

—  **VERA**  —



ART DESIGN DOCUMENT



BASIC INFORMATION

Akčná 3D role-playing puzzle solving horor hra z pohľadu tretej osoby. Odohráva vo fiktívnom fantasy svete založenom na slovanskej mytológii.

Zámerom hry je priblíženie Slovanskej mytológie hráčom napínavým a zábavným spôsobom. Hra je určená pre fanúšikov fantasy hororov so záujmom o Slovanskú mytológiu.

Hra je vyvíjaná v Unreal Engine 5 a je dostupná na platforme Windows PC.

Rozsah hry je zatiaľ iba vertical slice.

THEME

Hra o spoznávaní Slovanskej mytológie a jej bohov za pomoci puzzle elementov a tematického gameplayu ktorý vychádza z poviedok, príbehov a informáciách o starých slovanských tradíciách.

Slovania mali zvyky ktoré vyplývali z ročných období - podľa obdobia sa striedali aj ich bohovia a tradície.

Hlavná postava žije v 6. storočí v malej dedine pri lese. Dedina je zužovaná tvrdou a nekončiacou zimou. Aby bola táto zima ukončená, hráč musí vykonať rituál „Pálenia Morény“.

Starý Slovania verili že vykonanie tohto rituálu zbaví Morénu moci a navráti jar.



CARRYING OF THE MORaine

Jeden z najarchaickejších zvykov, ktorý sa zachoval do dnešných čias. Koná sa koncom zimy a vyjadruje túžbu ľudí skončiť s chladným počasím a privolať teplé lúče slnka.

Tento zvyk má korene v predkresťanskom období, keď ľudia verili, že prírodu ovládajú nadprirodzené sily, ktorých konanie možno ovplyvniť. Týmto silám pripisovali aj striedanie ročných období.



Morena symbolizovala zimu, preto ak ľudia chceli, aby prišla jar, museli ju utopiť v potoku alebo upáliť. Mala podobu slamenej figuríny oblečenej do ženských šiat, ktorú niesli spievajúce mladé dievčatá k potoku. Pri brehu ju vyzliekli, zapálili a hodili do rieky.

Najčastejším termínom vynášania Moreny je Smrtná nedeľa (pôstna nedeľa dva týždne pred Veľkou nocou).

V niektorých regiónoch vynášajú mládenci aj **Deda**, slamenu figurínu v podobe starého muža.



VISUAL STYLE

Hra má polorealistickej štýl so silným dôrazom na realizmus, ktorý čerpá ľahkú inšpiráciu z titulov ako Zaklínač 3, Hellblade a Diablo 4.

Je kompletne 3D, pričom 2D prvky sú vyhradené pre používateľské rozhranie, ako napríklad menu, inventár a flavor text. Niektoré úvode cinematiky sú taktiež v 2D.

Zatiaľ čo postavy majú čiastočne realistický dizajn, prostredia sú vykreslené s vysokou mierou realizmu.



CAMERA

Počas hrania je z pohľadu tretej osoby (OST).

(OST) Over-the-shoulder, ako už názov napovedá, je režim kamery, pri ktorom je sa kamera počas hrania neustále nachádza za postavou hráča a zobrazuje svet z pohľadu za a nad ramenami postavy, zvyčajne sa nezobrazuje nižšie ako boky postavy. Kamera umiestnená za plecom postavy rámuje záber z pohľadu tejto postavy.

Cutscény sú v tretej osobe - pohľad kamery je nastavený mimo tela hlavnej postavy.



IN-GAME WORLD

Prvá časť hry je navrhnutá tak, aby hráčov oboznámila so základnými hernými mechanikami a svetom, ktorý sa skladá z dvoch odlišných a vzájomne prepojených oblastí:

1. HOME VILLAGE

Príbeh sa začína v domovskej dedine hlavnej hrdinky Very, malej slovanskej osade na okraji lesa. Táto oblasť slúži ako útočisko a východiskový bod Verinej výpravy.

