

DARFALL

An aerial, isometric view of a futuristic city at night. The city is built on a dark, rocky terrain. A central area is a grid of glowing green and blue tiles, containing various structures like houses, shops, and a large central building. The surrounding area is dark with scattered buildings and structures. The sky is dark with many stars. The title 'DARFALL' is at the top in a glowing yellow font.

Art Design Document

Obsah

Vizuálny štýl	3
Grafické inšpirácie	4
LowPolis	4
Kingdom and Castles	4
Stonehearth	4
GUI (Grafické užívateľské rozhranie)	5
Ikony charakterov	6
Ikony budov	6
Ikony predmetov	6
3D voxelové modely	7
Modely budov	8
Modely environmentu	9
Modely jednotiek a zbraní	10
Ukážka mesta	11
Miera detailu	12
Animácie a efekty	12
Font	12
Farebná paleta	13

Vizuálny štýl

Hra **Darfall** je tvorená prostredníctvom **voxelov** (kociek) v kombinácii s low poly elementami, ktoré sa využívajú na vykreslenie a animovanie vodných plôch. Rozhranie (UI) je tvorené 2D grafikou. Vytvorené 3D modely s voxelov sa netexturujú, už samotný model obsahuje finálnu farbu pre jednotlivé voxely. Dôležitou súčasťou vizuálneho štýlu bude nastavenie svetiel na dosiahnutie správnej atmosféry počas rôznych denných fáz.



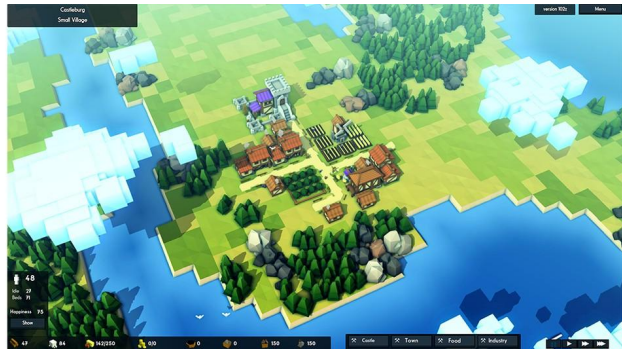
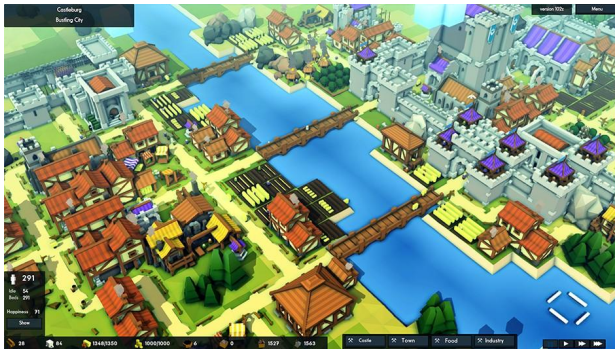
Grafické inšpirácie

Medzi hlavné inšpirácie vizuálneho štýlu sa určite dajú zaradiť nasledujúce hry:

LowPolis



Kingdom and Castles



Stonehearth



GUI (Grafické užívateľské rozhranie)

Nasledujúci obrázok popisuje zónové rozmiestnenie GUI elementov. Vizuálne pôjde o kombináciu moderného "flat" dizajnu a klasických väčšinou digitálne kreslených prvkov.



Selekcia - informácie po označení jednotky, alebo objektu (Budovy, Robotníci, Nepriatelia)

Výstavba - menu výstavby obsahuje hlavné kategórie a konkrétne budovy týchto kategórií

Hrdina - vždy viditeľný element zobrazujúci hrdinu, jeho kúzla, inventar, EXP, HP, atd.

Skupiny vojakov - hráčom vytvorené skupiny vojakov (rýchle označenie cez skratku)

