



# **Pressedburg | Art Design Document | 2025**

**Juraj Gabčík**

**2025**

## Vizuálny štýl

Pressedburg je 2.5D akčná plošinovka kombinujúca tradičný pixel art štýl s modernými 3D prostrediami. Postavy sú spracované ako ploché 2D sprity s pixel art grafikou, zatiaľ čo prostredie je plne trojrozmerné a dynamicky nasvietené. Tento kontrast vytvára jedinečný vizuálny štýl, kde sa kombinujú retro prvky s modernou technológiou.

Estetika je inšpirovaná hrami ako Paper Mario a Octopath Traveler, ktoré kombinujú ploché postavy s hĺbkou vytvorenou prostredníctvom 3D prvkov. V hre dominujú ručne kreslené textúry, zrnité štruktúry, dym, oheň a efekty deštrukcie, ktoré dodávajú pocit chaosu invázie.

Pixel art postavy využívajú obmedzenú farebnú paletu a majú zvýraznené kontúry. Ich tváričky sú animované veľmi jednoducho a hravo aby pôsobili ako karikatúra. 3D prostredie je bohaté nasvietené, obsahuje množstvo statických aj dynamických tieňov, volumetrický dym, efekty svetla z horiacich budov či otrasy v podzemí.

## Prostredia

Pressedburg je rozdelený na viacero vizuálne a tematicky odlišných lokalít, ktoré sú inšpirované historickou architektúrou strednej Európy a jej reinterpretáciou v alternatívnej histórii.

**Trhovisko:** Farebné, plné postáv, zvukov a pohybu. Dominuje tu živosť a detailné obchodné stánky. Používajú sa svetlé farby, veľa ornamentov a oživené detaily ako lietajúce papieri či pohybujúce sa ľudia. Po invázii sa trhovisko mení na spálenisko, farby stmavnú a scéna ožije pohybom útočníkov.



**Podzemie:** Sieť tajných tunelov, ktoré sú tmavé, hmlisté, plné pár a tajomstiev. Využívajú efekty, slabé osvetlenie a ambientné zvuky. Ide o zlomový bod v hre, kde sa začínajú objavovať nadprirodzené prvky.



**Autorova miestnosť:** Finálna scéna zasadená mimo herného sveta. Výtvarne kontrastná - realistické 3D prostredie so stolom, knihou a svetlom zo "skutočného sveta". Používa odlišnú farebnú schému (čiernobielu alebo s veľmi jemnými pastelovými farbami) a hyperrealistické textúry na kontrast s pixel artom.



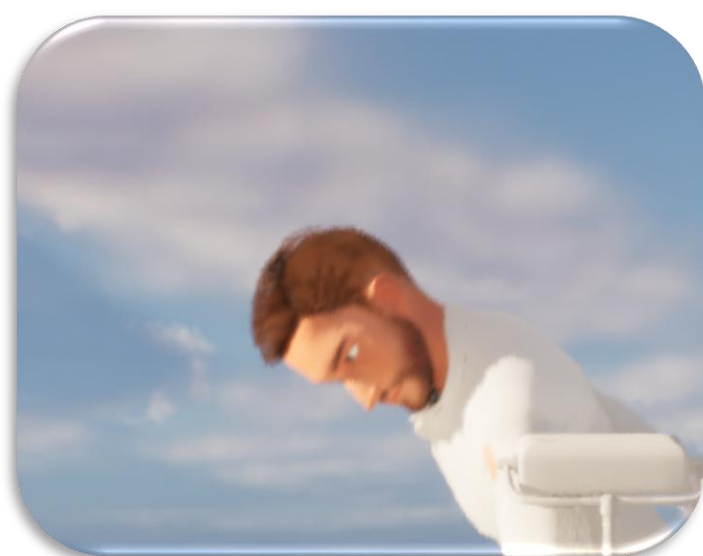
## Postavy

**Hanz:** Hlavný protagonista, jednoduchý dedinský chlapec. Postava je navrhnutá s čistými kontúrami a jednoduchou pixel art farebnou paletou. Má na sebe jednoduchý kroj, čiapku a sandále. Pohybové animácie sú rýchle a dynamické. Hanz prechádza vývojom aj vizuálne - počas hry získa niekoľko drobných vizuálnych doplnkov (popáleniny, šatka, prach), ktoré odrážajú jeho cestu a prežitú traumatu.

**Rozprávač:** Neviditeľný hlas, ktorý sa v závere objaví ako fyzická entita. Reprezentovaný realistickou rukou a knihou. Využíva efekty tieňovania a vysokého kontrastu. Jeho hlas sa postupne mení od pokojného k agresívnemu, zmeny v tónine a ozvene sa prejavujú aj v obrazovej zložke prostredia.