Prostredie: V dedine sú zobrazené polorealistické modely postáv a vysoko realistické prostredie. Zasnežené strechy, zamrznuté studne a teplo krbových ohňov kontrastujú s drsným zimným prostredím. Dedina akoby oživala zvukmi každodenného života, ktorý bojuje s uštipačným chladom.

Gameplay: Hráči sa tu oboznámia so základnými spôsobmi ovládania, komunikujú s NPC postavami a zhromažďujú prvotné zásoby. Táto oblasť pripravuje pôdu pre zastrešujúci príbeh a poskytuje základné informácie o ťažkej situácii dediny a starobytlom rituáli potrebnom na ukončenie nekonečnej zimy.

Tutorial: Hráči sa naučia základné herné mechanizmy, ako je pohyb, interakcia a správa inventára.



2. FOREST

- **Denný prieskum:**

Ked' Vera opustí dedinu, vstúpi do hustého a hrozivého lesa, ktorý musí preskúmať aby zozbierala vzácne materiály a odhalila požiadavky rituálu.

Prostredie: Les je vykreslený veľmi realisticky, s vysokými stromami, zasneženými cestami a skrytými čistinami. Denné svetlo ponúka pocit bezpečia a prehľadnosti, čo hráčom umožňuje navigáciu a objavovanie zaujímavých miest.

Gameplay: Počas dňa sa hráči zameriavajú na prieskum. V lese sa to hemží divokou zverou, niektorými priateľskými a niektorými nepriateľskými.



- **Nočná navigácia:**

S príchodom noci sa les mení na nebezpečné a strašidelné miesto. Tma prináša nové výzvy a hrozby, predovšetkým príchod Moreny.

Prostredie: V noci je les zahalený do tmy, ktorú osvetľuje len mesiac a riedke svetlo pochodní. Tieni sa hrajú s očami a kedysi známy terén sa stáva labyrintom plným nebezpečenstva.

Hratelnosť: Hráči sa musia pohybovať v lese pod rúškom noci a spoliehať sa na svoju pamäť, environmentálne podnety a obmedzené zdroje svetla. Kľúčovou sa stáva nenápadnosť, pretože Morena hliadkuje v lese a snaží sa hráča zastaviť.



3. KEY FEATURES

Stealth mechanika: Pomocou plíženia a skrývania sa hráč môže vyhnúť odhaleniu Morénou.

Moréna (AI): Hráč sa zapojí do napínavej hry na mačku a myš s Morénou, ktorá sleduje a loví Veru na základe jej pohybov a akcií pomocou umelej inteligencie.

Rozšírené výzvy: Hráč musí čeliť zvýšeným náročnostiam vďaka obmedzenej viditeľnosti a environmentálnym nebezpečenstvám, ako sú zamrznuté jazerá a padajúce konáre.

COLOUR PALETTE

Vizuálna estetika hry je vytvorená tak, aby hráčov vtiahla do sveta, ktorému dominuje drsná a neúprosná zima. Farebná paleta je prevažne chladná, čo zdôrazňuje mrazivú a tiesnivú atmosféru, ktorá hrou preniká. Tu je rozšírený pohľad na to, ako paleta farieb a dizajn prostredia prispievajú k celkovému zážitku:

1. Chladné tóny:

Základné farby: Odtiene modrej, bielej a sivej tvoria základ vizuálneho dizajnu a vytvárajú pocit chladu a opustenosti.

Modrá: Rôzne odtiene modrej, od ľadovej svetlomodrej až po tmavomodrú, evokujú mrazivé teploty a rozsiahle, mrazivé priestory zimnej krajiny.

Biela: Čisté biele a takmer biele tóny predstavujú zasneženú zem, mráz a ľad, čím umocňujú pocit zamrznutého, nedotknutého sveta.

Šedá: Tlmené sivé tóny dodávajú hĺbku a tieň, odrážajú zamračenú oblohu a nedostatok energického života v zamrznutej divočine.

2. Akcenty:

Jemné teplé tóny: Na zvýraznenie tepla a života, ako je žiara ohniska v dedine, blikanie pochodne alebo teplo oblečenia postavy, sa používajú zriedkavo.

