



DIE BY THE BLADE

ダイバイザブレード

ART Design document



Toko Midori Games

Cieľ

Cieľom vizuálneho štýlu každej hry, či filmu je podporiť ústrednú myšlienku diela. V Die by the blade (DBTB) máme tri idey na ktorých hra stojí. Prvou je spojenie starého s novým. Či už je to spojenie starej hry (Bushido Blade) s novou (DBTB), spojenie starého japonského sveta s novým alebo spojenie starých herných mechaník s novými. Bushido blade je už celkom staručká hra a teda mnoho herných mechaník je už dnes prekonaných. Hráči si vyžadujú vyšší štandard ako kedysi. Druhou ideou je spojenie obyčajného s neobyčajným. Postavy, zbrane aj prostredia by mali byť obyčajné, známe, rozoznateľné a zároveň unikátne. Každý level, či každá postava by mali mať čosi obyčajné, poznané. Čosi, čo ich odliší a zároveň spojí v jednom štýle. Ale aj čosi čo pridá niečo nezvyčajné. Obyčajná ulica, s neobyčajnými lampami. Obyčajný strom s neobyčajnými kvetmi. Obyčajný samuraj s okuliarmi. Africký samuraj. Samuraj s neónovou výbrojou. Výzvou je namixovať taký svet, ktorý by nebol nesúrodou zlátaninou, ale puzzle v ktorom jednotlivé kúsky zapadnú do seba. Treťou nosnou ideou je spojenie moderného sveta a tradičného boja. Bushido, ako cesta samuraja po ktorej kráča teniskami. Rešpekt pred históriou postavený na idei, že identita nieje monolit, ale vzniká spájaním starých skúseností a nových zážitkov.

Inšpirácia a koncepty

V prvom rade pochádza inšpirácia od koncept artistov z herného priemyslu. Môžeme s určitou mierou istoty predpokladať, že títo umelci sa sústreďujú do stránky Artstation.com. Pre DBTB je jedným z hlavných inšpirácií umelec s menom Hicham Habchi, ktorý okrem iného pracuje na koncept art pre Riot Games. Nižšie ukazujeme zbierku jeho tvorby, ktorá bola pre nás veľkou inšpiráciou.



Obrázok 1: Concept art - Hicham Habchi (zdroj: <https://www.artstation.com/hichamhabchi1>)

Je nutné priznať, že v aktuálnej fáze umelecký štýl nie úplne reflektuje koncepty, ktoré vidíme na Obrázku 1. Musíme si uvedomiť, že toto je v celku náročný štýl i keď tak nemusí vyzerať. Takže sme v prototypovej fáze hlavne

hľadali spôsoby, skúšali rôzne veci z hľadiska dizajnu postáv aj z hľadiska dizajnu prostredí. Pre finálny produkt si však myslíme, že štýl urban-samurai, alebo neon-punk-samurai je to, čo by mohlo fungovať najlepšie. Podľa toho sme teda pripravili koncepty. Ktoré sú na Obrázku 2.



Obrázok 2: Koncepty postavy mnícha



Obrázok 3: Koncept africkéj samurajky



Obrázok 4: Koncept geisha/biker girl a jej výsledný 3D model v hre

Koncepty postáv plánujeme rozšíriť na plne kreslené 2D, ktoré by sme aj použili pri výbere postavy. Tá by nahradila fotografiu 3D modelu v okienku náhľadov postáv, a až keď si hráč vyberie svoju postavu, zobrazí sa mu 3D model so všetkými doplnkami.

