

RTG - Koncept

Mne sa vizuál RTG páči taký aký už je. Poznám určité množstvo hier ktoré tento vizuálny štýl už využívajú, ktoré sú aj úspešné. Podľa mňa je potrebné prostredie iba dokončiť tak, aby nevyzeralo ako "graybox" alebo jednoduchý blockout. Je potrebné si uzákončiť kde sa nachádzame, a prostredie dokončiť.

To bude možné elementami ako:

Pozadie; Jedna z mojích kritík editora je tá, že nepodporuje 3D dimenzie. To znamená, že sa pozadie nedá efektívne vytvoriť. Ak sa do pozadia dajú rôzne modely ako sú káble, dekoratívne dvere, svetielka, tabuľe, kontajnery, sklo, mreže... Hocičo. Tak bude prostredie pôsobiť dokončené a bude na seba brať aj naratívny náhľad.

Particles; Moja požiadavka je pridať simple particles, ktoré dokážu prostredie oživiť. To môžu byť iskry, možno nejaká para, alebo nejaké symboly ktoré podporujú akcie hráča, ako napr. Stláčanie tlačidla alebo hacking...

Diagonálne povrchy; Jednoduchý level dizajn sa dá docieľiť iba diagonálnymi povrchami. Aj kebyže do nich hráč narážať. Ak budú v prostredí ako napr. Na strope, tak to projektu veľmi pomôže.

Animované textúry; Ku téme RTG mi pasuje motív "laboratória". V takomto prostredí si predstavujem v pozadí veľké LCD monitory, ktoré niečo zobrazujú. Buď to je niečo spojené s gameplayom, tutoriály, alebo iba dekor, ako napr. Výkričníky...

Aplikovanie textúr; Celkovo by sa hodilo podporovať aplikovanie textúr na konkrétne objekty, ako sú napr. Plagáty ktoré by sa mohli nachádzať v pozadí.

Vizuál RTG si viem predstaviť podobný ako má hra "Clustertruck" ktorá využíva jednoduché matné povrchy. Toto za mňa úplne stáčí, keďže dobrú hru robí samotný gameplay, a nie vizuál...

https://youtu.be/dm_FfDap1FM <<< Clustertruck

Raz dávnejšie som vytvoril krátke concept video na hru na ktorej som mal pracovať, ktorá sa samozrejme nikdy nespravila. Jej vizuál mi ale veľmi pripomína RTG, a myslím si že by jej jednoduchý vizuál fungoval. Obrázky sa nachádzajú na spodku dokumentu.

RTG - Príbeh

Nie som spisovateľ. Námietky na príbeh moc nemám, ale bolo mi povedané že ešte nie je vyriešený problém že hráč je iba "palička".

Navrhujem tento problém vyriešiť príbehom. Ak sa nachádzame v laboratóriu, mohol by to byť človek v hazmat-suite. Alebo keďže sa jedná o hádanky, môže to byť Test-Subject, podobne ako v hre Portal 2.

Technikalita: Pre postavu je potrebné pripraviť aj jej systém existovania. Bude to skeletal-mesh s možnosťou deformácie? To všetko treba spraviť. Ponúkam riešenie jednoduchšej sprite-animácie, čo si myslím že by mohlo vyzeráť ok, a možno aj kreatívne. Že akurát postava by bola jediným 2D elementom, možno ručne kresleným.