Červená a oranžová: Používajú sa v malých dávkach na poukázanie na život a teplo, ostro kontrastujú s chladným okolím a upozorňujú hráča na kľúčové prvky.





Hnedá: Hnedá farba je v porovnaní s červenou farbou veľmi výrazná, zemité tóny pre drevené konštrukcie, oblečenie a iné prírodné prvky, ktoré poskytujú pocit realistického prostredia uprostred ľadového sveta.

3. Atmosférické efekty:

Sneženie:

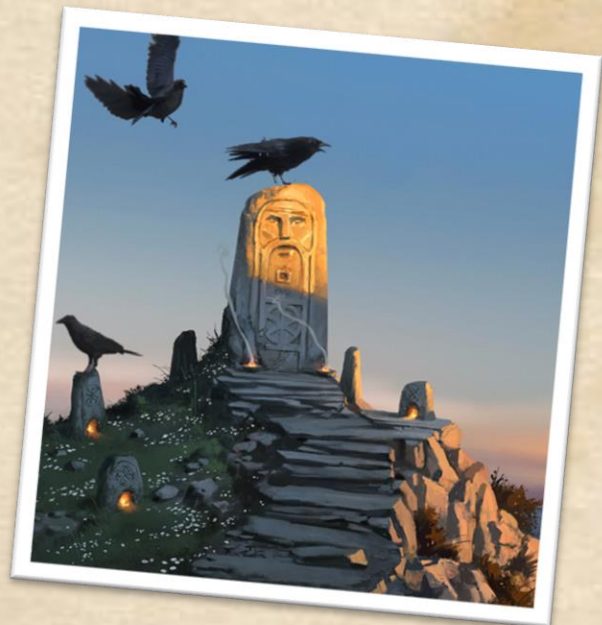
- Sneh je neustále prítomný, jemne padá počas pokojných chvíľ a zosilňuje počas búrok, aby obmedzil viditeľnosť a zvýšil napätie.
- Biele snehové vločky na pozadí chladnej palety s rôznymi stupňami nepriehľadnosti na vytvorenie hĺbky a realizmu.

Mráz a ľad:

- Mráz pokrýva povrchy vodných plôch – tvorí na nich ľad, ktorý vytvára nádhernú scenériu a zároveň predstavuje nebezpečenstvo.
- Odrazové, trblietavé povrchy, ktoré zachytávajú svetlo a dotvárajú chladnú, nedotknutú krásu zimného prostredia.

Hmla a opar:

- Hmla a opar sa používa na zakrytie viditeľnosti, vytvára tajomnú scenériu a umocňuje strašidelnú atmosféru lesa.
- Priesvitná sivá a biela, ktoré sa dokonale spájajú s celkovou chladnou paletou.



VISUAL INSPIRATION



GRAPHIC INTERFACE

Prvky UI ako napríklad inventár a rôzne flavour texty sú hlavne nedegetické – existujú len pre hráča, sú teda úplne vyňaté z herného sveta.



Fonts

Fonty Font použitý ako logo hry je Solaire Typeface. Je rodina písiem s fantasy tematikou a rúnovým nádychom. Niektoré písmená majú alternatívy, ktoré sa dajú prepínať pomocou caps locku. Písmo sa dodáva v bežných a hrubých štýloch, obsahuje veľké viacjazyčné písmená, číslice a interpunkčné znamienka.

Druhý používaný font je Vanderick Fantasy Game Font. Je to tučné a hrubé písmo. Vhodné pre akékoľvek potreby dizajnu : logo, branding, halloween, gotický dizajn, oblečenie, fantasy animácia alebo film atď...

