

DILEMMA

ART DESIGN DOCUMENT

TONE & THEMES

Duality & Choice

Nature vs Human

Adolescence

RAPTOR

MAIN CHARACTER

A young raptor, intelligent and instinct-driven. Trapped inside the manor, it must rely on agility, stealth, and intuition to survive.

GIRL

NPC

Owner of the raptor. Emotionally attached to the creature. Her motives remain unclear.

VISUAL DIRECTION

Victorian-era manor rich in detail and history. A blend of beauty and decay. Organic vs. Ornate. Past vs. Present. Freedom vs. Captivity.

COLOR PALETTE



Deep shadows, warm highlights, and muted tones create a haunting yet nostalgic mood.



CHILD ROOM



Starting location establishing player-raptor relationship.



CORRIDOR



Narrative progression space revealing raptor backstory.



HALL



Final escape sequence and climax of gameplay.



Victorian details



Paintings revealing story



Prehistoric fossils

Obsah

Grafický štýl.....	3
Vizuálne inšpirácie	3
Assety	4
Lokácie	4
Farebná schéma	7
Ilustračné obrázky miestností	7
Grafické rozhranie (UI)	8
Postavy	8

Grafický štýl

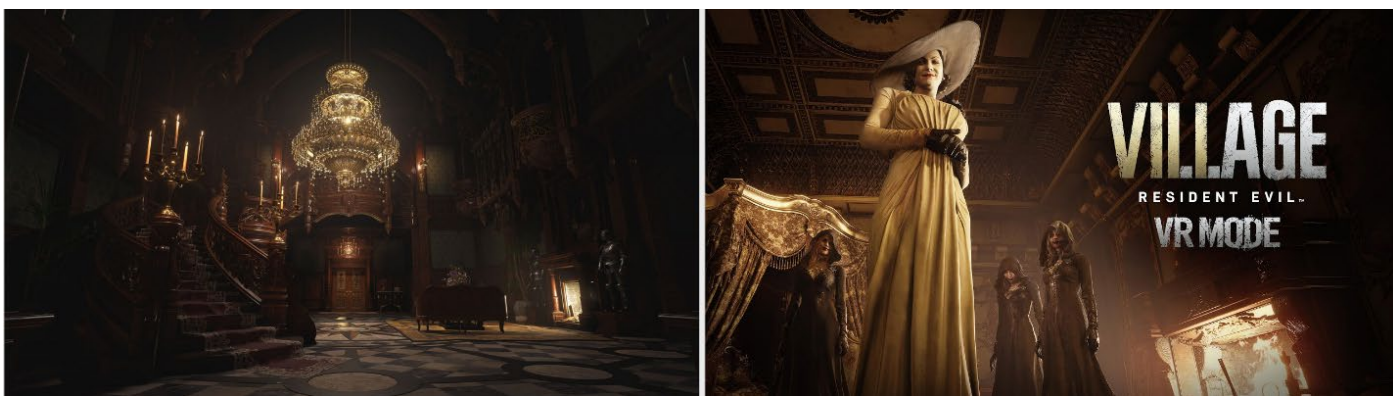
Hra **Dilemma** využíva realistický grafický štýl s dôrazom na detail a atmosféru. Vizualita je postavená na tmavom viktoriánskom interiéri, kde kľúčovú úlohu zohráva práca so svetlom a tieňom. Prostredie je prevažne drevené a osvetlené len obmedzenými zdrojmi svetla, čo podporuje pocit napätia a izolácie.

Dôležitým prvkom je kontrast medzi tmavými plochami a zvýraznenými detailmi objektov, ako sú kostry, ornamentálny nábytok, stĺpy a exotické rastliny. Materiály sú navrhnuté tak, aby podporovali čitateľnosť priestoru a zároveň posilňovali vizuálnu hĺbku scén.

Celkový vizuálny štýl je zameraný na atmosféru, imerziu a environmentálny storytelling.