**Vedľajšie postavy:** Trhovníci, vojaci, remeselníci. Ich dizajn je založený na karikatúrnom stvárnení slovenskej a stredoeurópskej kultúry. Každý má vlastnú animáciu, často prehnanú a humorne ladenú. NPC postavy občas reagujú na hráča vtipne alebo šokovane v závislosti od situácie.

**Nepriatelia:** Základní osmanskí vojaci, ale aj „historické chyby“ ako napoleonskí vojaci alebo mongolské hordy. Každý typ má vlastné správanie. Sú navrhnutí tak, aby ich silueta bola okamžite rozpoznateľná. Ich útoky a chovanie reflektujú chaos narušeného príbehu.



## Objekty

Objekty v hre sú rozdelené na tri hlavné kategórie:

**Dekoratívne objekty:** Dopĺňajú prostredie (kameninové vázy, trhové stánky, nástroje). Slúžia ako vizuálna kulisa. Tieto objekty môžu obsahovať drobné pohyby (napr. vlnenie látky, plamene sviečok), ktoré prispievajú k živému dojmu.

**Interaktívne objekty:** Portál a nášľapné mechanizmy

**Dynamické objekty:** Padajúce trosky, horiace stropy, explodujúce sudy. Tieto objekty reagujú na príbeh alebo pohyb hráča. Obsahujú fyzikálny model a môžu byť využité aj ako herná mechanika na zneškodnenie nepriateľov alebo vytvorenie novej cesty.



## Budovy a stavby

Budovy kombinujú stredovekú architektúru so stylizovanými pixel art textúrami. Väčšina budov je navrhnutá ako plné 3D objekty s možnosťou vojsť do interiéru. Používané sú zmesové materiály ako drevo, kameň, pálená tehla, a detaily ako ozdobné štíty, farebné mozaiky a vyrezávané dvere.

Používané prvky:

- Drevené konštrukcie,
- Farebné strechy,
- Kamenné základy,
- Detailné okná a drevené okenice,
- Balkóny, mostíky



## Grafické rozhranie

Rozhranie hry Pressedburg je inšpirované vzhľadom starých rukopisných dokumentov a knižných ilustrácií. Všetky prvky UI sú dizajnované tak, aby pôsobili ako súčasť historického rozprávania - akoby hráč prechádzal stránkami starej knihy. Používajú sa textúry pergamenu, kaligrafické prvky a ručne kreslené rámčeky.

## Menu a HUD prvky:

Základné menu je navrhnuté ako otvorená kniha položená na stole.

Particle efekty za postavami keď utekajú, ako napríklad prach, a iskri keď postavu hráč udrie.

**Dialógy:** Texty dialógov sa objavujú na pergamenových pásikoch v spodnej časti obrazovky. Hanzove myšlienky sú prezentované v bublinách, ktoré vyzerajú ako poznámky na okrajoch knihy.

## Animácie a vizuálne efekty

**Postavy a objekty:** Animácie sú spracované pomocou sprite-based systému. Každý charakter má viacero animácií pre chôdzu, beh, skok, interakcie, výrazy prekvapenia, strachu či radosti. NPC postavy majú animované gestá a reakcie na hráčove činy. Postava Autora je animovaná za pomoci Motion capture.

## Efekty prostredia:

Efekty ohňa, prachu, dymu a popolčeka sa vytvárajú pomocou kombinácie 2D animácií a 3D particle systémov.

Rozpadajúce sa budovy využívajú fyzikálne simulácie kombinované s pixel explóziami.

Trhliny do reality sú vizualizované cez glitch efekty, rozpadávanie textúr a neónové svetelné výboje.

## Farebná paleta





### Technické detaily

**Engine:** Unreal Engine 5 umožňuje kombinovať 3D prostredie a 2D postavy pomocou systému Paper2D a pokročilého nasvietenia. Engine podporuje aj zložité postprocesové efekty, čo umožňuje experimenty s realitou v hre.

### Platformy:

PC (Steam)

Nintendo Switch

PlayStation a Xbox konzoly (v digitálnej forme)

### Optimalizácia:

60 fps cieľ na všetkých platformách

Podpora ovládačov a klávesnice

Dynamické rozlíšenie pre slabšie zariadenia

### Zvuk:

Mumbling zvuky sprite postavičiek

Ambient zvuky v podzemí a

Hlas rozprávača má dynamickú úpravu podľa emocionálneho stavu scény.