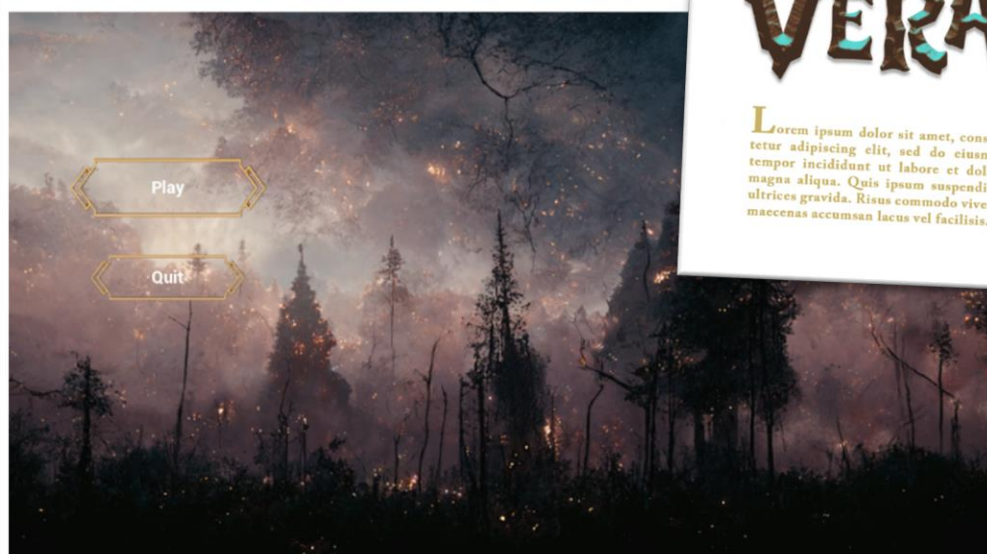
Tretím využívaným fontom je Adobe Caslon. Caslon je názov pre serifové písma navrhnuté alebo inšpirované prácou Williama Caslonova I. (asi 1692–1766) v Londýne. Verzia OpenType Pro spája pôvodne samostatné písma a pridáva podporu stredoeurópskych jazykov a niekoľko ďalších ligatúr. Ideálne sa hodí na text vo veľkostiach od 6 do 14 bodov.



NEW GAME
CONTINUE
OPTIONS
QUIT

NEW GAME
CONTINUE
OPTIONS
QUIT

NEW GAME
CONTINUE
OPTIONS
QUIT



VERA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.



ENVIRONMENTAL DESIGN

Hra sa hrá z pohľadu tretej osoby - over-the-shoulder (OTS) s dôkladne prepracovanou mapou.

Kamera zostáva neustále za ramenami hráča. Prostredie je vytvorené s dôrazom na prirodzene vytvorené hranice a priechody, pričom na vymedzenie hrateľnej oblasti sa používajú prvky ako husté lesy, ploty, útesy a vodné plochy.

Prvá mapa sa delí na dve oblasti:

- Dedina (safe zóna)
- Les (hráč je tu prenasledovaný aktívnym AI Morény)

VILLAGE ENVIRONMENT

Dedina slúži ako centrum aktivity a tepla uprostred zimy. Chladnú paletu mierne zjemňuje prítomnosť ľudského života a tepla.

Podrobnosti: V obci sa nachádzajú zasnežené strechy, dym stúpajúci z komínov, dedinčania zahalení v teplom oblečení. Použitie zdrojov teplého svetla, ako sú lampáše a ohne, kontrastujú s prevládajúcimi chladnými tónmi a vytvárajú miesta tepla.

Dedina obsahuje tlmené hnedé a jemné žlté farby, ktoré dopĺňajú modrú a bielu, čím umocňujú pocit bojujúcej komunity v srdci zimy.



FOREST ENVIRONMENT

- **Denný čas:**

Les je počas dňa drsnou, ľadovou krajinou plnou vysokých, zasnežených stromov a zamrznutých potokov.

Detaily: Súhra svetla a tieňa vytvára pokojnú, ale strašidelnú atmosféru. Slniečné svetlo preniká cez konáre a vrhá dlhé tieň na sneh.

Farby: Prevláda chladná modrá, biela a sivá s jemným nádychom zelenej farby stále zelených stromov.

- **Noc:**

V noci sa les stáva miestom hlbokých tieňov a zvýšeného nebezpečenstva, v ktorom sa pohybuje Moréna.

Podrobnosti: Mesačné svetlo vrhá prízračnú žiaru, zatiaľ čo tma zakrýva väčšinu prostredia, čím vytvára pocit napätia a neistoty.