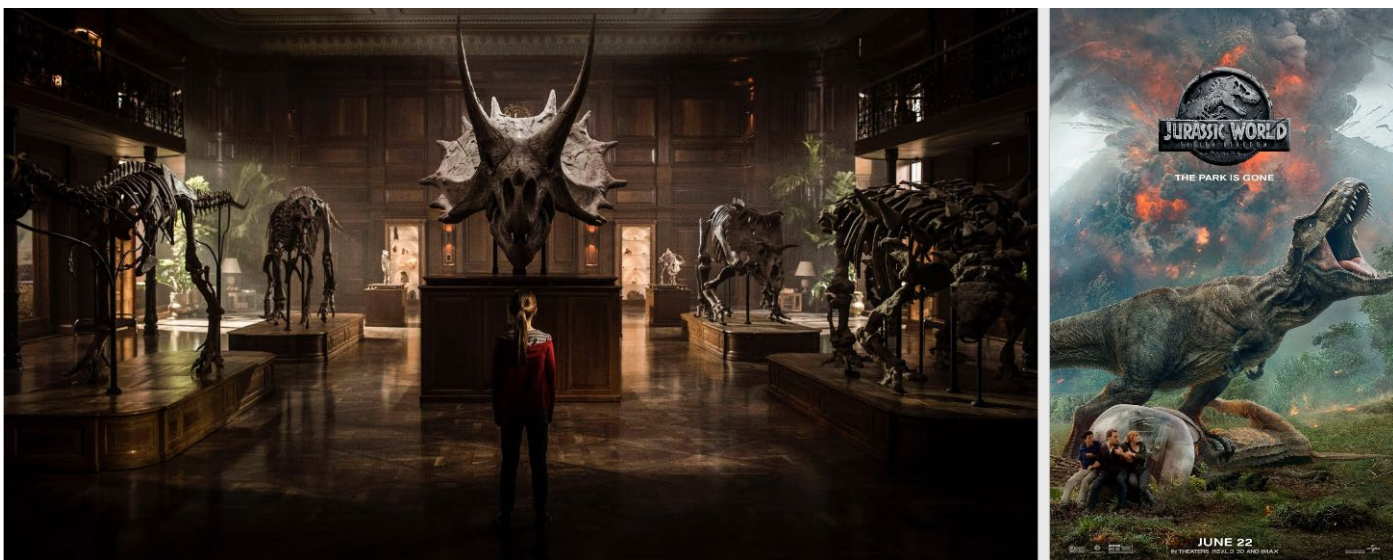
Vizuálne inšpirácie

Vizuálne inšpirácie hry **Dilemma** pochádzajú z titulov, ktoré pracujú so silnou atmosférou, kontrastom svetla a tmy a environmentálnym storytellingom.



Obrázok 1: Resident Evil Village

Resident Evil Village – výrazná inšpirácia v práci s osvetlením, detailnými interiérmi a hororovou atmosférou založenou na uzavretých priestoroch a silnom vizuálnom napätí.

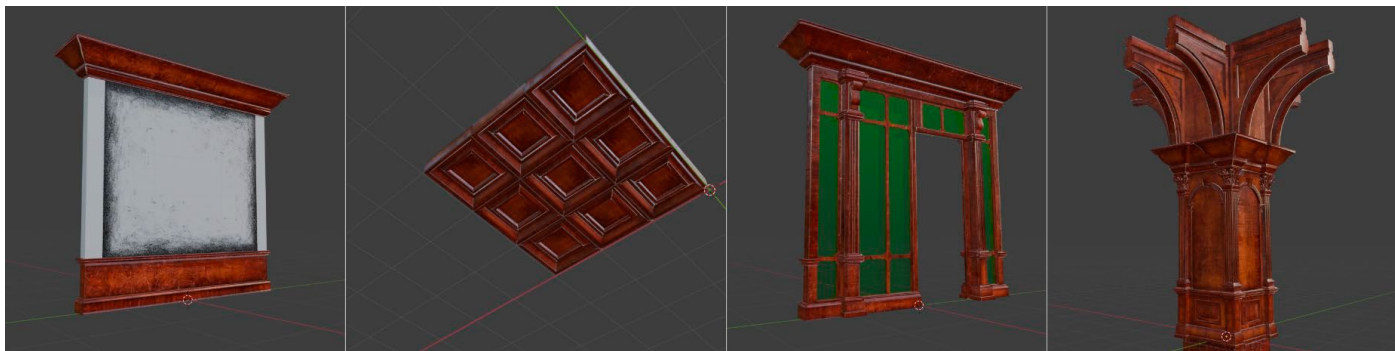


Obrázok 2: Jurassic World: Fallen Kingdom (2018)

Jurassic World: Fallen Kingdom (film) – inšpirácia najmä v dizajne interiérov a múzejných priestorov, ktoré kombinujú prírodné artefakty s modernou architektúrou a vytvárajú kontrast medzi živými prírodnými prvkami a umelými interiérovými prvkami v prostredí.