Ostatné suroviny - suroviny, ktoré nemusí hráč kontrolovať každú chvíľu

Dôležité suroviny - najviac používané suroviny počas hrania

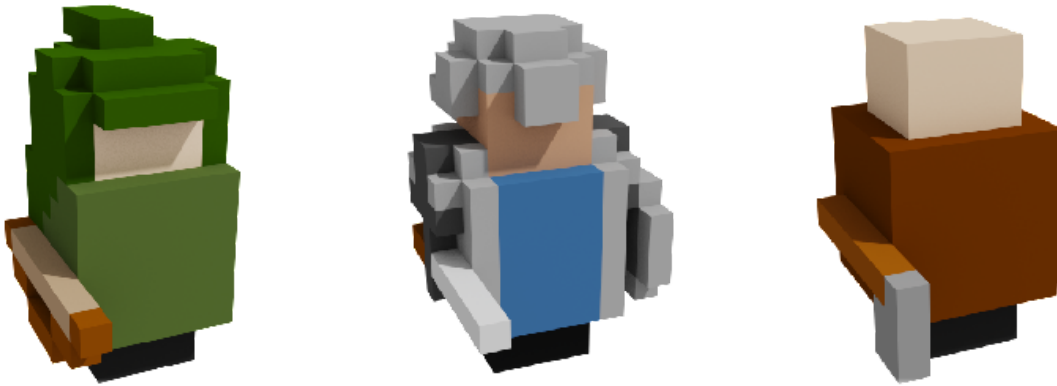
Hodiny - ukazovateľ dňa a času s možnosťou ovládania rýchlosti času

Kapacity jednotiek - kapacita robotníkov / kapacita vojakov / nepracujúci robotníci