Farby: Prevládajú hlboké modré a čierne farby s občasnými zábleskami svetla pochodní, ktoré poskytujú malé teplé kontrasty. Použitie chladných tónov je zintenzívnené, aby evokovalo chlad a nebezpečenstvo noci.



CHARACTERS

MAIN CHARACTER – VERA

Hlavná postava je narigovaný 3D model. Animácie sú vytvárané za pomoci motion capture.

Je to mladá žena žijúca v 6. storočí v malej slovanskej dedine neďaleko od lesa. Dedina je zužovaná tvrdou a nekončiacou zimou. Aby bola táto zima ukončená, hráč musí vykonať rituál „Pálenia Morény“.

Prvý návrh na herný sprite pre postavu bol inšpirovaný hrou Hades. Toto sa neskôr zmenilo lebo táto štylizácia nesesedela so zvyškom hry.

Druhý návrh bol ľahko inšpirovaný charakter koncept artom pre hru Diablo 4. V tomto návrhu na smerovalo viacej ku semi-realizmu.



MORENA

Bola staroslovanská bohyňa zimy a smrti, veľmi známa i v dnešnom folklóre. Je zosobnená zimou, na jar končí jej vláda. Nie je však možné považovať ju len za bohyňu smrti, alebo za akúsi ohyzdnú starenu. Je vraj veľmi krásna. Mala sestru nazývanú Živa, ktorá bola bohyňou jari a života. Prebúdza sa na jar a jej vláda končila jeseňou.

Morena symbolizovala zimu, preto ak ľudia chceli, aby prišla jar, museli ju utopiť v potoku alebo upáliť.

1. Prvá verzia charakteru brala inšpiráciu z postavy Baby Jagy. Mala evokovať starú bosorku žijúcu hlboko v lese. Na pleci jej mala sedieť vrana – v mytológii je moréna často spájaná s vranami. Tento koncept sa nakoniec nepoužil keďže Moréna v mytológii je často opisovaná ako krásne a mladé dievča.
2. V tejto verzii bola snaha ju spraviť o niečo viac obludnú, preto na hlave nosí jeleniu lebku. Motív kostí som je ponechala aj v jej ozdobách. Kombinujem sa v nej zvieracia tematika s námetom lesnej čarodejnice – mala evokovať postavu tajomnú šamanky, o ktorej si hráč nie je tak úplne istý či je zvieratom alebo človekom.
3. V tejto verzii som sa pokúšala vyobraziť ju ako mladé pekné dievča. Bola ľahko inšpirovaná lesnými vílami ktoré sa objavujú v mnohých slovenských rozprávkach. Snažila som sa stále zachovať tematiku zimy a smrti, preto má táto verzia modrú pokožku a biele vlasy.
4. Táto verzia si ponecháva niektoré prvky z verzie č. 2. Nemá masku, namiesto tváre má neurčitú čiernu masu, jediný identifikovateľným prvok sú je žlté, žiariace oči, jelenie parohy si ponecháva. Tieto parohy sú spojené v strede – má podobu svätožiary (reprezentuje kruh ročných období). Má na sebe dlhý zimný kabát lemovaný kožušinou, takisto si ponecháva šperky zo zvieracích kostí.





5. Posledný návrh sa bližšie drží jej mytologickému opisu. V mytológii bola často zobrazovaná ako krásna mladá žena oblečená v diamantami posiatych šatách. V tomto návrhu je zobrazená ako žena stredného veku – stále krásna – na tvári (v okolí očí a tváre) farby na tvár pripomínajúce lebku. Jej oblečenie nie je posiate drahokamami – je oblečená v obyčajných ľanových šatách s jemnými výšivkami a niekoľkých vrstvách zimných kabátov a kožušín. Na hlave, medzi jeleními parohami, nosí korunu vyschnutých lúčnych kvetov a obilia. Naznačuje jej spojenie s jej sestrou Živou – bohyňou jari. V tejto verzii, Živa a Moréna sú tou istou osobou. Počas zimy je Morénou, na jar sa stáva Živou. Pálenie Morény jej umožňuje stať sa jarou a priniesť naspäť do sveta život.



