

Все уточнения по арту Archtower

1) Про логотип игры

Помимо самого арта, потребуется небольшая работа с логотипом. В игре используется такой логотип:

The image shows a small, blue, pixelated version of the word "ARCHTOWER". The letters are blocky and have a slight gradient, giving it a retro, digital feel.

Но для арта он может не подойти, так как будет излишне пиксельным, если его апскейлить:

The image shows a larger, blue, pixelated version of the word "ARCHTOWER". The letters are blocky and have a slight gradient, giving it a retro, digital feel.

Возможно у вас получилось бы его как-то адаптировать/переделать под арт, но чтобы он не слишком сильно отличался от оригинала.

Может его получится просто как-то сгладить от пикселей, или если будет проще, тогда совсем его переделать, главное чтобы по цветовой гамме слишком далеко не уходило, что-то рядом с этими же цветами (можно, например, просто белый текст с голубенькой/синенькой обводкой).

2) Про настрой Archtower

Это одновременно и гнетущая атмосфера, где могут водиться мерзкие неприятные существа (например, есть затопленные уровни с противными пищащими комарами и мерзко хлюпающими слизнями, и такого добра там ещё потом больше будет), но при этом это не депрессия, как в даркест данжене. Тут всегда есть место шуткам, местами даже “пердежного” уровня. Так же тут вполне быстрые драйвовые бои, и игроку придется попотеть, а потом выдохнуть. Если проигрывать в бою, персонаж может получать травмы, увечья, или даже умереть, но это не беда, “ведь в нашем семейном клане полно других родственников, готовых отправиться покорять Башню!”

Что-то вроде несгибаемого оптимизма с легкими нотками безумия, на фоне гнетущего мрака.

3) Про освещение

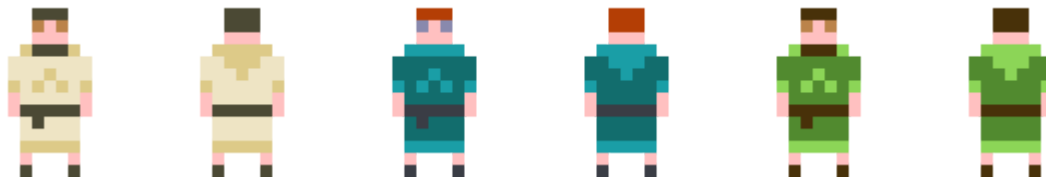
Если это будет сцена/герой внутри башни, то нужно передать что освещение выдаётся порционно, в основной части арта где стоит герой и его враги будет гореть свет, а по краям арта обступать тьма (из которой, возможно кто-то будет выглядывать с горящими в темноте глазами).

Однако, если это будет вредить самому арту, то можно просто ограничиться светотенью.

Или, как вариант, сцену в полной темноте может освещать искрящийся силовой кристалл и если кто-то из культистов огня будет кастовать огонь, от них тоже немного.

4) Про самого героя

За основу героя возьмем одного из этих ребят, слева направо (Скиталец, Боец, Ядовар), смотря какая расцветка больше подойдет для арта.



(небольшое уточнение, у них на груди не стрелочка вверх, а буква М, потому что клан Монтеккеров, просто полноценная М не влезла)

Немного про этих ребят:

Скиталец (Vagabond) - Что-то вроде бродяги, очень вольный по натуре, очень ловкий и юркий, бросает камни врагам в жбан, предпочитает сражаться палками (но на арте всё равно лучше с мечом отобразить), эдакий боевой бомж бродяга. Бородат. Склоняюсь именно к этому варианту, ибо он максимально близок к типичному приключенцу. Если выбрать его, возможно стоит на арте отобразить пару камней лежащих на земле, которые он уже отметал.



Боец (Fighter) - Сильный и ловкий, быстрый и эффективный воин, умеет делать рывок в толпу врагов, с последующей выдачей бесплатных тумачов всем подряд. Может и щитом по балде дать, и копьём проткнуть, и луком издалика шмальнуть, и двумя мечами порубить. Вроде как безбородый, но на арте думаю стоит отобразить ему бородку хоть какую-то. По сути, тут ничего дополнительного отображать и не придется, типичный воин.



Ядовар (Poisoner) - Представитель архетипа хитрецов, умный и ловкий, может метать бутылки с ядовитым газом, который отравляет всех вдохнувших врагов, и даже самого себя может отравить. Потом ещё и может научиться кидать токсинные бутылки, как это делают культисты в зеленых балахонах. Предпочитает сражаться ножами, но и мечом для арта ему вполне реально овладеть. Если выбрать его, возможно имеет смысл где-то на пояс ещё воткнуть один два бутылки с ядовитой смесью, и/или добавить разбитый бутылку на земле. Форму бутылки, пожалуй, можете изобразить как угодно, хоть как колбу, хоть как пузырек с валерьянкой.