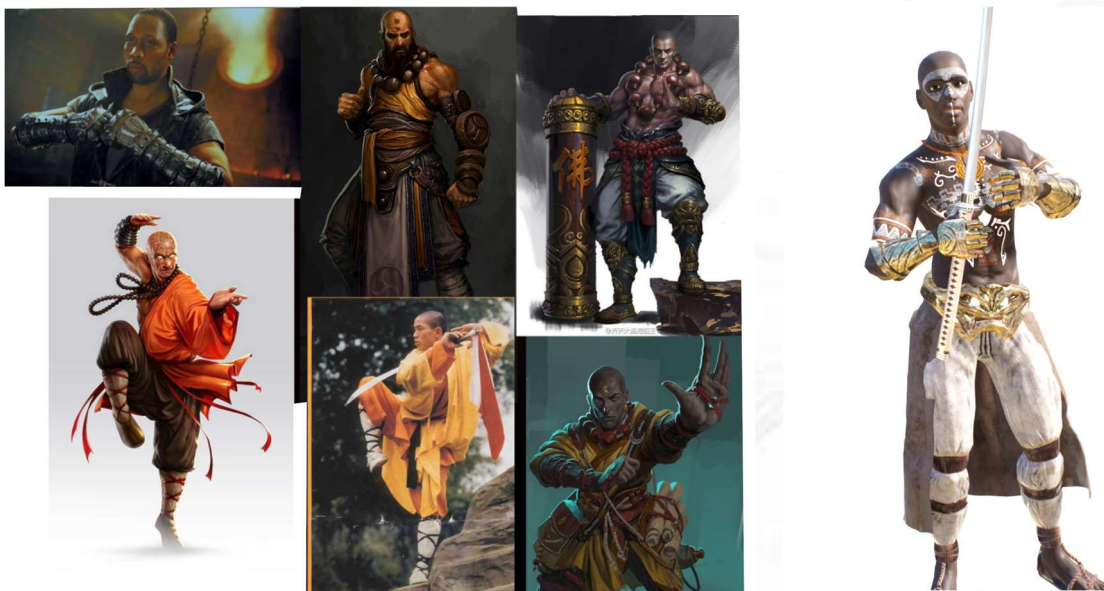
Tvorba štýlu a budúce zmeny

V počiatkoch dizajnu hry sme hľadali vhodnú formu. Ktorá by splnila cieľ spomenutý vyššie. Hra z ktorej DBTB čerpá inšpiráciu (Bushido Blade) používala postavy a prostredia, ktoré boli naozaj rozmanité. Grafické prevedenie bolo však limitované kvôli technickým obmedzeniam platformy na ktorej hra vyšla.



Obrázok 5: Bushido Blade (1997)

V DBTB brebiehala tvorba postavy na počiatku hlavne cez referencie, kde sme sa snazili na každej postav vyskúšať určité zasadenie do konkrétnej doby, alebo konkrétneho štýlu. Postava mnícha (Monk) vychádza z referencií na Obrázku 6.



Obrázok 6: Referencie k postave Monka a výsledný 3D model

Podobne sme experimentovali s indo-erópskou postavou Šamana. Viď Obrázok 7.