OBJECTS

INTERACTIVE OBJECTS

Svätyne

Sú to posvätný alebo svätý priestor zasvätený konkrétnemu božstvu. Svätyne často obsahujú modly, relikvie alebo iné podobné predmety spojené s uctievanou postavou. Na svätyniach sa nachádzajú staré slovanské symboly. Tieto symboly boli často spájané s rôznymi elementmi. Tieto svätyne obsahujú bližšie informácie o význame daných symbolov a ich úlohe v slovanskej mytológii. Hráč je k týmto svätyniam navádzaný vranami.



Materiály/Slamená bábka

Hráč ma za úlohu počas hry zbierať rôzne materiály (konáre, látku, slamu etc...).

„Poppets“ sú bábiky, ktoré sa používajú na magické rituály. Sú navrhnuté podľa podoby jednotlivcov, ktorým majú pomáhať v rituáloch liečenia alebo škodenia. Tieto bábiky môžu byť vyrobené z materiálov ako sú korene, obilné alebo kukuričné stonky, ovocie, papier, vosk, zemiaky, hlina, konáre alebo látka vypchatá bylinkami.

Táto slamená babka symbolizuje Morénu. Mala podobu slamenej figuríny oblečenej do ženských šiat, ktorú niesli spievajúce mladé dievčatá k potoku. Pri brehu ju vyzliekli, zapálili a hodili do rieky.





1. Prvý návrh mal evokovať podobizňu stareny. Je to asi najbežnejšie vyobrazenie slamenej báby využívanej počas pálenia Morény.
2. Inšpiráciou pre túto verziu bola „Kukuričná bábika“. Pred kristianizáciou sa v tradičnej pohanskej európskej kultúre verilo, že duch obilia žije medzi plodinami a že zber úrody z neho účinným „bezdomovca“. K zvykom spojeným s posledným zberom úrody patrili slamené bábky vytvorené z posledného snopu pšenice alebo iných obilnín. Duch obilia potom v tomto domove strávil zimu, kým sa "kukuričný panák" nezoral do novej sezóny. Keďže táto bábika je v istom zmysle stelesnením jari, stala sa s jednou z inšpirácií pre bábku Morény.
3. Tretia verzia babky bola ľahko inšpirovaná strašiakom, zatiaľ či si ponecháva niektoré elementy z prvého návrhu (sukňa, šatka, etc...). Humanoïdné strašiaky sa zvyčajne obliekajú do starých šiat alebo handier a následne sa umiestňujú na otvorené polia, aby odradili vtáky od vyrušovania a kŕmenia sa na nedávno odhodnených semenách.



