ktoré simuluje filmové zaostrenie záberu na hráča. Viaceré dekorácie sú tzv. "easter egg", teda skryté odkazy.



Interaktívne objekty

Interaktívne objekty využíva hráč podľa konkrétnej situácie - môže nimi pohybovať, využívať ako krytie, zničiť ich alebo použiť na špecifickú funkciu (ako napr. výťah, truhlica so zásobami alebo kanón). Tieto objekty vychádzajú z reálnych objektov, preto ich funkcia je hráčovi väčšinou zrejmá. Aby nebola narušená celková vizuálna stránka hry, tieto objekty sa grafickým štýlom neodlišujú od ostatných objektov a sú len mierne zvýraznené, aby hráč vedel, že je možné s nimi interagovať. Zároveň, ak je hráč v dostatočnej blízkosti, nad objektom sa zobrazí symbol klávesy alebo tlačidla pre interakciu. Tieto objekty sú pri interakcii spravidla animované.



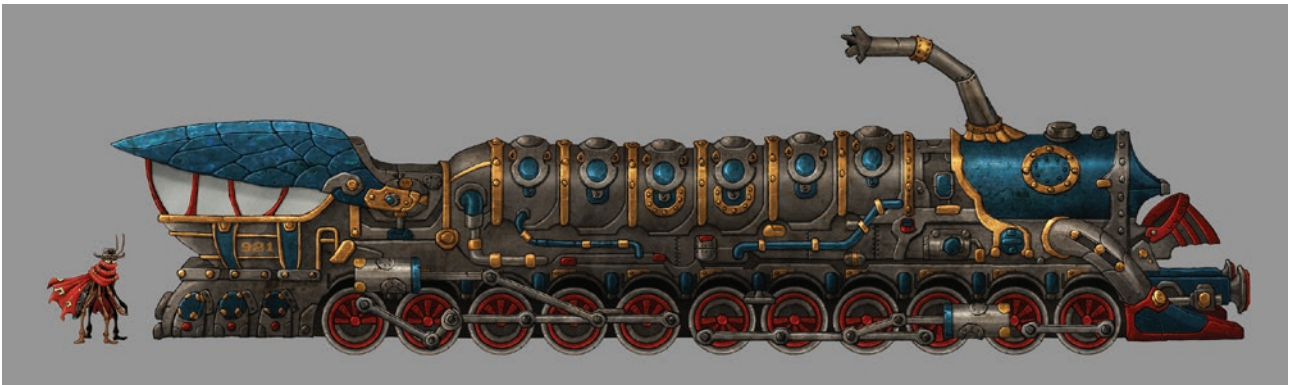
Budovy a stavby

Budovy plnia estetickú funkciu a tvoria prostredie. Do konkrétnych budov sa dá vojsť, čím sa hráčovi sprístupní interiér budovy. Zvláštny prípad je "polointeriér" - teda ak hráč prechádza budovou, odstráni sa len časť prednej steny, aby bolo vidieť hráča vo vnútri.



Pri dizajne budov využívame kombináciu prístupov. Na jednej strane vychádzajú z dôverne známeho historického štýlu tzv. "boomtown" osídlení, typického pre westernový žáner - teda prevažne jednoduché drevené stavby s falošnými priečeliami, balkónmi a terasami, podobne hlinené a tehlové stavby vychádzajúce z mexickej a španielskej architektúry alebo obydlia pôvodného indiánskeho obyvateľstva. Na druhej strane tieto stavby čiastočne kombinujeme s "hmyzími" prvkami, pripomínajúcimi sršnie a osie hniezda, včelie úle a iné, keďže obyvateľstvo tvorí hmyz. Tieto prvky dopĺňajú, ale priveľmi nenarúšajú pôvodnú architektúru a nevytvárajú pre hráča neznáme prostredie, ktoré by fungovalo inak, než očakáva.