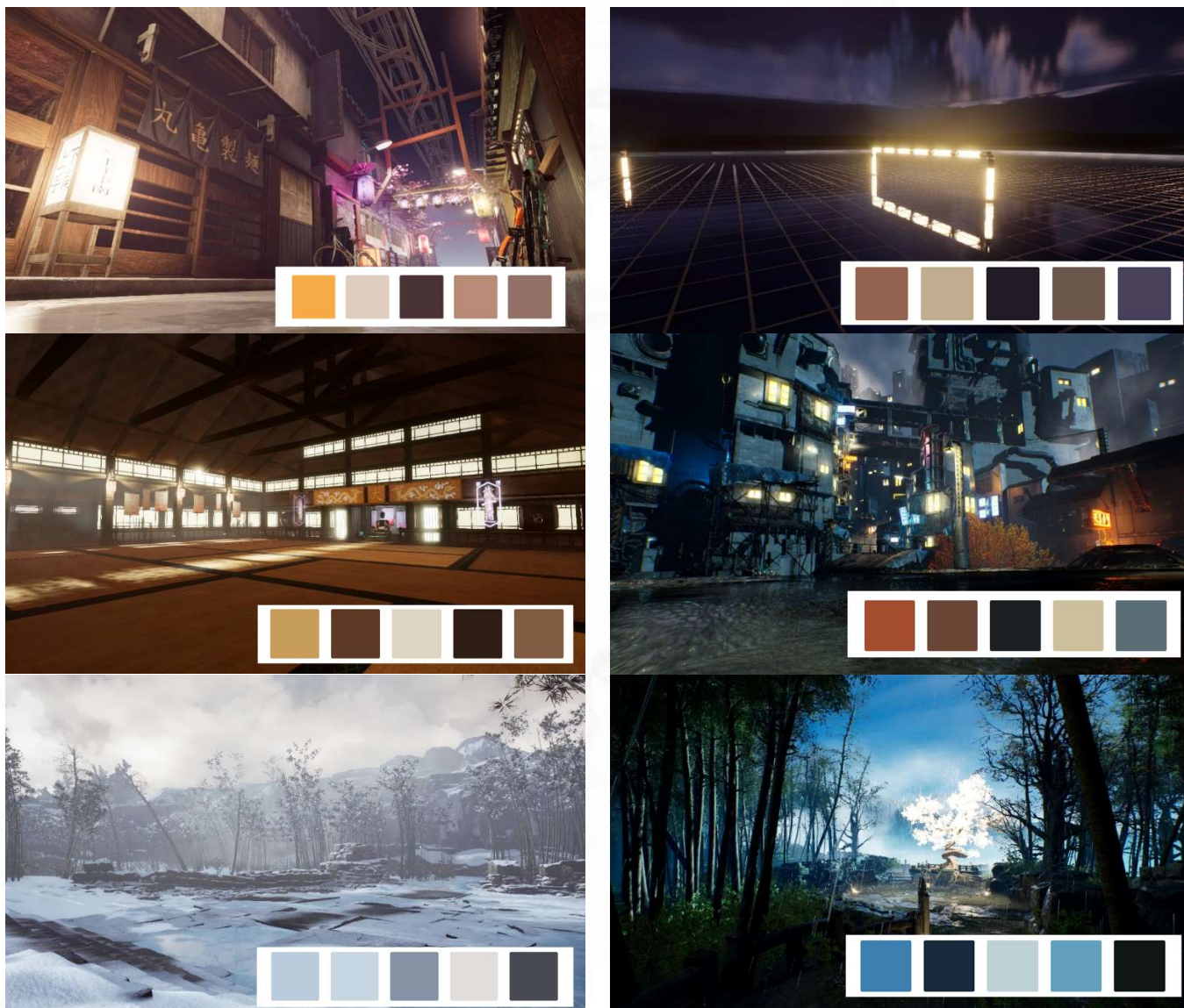


Obrázok 7: Referencie Šamana a výsledný 3D model

Tieto postavy sa vo forme v akej sú dnes nedostanú do výslednej hry. Keďže išlo viac o hľadanie štýlu, než o skutočný použiteľný výsledok do hry. Postavy tak budeme postupne upravovať podľa štýlu na Obrázku 1, 2 a 3.

Prostredia a arény

Našou úlohou je vytvoriť zaujímavé arény v ktorých by boje prebiehali, no zároveň by mali byť prepojené istou ideovou linkou. Podobne ako pri postavách sme experimentovali aj s prostrediami. Dnes máme v hre 6 prostredí z úplne odlišným štýlom a zasadením. Pre finálny produkt však budeme pracovať na ich zjednotení spolu s postavami do urban-punk, alebo samurai-punk štýlu.



Obrázok 8: Náhľady levelov/arén

Užívateľské prostredie

Viac menej jediné užívateľské prostredie s ktorým sa hráč stretne je hlavné menu a menu páuz. Prvky užívateľského prostredia využívajú dominantne červenú farbu, ktorá je farbou krvi. Rôzne grafické elementy tiež používajú špliechance krvi na podkreslenie atmosféry.

Font UI elementov bol nakreslený ručne a má simulovať ťahy štetcom japonskej techniky maľby znakov kaligrafie.