System spráw - primárny cieľ / sekundárne ciele / tipy a triky

Ikony charakterov

Na tvorbu ikon charakterov sa používa jednoduchý render zo softvéru MagicaVoxel dotvorený pomocou filtrov vo Photoshope.



Ikony budov

Obdobne ako ikony charakterov sú vytvorené aj ikony budov.



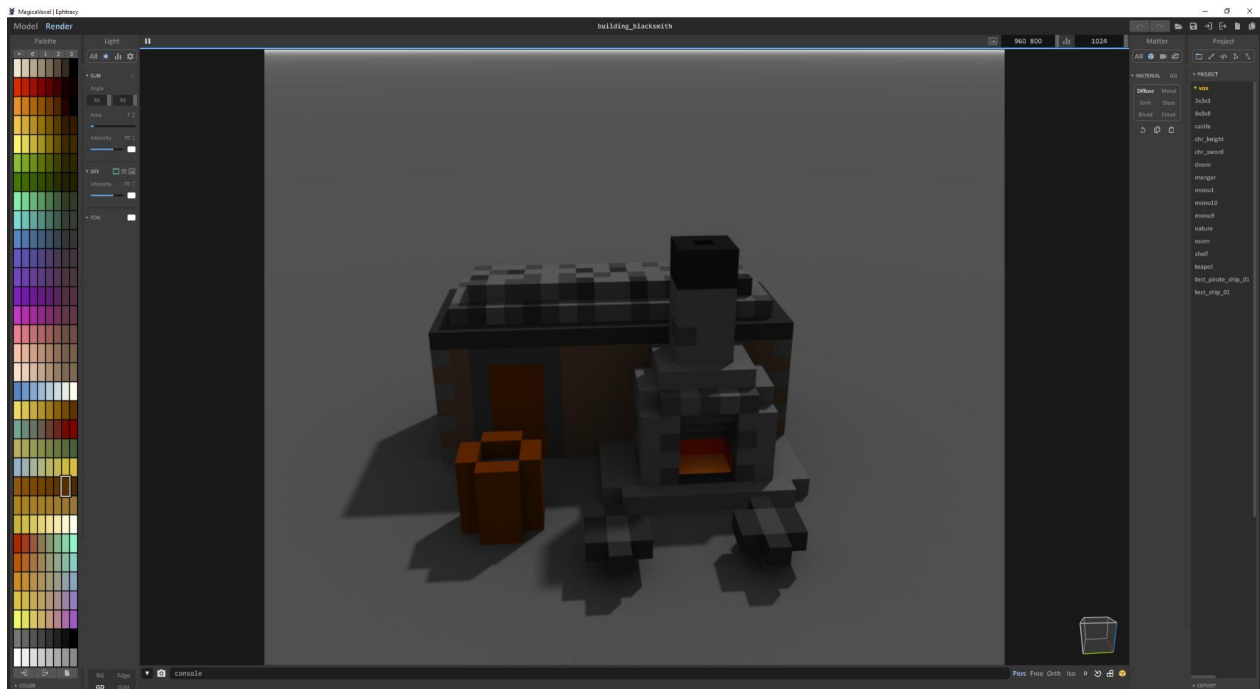
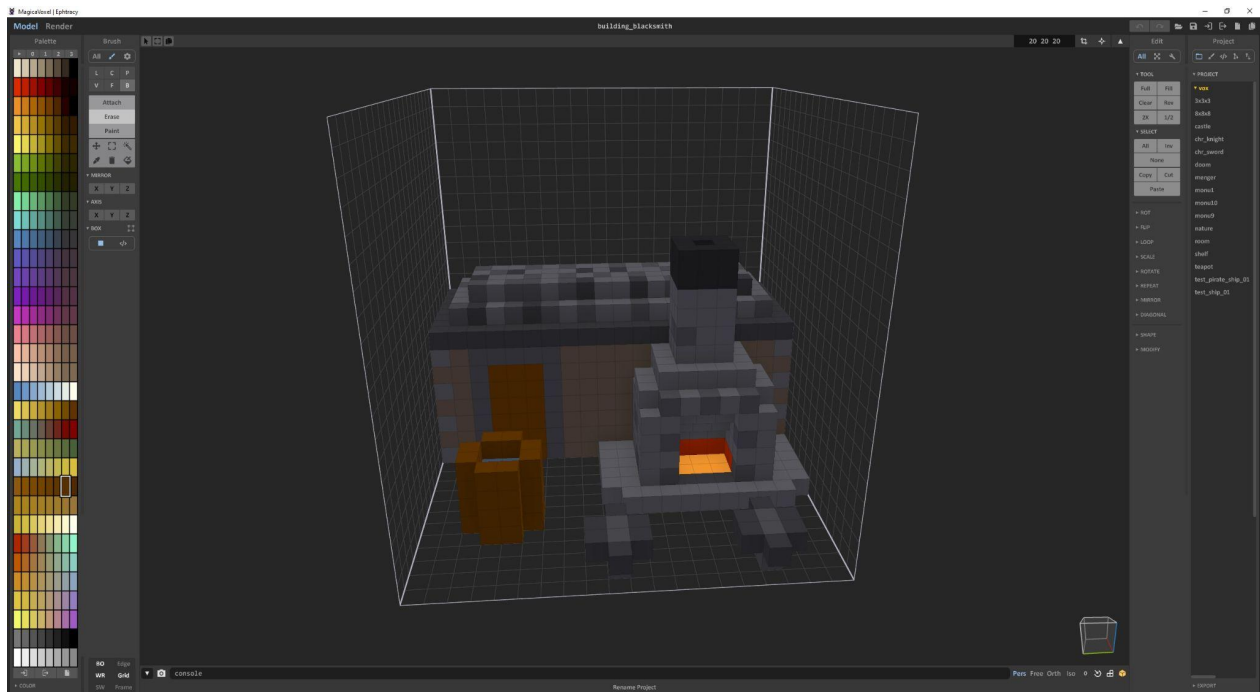
Ikony predmetov