Assety

Na podporu vytvorenia miestností je environment pipeline preklopený na modulárny prístup pre štrukturálne prvky, ako sú steny, stropy a stĺpy. Pre proces hotspottingu boli v Substance 3D Painter vytvorené vlastné drevené textúry.



Obrázok 3: modulárny prístup k štrukturálnym prvkom

Väčšina assetov je kombináciou vlastnoručne modelovaných objektov, modelov získaných z 3D knižnice Smithsonian, ako aj assetov z kolekcií prírodovedných múzeí a fosílnych či environmentálnych modelov dostupných na platforme Sketchfab od rôznych autorov.

Na doplnenie scény a splnenie výkonových obmedzení sú taktiež použité assety z Fab free projektov od Epic Games. Postava raptora, ako unikátneho hlavného hrdinu, je vytvorená od základu.

Lokácie

Detská izba – izba s množstvom hračiek, viktoriánskou posteľou a krbom. Slúži ako úvodná lokácia a obsahuje veľké množstvo detailov a interaktívnych objektov. Nastavuje vizuálny štýl, atmosféru a základné herné mechaniky. Na rôznych miestach podlahy sa nachádzajú kartičky pre elektronické dvere.



Obrázok 4: Detská izba

Chodba – priestor s chladnejším farebným ladením a väčším dôrazom na prírodné prvky.



Obrázok 5: Chodba

Objavuje sa tu viac okamenelostí a séria obrazov, ktoré retrospektívne zobrazujú život raptora a jeho vzťah s dievčaťom. Na konci chodby sa nachádza terárium s prehistorickou rastlinou a vstup do múzejnej haly.



Obrázok 6: Obrazy v chodbe

Múzejná hala – najväčšia miestnosť v hre a hlavný priestor finálneho gameplayu. Obsahuje najväčšie množstvo prírodných elementov vrátane kostier rôznych druhov dinosaurov, exotických rastlín a orchideí. V centre sa nachádza expozícia T. rexa a Triceratopsa. Hala slúži ako vrchol stealth gameplayu a zároveň uzatvára príbehovú líniu. Východ na balkón je strážený dievčaťom.



Obrázok 7: *Múzejná hala*

Balkón – priestor otvoreného konca. Jeho minimalistický dizajn zdôrazňuje výšku sídla, dážď a pocit slobody mimo uzavretého prostredia. Odtiaľ raptor skáče do neznáma, pričom ďalší osud zostáva nejasný.



Obrázok 8: *Balkón*

Farebná schéma

Farebná schéma sa snaží napodobniť paletu a pocit teploty luxusného viktoriánskeho prostredia. Prvá lokácia – detská izba – je ladená do teplých tónov (žltá, oranžová, červená, hnedá), ktoré vytvárajú pocit bezpečia a domácej atmosféry.