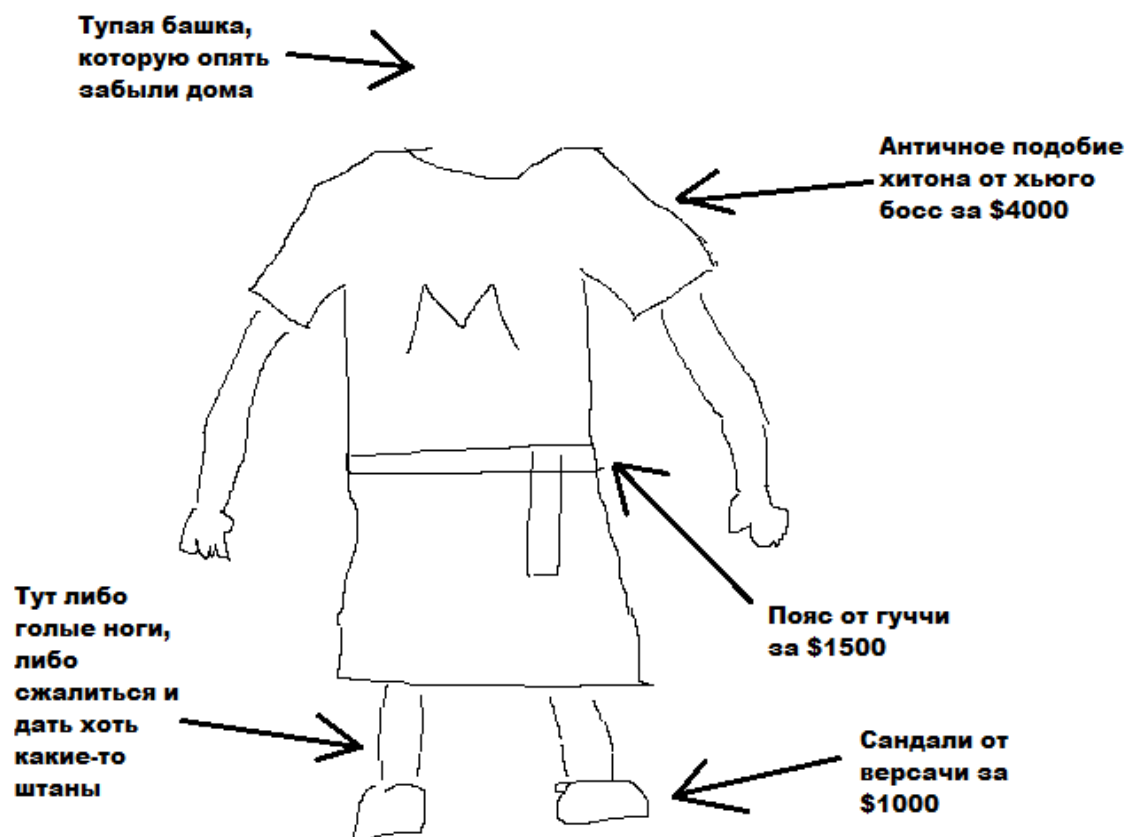
(небольшое уточнение, токсины, в отличии от ядов, меньше дамажат, но ещё и замедляют)

Так же, для вдохновения можно глянуть фигурки, какие я собирал в Hero Forge. Из-за ограничений редактора отображает не идеально, но всё же:





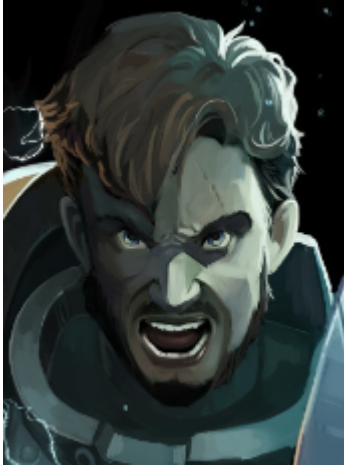
За фасон основной одежды можно, либо взять основу с этих фигурок, либо представить себе античный наряд:



По поводу брони, либо оставить как оно есть, в стандартной одежде, либо нацепить на героя нагрудник. Тут спорный момент, сомневаюсь как лучше будет.