ANIMATIONS

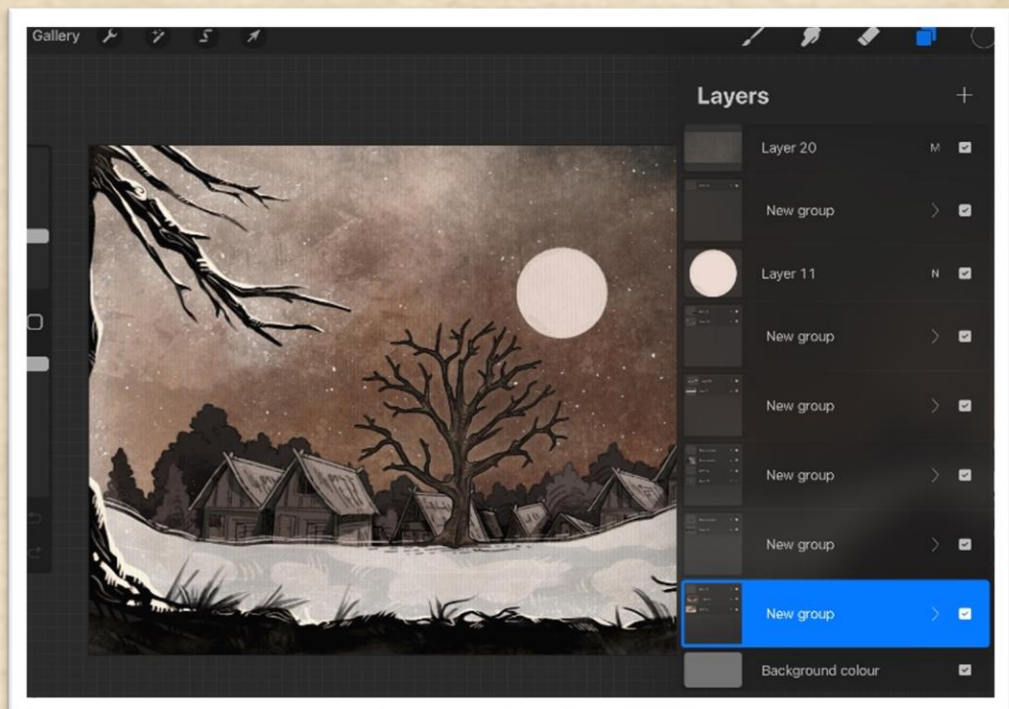
2D SPRITES

Použitie:

- **Jednoduché AI animácie:** Používa sa na menšie neinteraktívne prvky a atmosférické efekty.
- **Parallax v menu:** Vytvára pocit hĺbky a pohybu v používateľskom rozhraní, vďaka čomu sú ponuky dynamickejšie a pútavejšie.
- **Cutscény:** Využíva sa na špecifické stylistické voľby v určitých príbehových sekvenciách, kde plochý, ručne kreslený vzhľad 2D spritov môže zlepšiť rozprávanie príbehu.

Výhody:

- Pridáva vrstvu vizuálnej zaujímavosti bez veľkých časových nárokov.
- Dopĺňa celkovú estetiku hry zmiešaním tradičných a moderných animačných štýlov.



3D SKELETON RIG A MOCAP

Použitie:

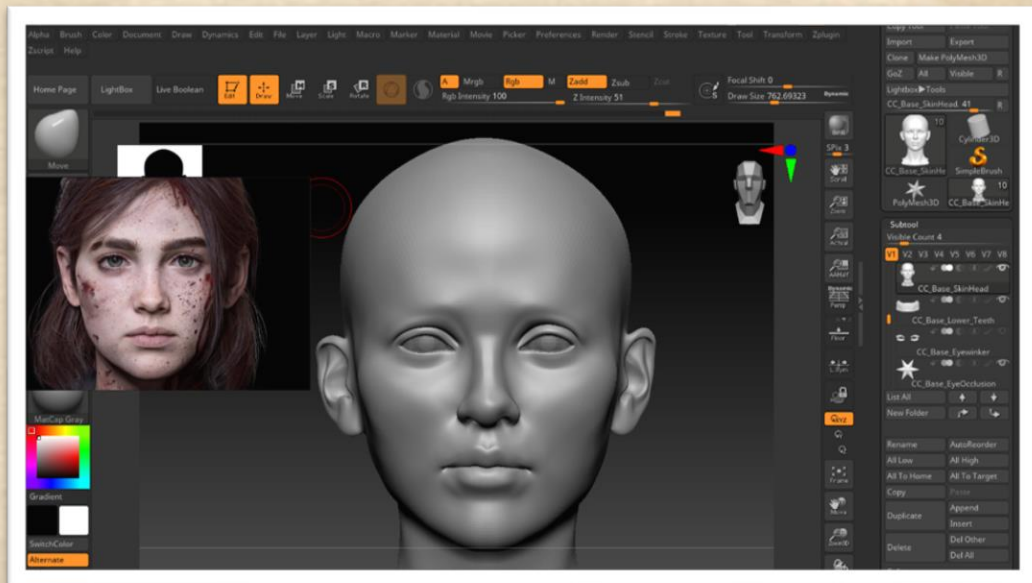
- **Pohyb postáv:** Primárna metóda animácie akcií a interakcií postáv. Postavy, vrátane hlavnej hrdinky Very a Morény, sú oživené realistickými pohybmi a výrazmi.
- **3D Skeleton Rig:** Digitálny skelet v rámci modelov postáv, ktorý umožňuje detailnú a realistickú artikuláciu končatín a črt tváre. Tento rig je základom pre všetky animácie postáv.