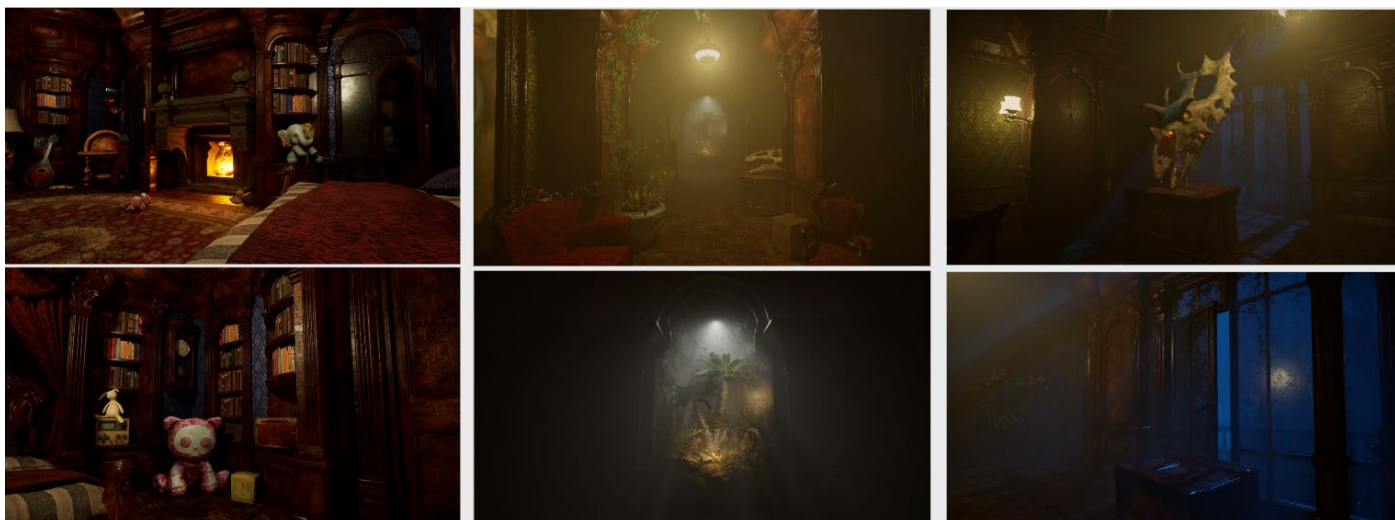
Nasledujúce lokácie – chodba a múzejná hala – sa postupne ochladzujú. Prechádzajú od kombinácie teplých odtieňov k studenším tónom, najmä modrému svetlu zo stropných okien, zelenej vegetácii a bielemu kontrastu kostier. Tento prechod podporuje narastajúce napätie a odcudzenie prostredia.

Najchladnejším priestorom je balkón, kde dominujú tmavé nočné farby a prirodzené vonkajšie osvetlenie, ktoré uzatvára farebný aj emočný oblúk hry.

Ilustračné obrázky miestností



Obrázok 9: Ilustračné obrázky miestností



Obrázok 10: Ilustračné obrázky miestností

Grafické rozhranie (UI)

Hlavným cieľom je ponechať dôraz na samotné herné prostredie, ktoré tvorí kľúčovú zložku zážitku. UI prvky sú preto obmedzené na nevyhnutné informácie a interakcie, aby nedochádzalo k zbytočnému vizuálnemu rušeniu.

Pre UI bol zvolený systém Ultimate Interaction Manager z Fab od Tala Esenlikler. Ikony a interakcie boli upravené a prispôbolené špecificky pre potreby hry.



Middle Mouse Button

Obrázok 11: UI pri interakcii

Postavy



Obrázok 12: Raptor

Raptor – hlavná hrateľná postava, malý operený mäsožravý dinosaurus (približne 60–75 cm na výšku a 2 m na dĺžku vrátane chvosta). Jeho biele perie vytvára silný vizuálny kontrast voči tmavým dreveným interiérom sídla a zároveň zdôrazňuje jeho prítomnosť v priestore. Veľké žlté oči podporujú emocionálne napojenie hráča na postavu, zatiaľ čo

výrazné pazúry na nohách naznačujú jeho potenciálnu nebezpečnosť, hoci sa vedome vyhýba ubližovaniu dieťaťu, na ktoré je naviazaný.

Raptor je jedinou postavou ovládanou hráčom. Jeho dizajn, 3D model a animácie sú vytvorené od základu ako unikátny asset projektu. Prostredníctvom jeho perspektívy hráč objavuje prostredie, odhaľuje príbeh a snaží sa uniknúť zo sídla.



Obrázok 13: Dievča

Dievča – približne 12-ročné dieťa oblečené vo viktoriánskom štýle, vysoké približne 150 cm, s bledou pokožkou a hnedými vlasmi. Jej odev využíva tlmené farebné tóny a historické prvky, ktoré korešpondujú s architektúrou sídla. V tmavých interiéroch je často osvetlená iba slabým svetlom lúčov alebo chladným mesačným svetlom prenikajúcim cez strešné okná, vďaka čomu sa jej postava výrazne odlišuje od okolitého prostredia.

Počas väčšiny hry pôsobí pokojne a nevinne, no jej prítomnosť v rozsiahlej múzejnej hale plnej kostier dinosaurov, exotických rastlín a hlbokých tieňov vytvára znepokojivý vizuálny kontrast. Vizuálne predstavuje spojenie medzi bezpečím domova a prekážkou, ktorú musí raptor prekonať na ceste k slobode.