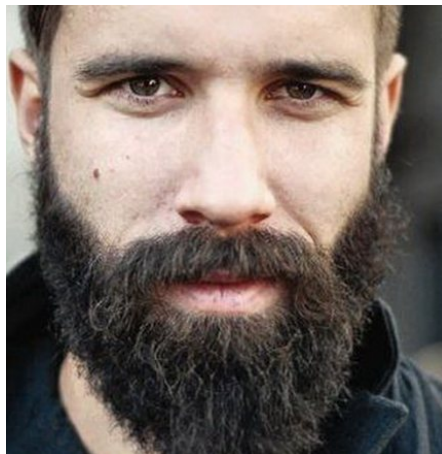
Форма лица, например, что-то типа как у вас тут отображено:



Прическа что-то среднее между обычной прической стандартной и тем что у вас выше на арте отображено.



Борода:



Выражение лица - хотелось бы слегка безумную улыбку, как у воина довольного битвой, с выбитым зубом. Улыбка не злая, не маниакальная, а как у неисправимого оптимиста, немножко дурачка, но и не совсем дебила. Если улыбка не влезет, то можно просто сосредоточенное на кристалле лицо, с небольшой ухмылкой.



(чудом нашел хотя бы что-то отдаленно похожее)

5) Что дополнительно изобразить на герое

-Немного травм. Если получится, изобразить улыбку с выбитым зубом. И, может быть, повязку на глаз (либо как у пиратов, либо бинтами замотано). Как вариант можно попробовать шрамы (например, по типу как у саб зиро, пример ниже) и/или фингал под глазом. Ещё можно сделать кисть, либо запястье с перебинтовкой. Но если это будет портить арт, то можно и забить.

Главное чтобы каплей крови там не было на арте, а то Стим такое не любит.



-Желательно на поясе слева пару бутылей с зельем лечения, например, один полный и один пустой.



-Какой-нибудь кошель/сумку справа на поясе, но если что, этим можно пожертвовать в угоду другим деталям.



-Кристалл искрящийся молнией выглядит вот так (ну как типичный кристалл, да, хех) Для пропорций, по длине это что-то типа: от кончика среднего пальца до места где ладонь переходит в руку.



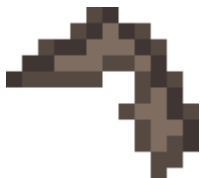
6) Про мышептиц

Мышептицы это что-то вроде мутантского химерского гибрида летучей мыши с птицей.

Думайте о мышептицах как о чем-то очень похожем на летучих мышей, перья и клюв не обязательно отображать, возможно просто их смазанными/затемненными фигурами/силуэтами можно отобразить.



Примерно так выглядит рваное крыло мышептицы:



7) Про культистов огня в сцене

Важно в толпе культистов отобразить красных и парочку зеленых, а синих думаю не обязательно. По поводу красных культистов, если будете им рисовать каст огня, то одному из них нарисуйте, пожалуйста, формирование фаербола над головой.

У одного зеленого культиста должен быть нож/кинжал наготове для коварного удара. А у другого зеленойша в руке бутылка с токсинами. По внешнему виду бутылки, тот же принцип, что я писал про бутылки с ядами у ядовара.