Používa sa na zachytenie realistických ľudských pohybov, čím poskytuje vysoký stupeň realizmu v animáciách postáv. Herci vykonávajú rôzne činnosti a tieto pohyby sa zaznamenávajú a aplikujú na 3D kostru.

Výhody:

- Poskytuje vysoko realistické a plynulé animácie postáv, čím zvyšuje ponorenie do deja.
- Zabezpečuje konzistentnosť pohybov postáv, vďaka čomu interakcie a boj pôsobia prirodzene a pohotovo.





VISUAL EFFECTS

V hre Vera zohráva partiklový systém kľúčovú úlohu pri oživovaní herného sveta a vytvára strhujúce a dynamické efekty, ktoré zlepšujú zážitok hráča. Tu je bližší pohľad na to, ako sa v hre využívajú:

WEATHER EFFECTS

Hmla:

Používa sa na vytvorenie strašidelnej atmosféry, zahmlieva viditeľnosť a zvyšuje pocit tajomna a napätia v určitých oblastiach hry.

Dynamické efekty hmly môžu mať rôznu hustotu a pohyb, pričom reagujú na environmentálne faktory a akcie hráčov.

Sneh:

Padajúce snehové vločky pokrývajú prostredie a evokujú chladné a drsné podmienky zimy.

Realistická fyzika snehu a jeho hromadenie dodáva prostrediu hĺbku, pričom sneh sa časom hromadí na povrchu.

MORENA

Efekt padajúcich vločiek:

Symbolizujú vplyv Moreny, z oblohy padajú vločky, ktoré signalizujú jej prítomnosť a umocňujú pocit blížiaceho sa nebezpečenstva.

Tieto vločky vytvárajú nadpozemskú atmosféru a posilňujú úlohu Moreny ako stelesnenia hnevu zimy.

FIRE EFFECTS

Sviečky a pochodne:

Teplé, mihotavé plamene vyžarujú zo sviečok a pochodní roztrúsených po celom hernom svete a poskytujú v tme miesta svetla a pokoja.

Dynamické efekty osvetlenia a tieňov, ktoré tieto zdroje vrhajú, zvyšujú vizuálnu hĺbku a realističnosť prostredia.





Pochodne:

Keď pochodne zhoria, do vzduchu sa vznášajú čiastočky popola a uhlíkov, ktoré vytvárajú pocit realizmu a ponorenia sa do deja.

Tieto častice pridávajú prostrediu vizuálne detaily a slúžia ako jemné ukazovatele plynutia času.

SMOKE

Dymové efekty vznikajú z rôznych zdrojov, ako sú komíny, ohne a pochodne.

Realistická fyzika a správanie dymu interaguje s prostredím, víri a rozptyľuje sa v reakcii na vietor a iné faktory.

THE END OF WINTER

Topiaci sa sneh:

Ako hráč postupuje hrou a blíži sa rituál ukončenia zimy, prostredie sa postupne mení.

Čiastočky topiaceho sa snehu padajú zo striech a kvapkajú z ľadových krýh, čo signalizuje príchod jari a rozmrazovanie zamrzutej krajiny.

Strategické využitie particle efektov v hre vytvára pre hráčov vizuálne ohromujúci a pohlcujúci zážitok. Od strašidelnej hmly, ktorá zahalí cestu pred hráčom, až po jemné sneženie, ktoré pokrýva lesnú pôdu, každý efekt prispieva k bohatej atmosfére a hĺbke príbehu hry. Či už sa hráči pohybujú v ťaživej temnote Moreninho územia, alebo sú svedkami postupného topenia zimy, naplno sa ponoria do sveta, ktorý oživa rozpráva tento príbeh.



MUSIC AND SOUND EFFECTS

Základný soundtrack kombinuje ambientné zvuky lesa, krákanie vrán a šplechot vody. Hudba je inšpirovaná rôznymi slovanskými folklórnymi spevmi. Počas sekvencií keď je hráč naháňaný Morénou, hudba sa stáva napätou a znepokojujúcou.

