

Pripomienky k Editoru:

- Podobne ako spomenula Amadea, lepšie by sa pracovalo v rozhraní ktoré je natívne tmavé (dark mode), lebo ako riadny game dev často pracujem v noci, pri čom človeka z bielej bolí hlava.
- Editor pri prvom spustení je mätúci. Nevieť kde som, na čo sa pozerám, nie som si istý v akom levely sa práve nachádzam. Viem že existuje dokumentácia, no nemal som čas ju čítať. Riadny editor by mal byť zrozumiteľný na prvý pohľad.
- Vidím že existuje niečo ako "hlavné menu". Tam sú 3 možnosti: Game Units, Menu a Level. Netuším čo ani jedna z týchto vecí robí. Asi práve preto lebo netuším kde sa nachádzam.
- Vidím nejakú vizualizáciu vpravo dole so 6 štvorčkami. Nevieť na čo sa pozerám. Viem že to má asi predstavovať level, ale netuším či sa naň pozerám zhora dole, z profilu, ortograficky či perspektívne.
- Klikol som a niečo a zobrazilo sa mi GUI. Takisto neviem na čo sa pozerám.
- Aj keď to je iba detail, patrilo by sa mať nejaký systém zalamovania si dôležitých okien, ako napr. Details, transformy... Má to každý game engine, tak sa jedná o bežnú vec na ktorú je každý dev už zvyknutý.
- Keďže sa jedná o 3D hru, je nezvyk vidieť 2D vizualizáciu. Aj keď teda môžem pohybovať predmety v 2 osiach X a Y, kompletne mi chýba osa Z a kontrola nad ňou. To znamená že neexistuje práca s pozadím. Toto je asi jedna z najdôležitejších vecí.
- Chýba gizmo.
- Chýba mi informácia kde sa nachádza hráč.
- Až teraz som si všimol že sa nedá pohybovať myšou. Nevieť či to je tak mienené alebo nie.
- Nemám šajnu ako spustiť hru.
- Editoru chýba dôležité UI, napr. Ako controls.
- Dá sa v editore dajako dať "save project"? Ako vlastne funguje?

Iné pripomienky:

- Bolo mi povedané že sa v RTG nedajú vytvárať diagonálne povrchy, čo je extrémna nevýhoda. Pri minimalistických hrách je to jedna zo základných prvkov level dizajnu.

Určite by som vedel nájsť aj viac pripomienok, no nevedel som sa v editore navigovať. Vedel by som si prečítať dokumentáciu, no ako som spomenul, nemám čas.