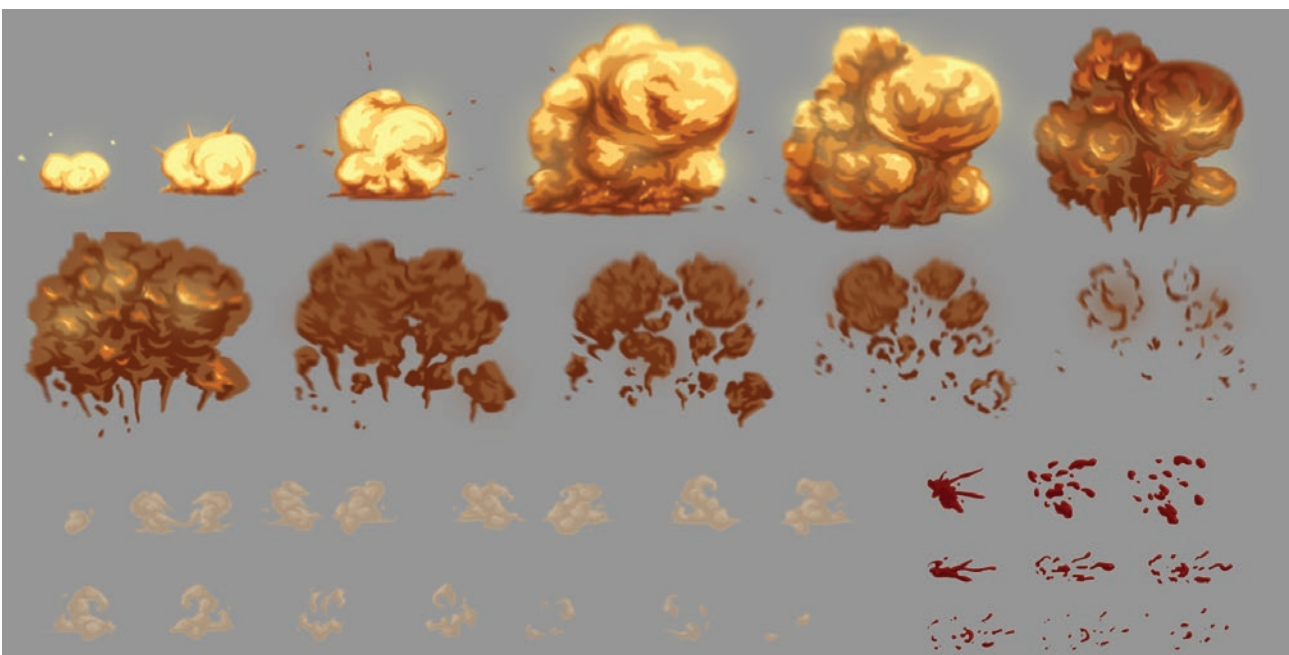
Platformy

Platformy sú plošiny, po ktorých sa hráč pohybuje. Keďže týchto objektov je v hre veľké množstvo, pre väčšiu efektívnosť a modifikovateľnosť využívame systém na generovanie materiálov Ferr2D.



Vizuálne efekty

Na efekty využívame kombináciu tradičnej spritovej animácie a particle systémov kvôli väčšej variabilite.



Animácie

Animácia postáv a objektov

Postavy a animované objekty sú animované systémom skeletón animácie (*rigging*) - teda sú zložené z jednotlivých častí (zložitejšie postavy ich majú cca 60), napojených na kostru, ktorou následne pohybujeme. Jednotlivé časti môžeme podľa potreby vymieňať bez nutnosti úpravy celej sekvencie.