Na vizualizáciu predmetov a kúziel sa do istej časti budú používať zakúpené ikony z veľkého RPG balíka. Chýbajúce ikony budú podľa potreby digitálne dokreslené.



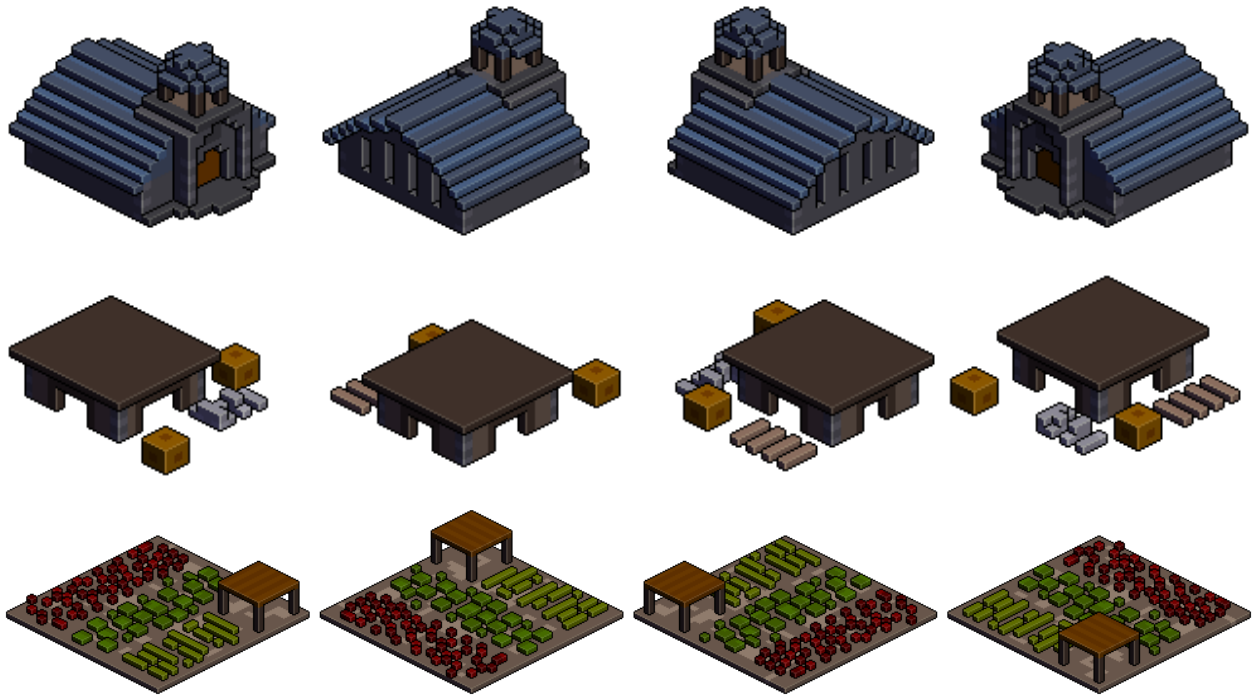
3D voxelové modely

Ukážka uživatelského prostředí softvéru MagicaVoxel.



Modely budov

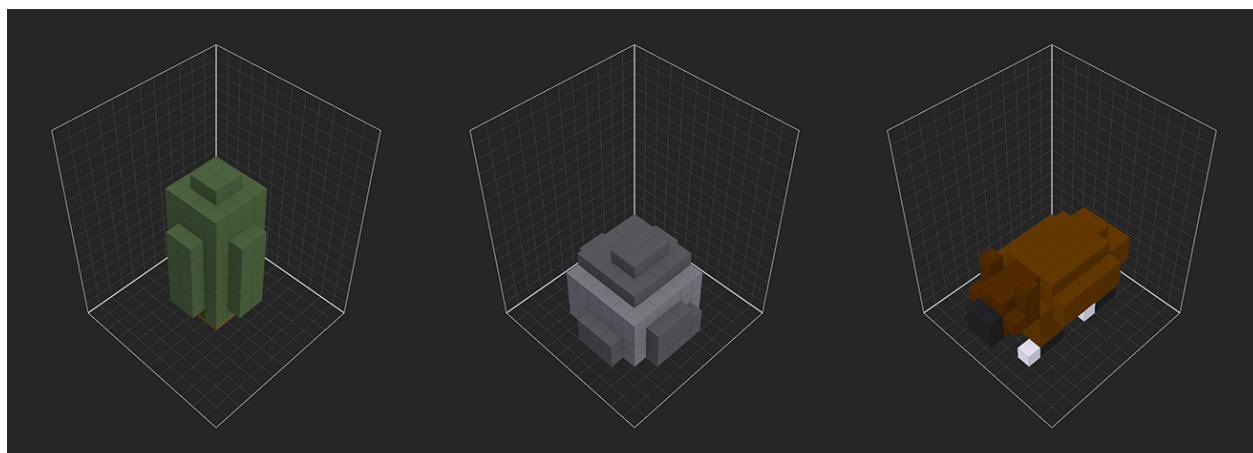
Izometrické zobrazenie modelov budov (kaplnka, skladisko, farma na jedlo):



Zobrazenie budov v hre (kaplnka, skladisko, farma na jedlo):



Modely environmentu



Ukážka zapracovania modelov do hry. Na obrázkoch je tiež vidieť rôzne druhy terénov. Do finálnej verzie sa ráta s väčšou variabilitou objektov na mape (napríklad rôzne druhy stromov, rôzne artefakty na mape, oveľa väčšia databáza zvierat a nepriateľov).

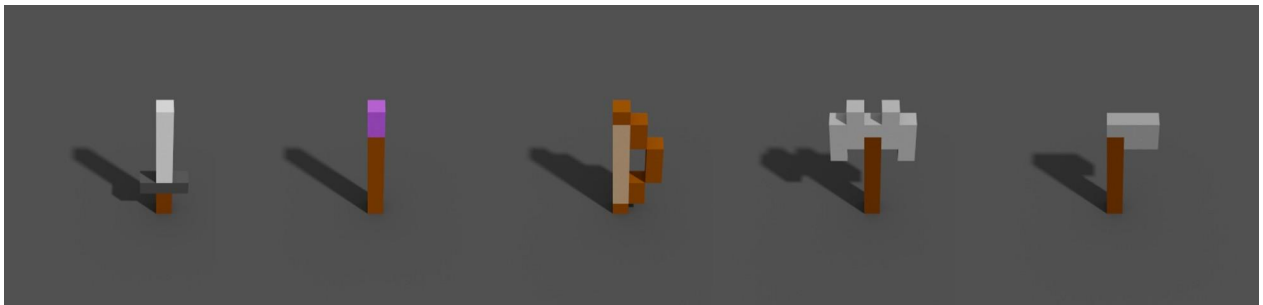


Modely jednotiek a zbraní

Jednotky sú modelované bez rúk, zbraní a nástrojov. Je to z dôvodu, že tieto predmety sú počas hry animované.