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Obrázok 9: Font v DBTB

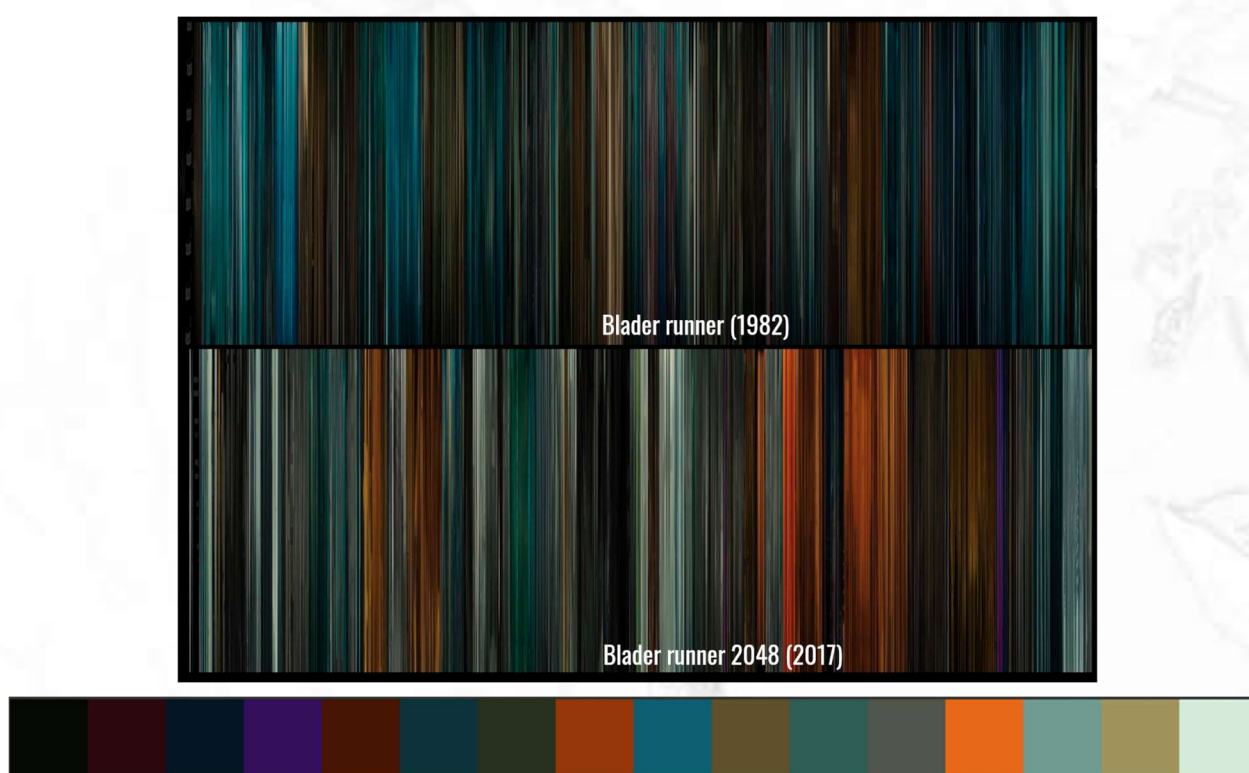
V aktuálnej verzii je užívateľské menu hotové po technickej stránke. Vizualne však potrebuje oveľa viac práce. Na obrázku nižšie je jeden z konceptov hlavného menu, ktoré by sme v hre radi videli.