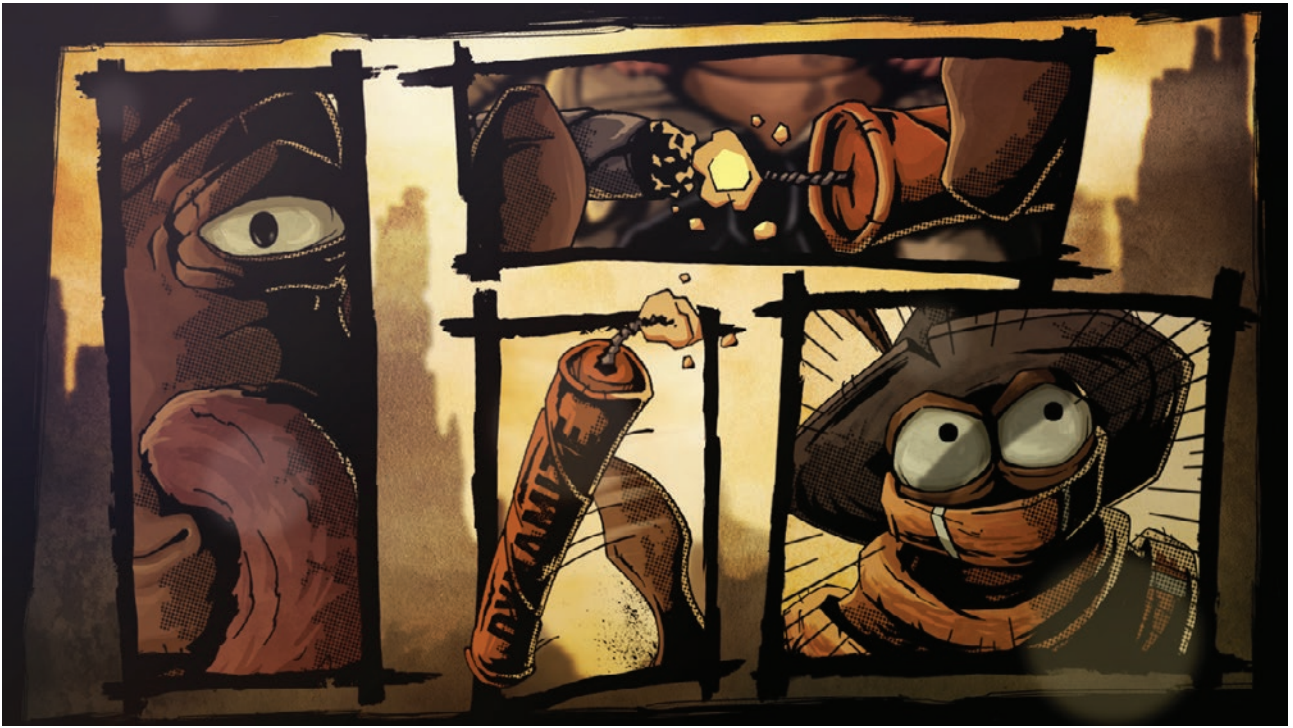


Filmové sekvencie

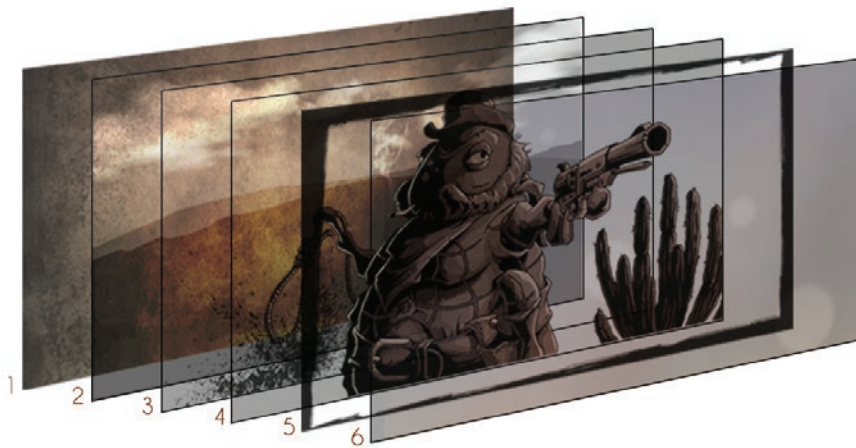
Na zobrazenie kľúčových momentov deja používame krátke príbehové animácie. Z vizuálneho hľadiska rozlišujeme scény odohrávajúce sa v prítomnosti a scény z minulosti (tzv. flashbacky, často využívané vo westernoch). Scény z prítomnosti sa odlišujú použitím farieb a ladením do svetlých odtieňov žltej a oranžovej, zatiaľ čo scény z minulosti sú monochromatické v sépiových tónoch a pripomínajúce čiernobiely film. V animáciách je použitá jednotná farebná paleta a tzv. pevné tieňovanie, teda každá základná farba má jeden svetlejší a jeden tmavší odtieň podľa dopadu svetla. Okrem už spomínanej polotónovej textúry využívame ako grafický prvok tušové škvrny a striekanice na zvýraznenie dynamiky a kresleného vizuálu.

Pri dynamických scénach, kde sa dejú udalosti v rýchлом slede, používame rozfázovanie na jednotlivé samostatne animované "komiksové" panely, ktoré sa postupne zobrazujú v jednom zábere.





Scény sú tvorené z viacerých vrstiev a využívajú tzv. parallaxový efekt, pri ktorom sa rôzne vrstvy pohybujú vzájomne inou rýchlosťou a vytvárajú ilúziu vzdialenosti a priestoru.



1- základné pozadie, 2- zadný parallax, 3- tušové efekty, 4- postavy a objekty v scéne,
5- orámovanie, 6- efekty, farebné filtre, prach, odlesky kamery.

Farebná schéma

Použitá farebná schéma obsahuje v značnej miere teplé farby a zemité odtiene žltej, oranžovej a hnedej.

Špecifickou farbou je červená, ktorú používame v jasných odtieňoch a ktorá je asociovaná s krvou ako nosným motívom. Z tohoto dôvodu je napríklad Jackove pončo jasne červenej farby, čo zároveň slúži aj na to, aby hráč jednoducho odlíšil hernú postavu v scéne.

Až na ojedinelé prípady nepoužívame odtiene zelenej farby, aby sme sa vyhli prílišnej pestrosti prostredia, ktorá by narúšala celkovú atmosféru hry.