Zbrane a nástroje sú vzhľadom na veľkosť aktuálnych modelov jednotiek veľmi jednoduché.



Ukážka mesta

Vizuál mesta počas dňa.

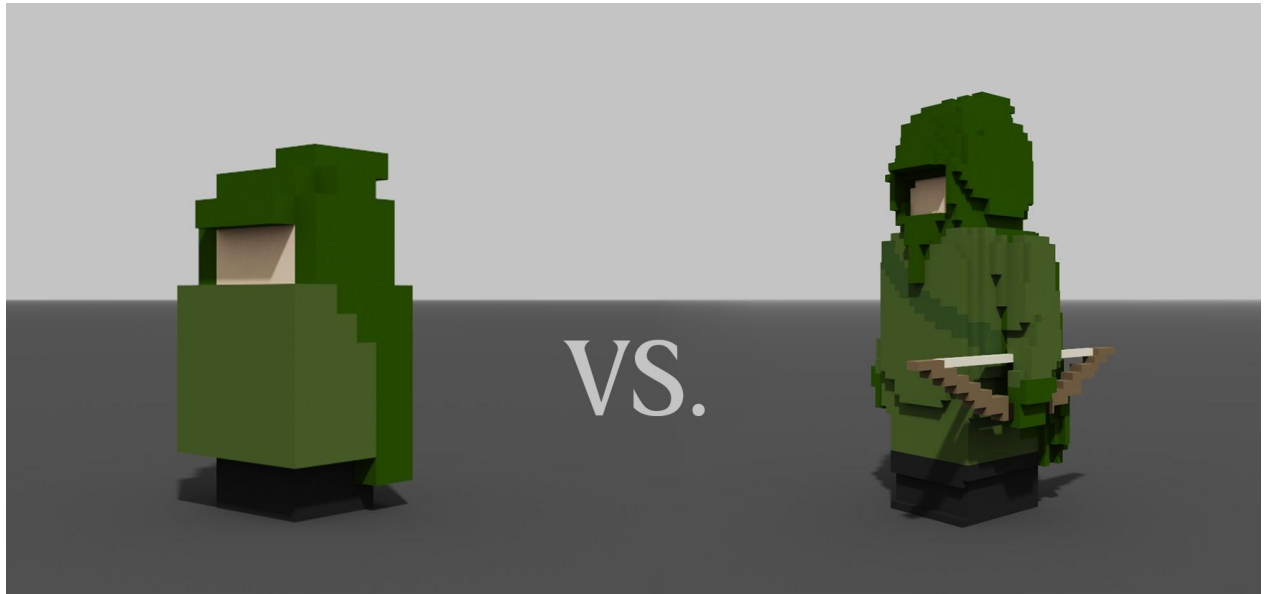


Vizuál mesta počas noci.



Miera detailu

Existuje viac pohľadov na to ako detailne by mala byť finálna grafika spracovaná. Pre Darfall bola zvolená jednoduchšia forma voxelovej grafiky (pre jednotky 12 x 12 x 15 políčok), ktorá podľa spätnej väzby vyzerá pre tento štýl hry lepšie.



Animácie a efekty

Na animovanie a efekty sa bude využívať primárne animačný engine Unity 3D. Takisto partikle sú vyrobené v unity natívnom partikel systéme.

Font

Ako font do menu a herného GUI bol zvolený Roboto Slab (Regular). Font pre rozsiahlejšie bloky textu bude prispôsobený, aby bol dobre čitateľný pre čo najväčšiu skupinu hráčov.

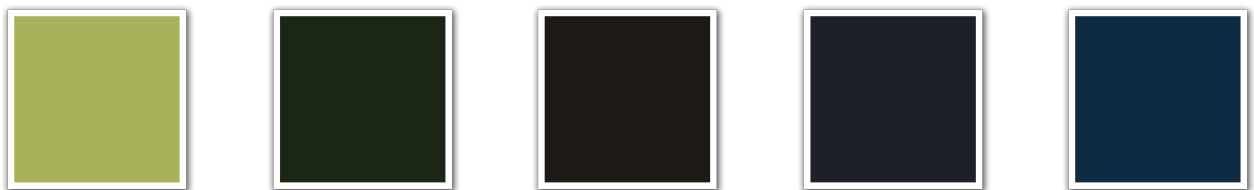
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Farebná paleta

Farebná paleta pre dennú tému.



Farebná paleta pre nočnú tému.



Na tvorbu voxelových modelov sa využíva rozmanitá škála farieb.