Obrázok 10: Návrh užívateľského prostredia

Farebné palety

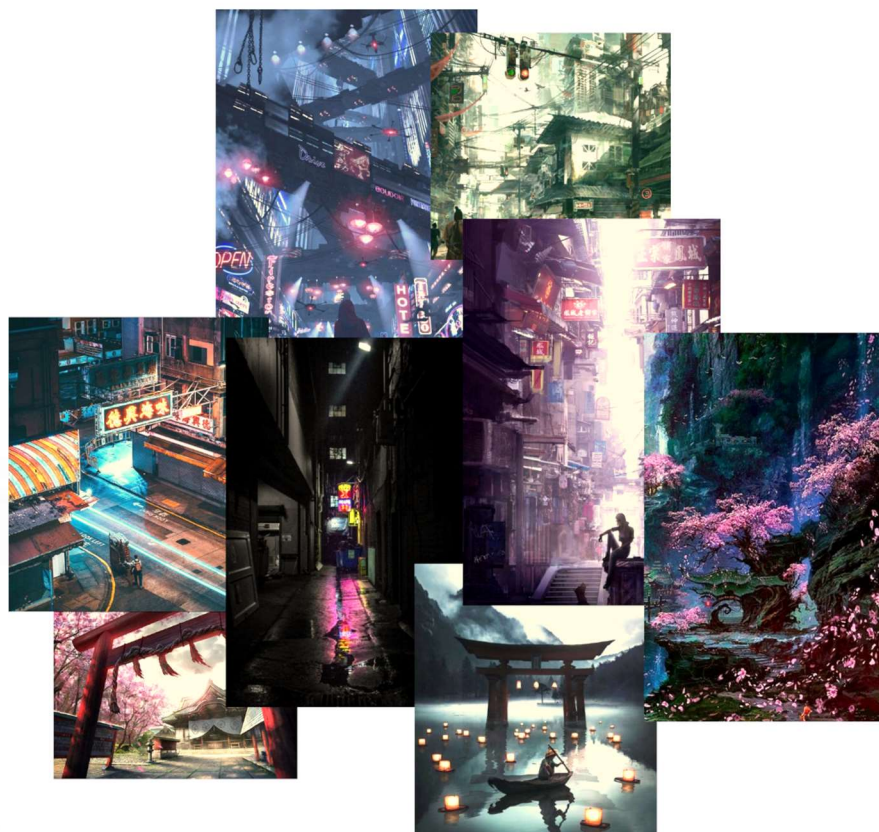
Urban-samurai, a samurai-punk sa odohráva zväčša v mestskom, pochmúrnom, „špinavom“ prostredí. Ak pozrieme na filmové referencie, tak práve vizuálnym otcom samurai-punk štýlu je Blade Runner, kde koncepty na prostredia pochádzajú dnes už od legendárneho umelca Sid Mead-a. Povodný Blade Runner (1982) sa odohráva vo vlhkom mestskom/industriálnom prostredí. Detaily scény posilňujú silné odrazy neónov v mlákach, špinavé odpadky v uliciach a moderná technológia, ktorá má svoje najlepšie dni dávno za sebou. Druhý Blade Runner (2017) je o niečo bohatší vo farebnej palete. Na obrázku 9 vidíme tzv. „frame by frame“ farebné porovnanie oboch filmov. Tieto dva filmy sú nádherným príkladom osobitného vizuálneho štýlu cyber punku.



Obrázok 11: Frame by frame porovnanie Blade Runner (1982) a Blade Runner 2048 (2017)

Na obrázku vyššie sme pridali extrahovanú farebnú paletu z oboch filmov. Z pohľadu na paletu filmov a paletu našich vlastných levelov, vidíme určité paralely. Aj keď sa nedá priamo povedať, že iba tieto farby definujú štýl cyberpunk/samurairpunk existuje prirodzená korelácia medzi farebnými paletami a celkového farebného vyznenia diela. Ak sa teda chceme pridržať žánrovému štandardu, je rozumné používať približne podobné farby. Oranžová farba, ktorá vytrča na palete (hlavne z druhého dielu), je komplementárnou farbou k námorníckej modrej ktorá tvorí základ skoro každej inej scény filmu. V prípade samurairpunku potrebujeme posunúť farebnú paletu bližšie japonským témam. Jednou z najikonickejších objektov pochádzajúcich z japonska je sakura. Tradičná japonská

čerešňa. Dominantná farba tohto stromu je ružová. Mixom tmavomodrých odtieňov a odtieňov ružovej až magenty vieme posunúť celý vizuál bližšie práve k idylickému obrázku japonskej krajiny s rozkvitnutou čerešňou.



Obrázok 12: Nastavenie farebnej palety samurajpunku



Obrázok 13: Komponentové palety jednotlivých scén