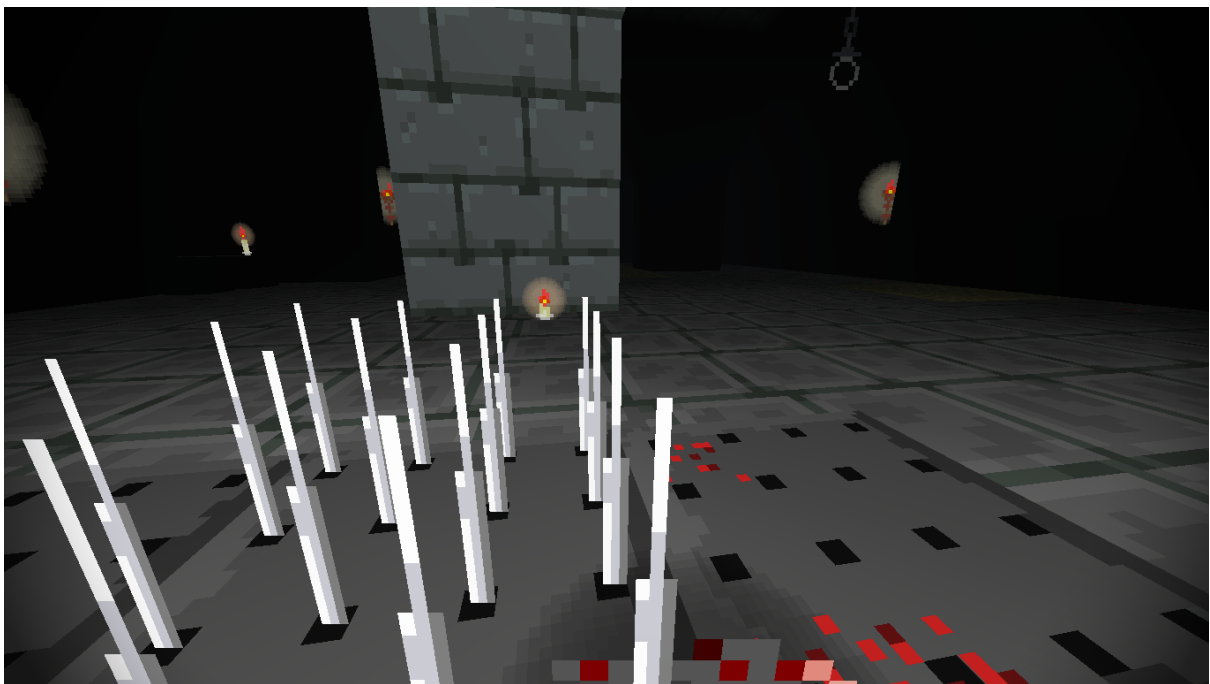
**хватка
лезвием
вниз**



8) Про декорацию

Действие будет происходить, либо на Этаже 1 (светлосерые стены), либо на Этаже 2 (тёмно-синие стены). Больше склоняюсь к тёмному этажу, так как это лучше может подчеркнуть темноту и мрачность окружения, как мне кажется.

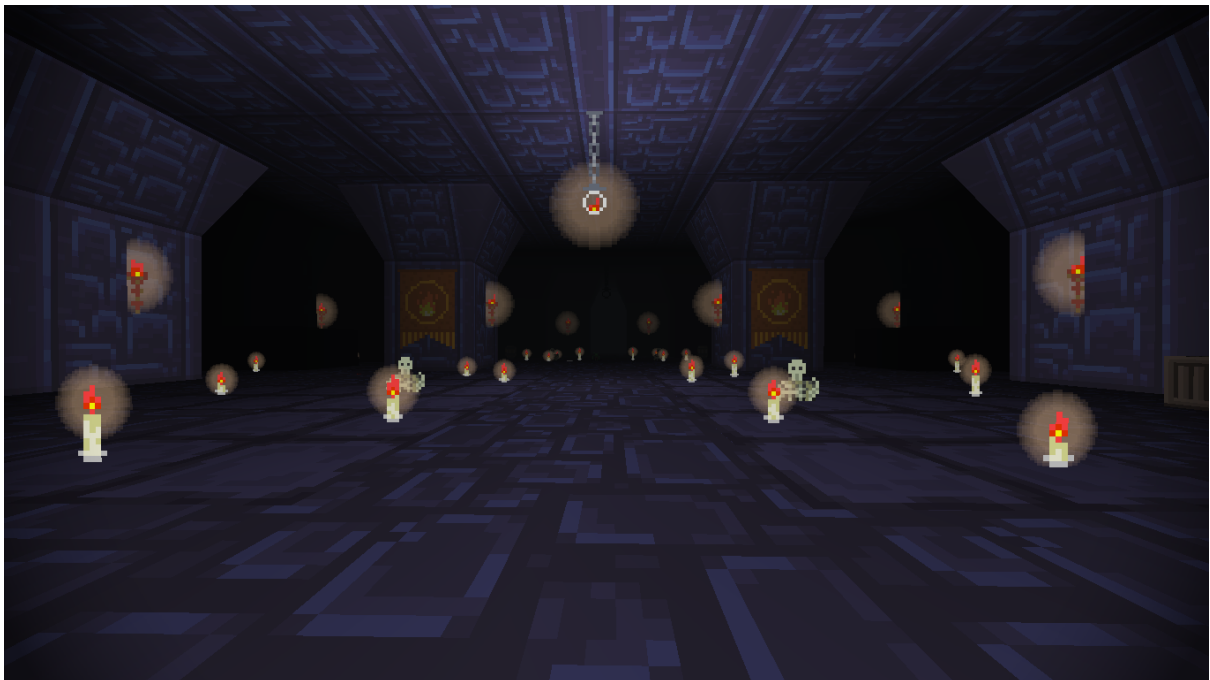
Этаж 1





Этаж 2





9) Прочие уточнения

-И сразу уточню, что хоть арт именно под стим планируется, но если буду потом выпускаться в других площадках, то там тоже планирую этот арт использовать.

-Ещё стоит упомянуть, что в Стиме все эти арты отображаются на тёмном бекграунде, что тоже может оказаться важным моментом.