

VELVETIST prototype manifest

Hlavním cílem prototypu je představit vizi naší hry a naší schopnost takovouto hru vytvořit. Dalším cílem je získání konstruktivní zpětné vazby, která nám pomůže vylepšit nejen samotný prototyp, ale především budoucí plnou hru.

Prototyp není demo ani plnohodnotná hra, obsahuje pouze základní kostru, na které chceme plnou hru vystavět. Setkáš se s menším množstvím vozidel, postav a s jednou misí. Prototyp také nedisponuje vyladěnými systémy fyziky a umělé inteligence. To vše vyplývá z naší omezené produkční kapacity.

V lednu 2019 jsme ve dvou lidech začali vytvářet tento projekt inspirovaný mechanikami legendární české hry, ovšem zasazený do éry normalizace. Pro vznik sověty okupovaného Města Samopalů, inspirovaného mimo jiné Prahou, jsme vytvořili řadu solidních nástrojů na rychlou tvorbu budov, ulic a soudruhů kráčejících po bulvárech města zaplněného transparenty a propagandou. Vytvořili jsme systémy pro lineární filmový zážitek odehrávající se v otevřeném městě.

To znamená přiřazování úkolů, správa inventáře, pohyb hlavního hrdiny a umělou inteligenci nepřátel.

Stvořili jsme 2 čtvrti na břehu řeky Melbe, ve kterých se prohání hlavní hrdina Luka a jeho nerozlučný kámoš Richard. Příběh sleduje jejich životní osudy v totalitním režimu, navázání se na underground, veksláky a disidenty. Děj prototypu je zasazen přibližně do první třetiny celého příběhu.

Pro vývoj plnohodnotného titulu je pro nás nezbytný investor nebo zdařilá crowdfundingová kampaň. Ze získaných peněz bude možné přizvat další lidi do vývoje a hru vytvořit v rozumném časovém horizontu.

Pokud se ti projekt bude líbit, podpoř nás tím, že si přidáš VELVETIST: The City of Machineguns do wishlistu. Hodně nám to pomůže ! Také tě zveme na náš Discord, kam můžeš sdílet vtipné screenshots, tvoje návrhy na zlepšení hry nebo bugs. Přejeme ti při hraní hodně zábavy!

S pozdravem,
Tom Barsweik a Franz Bayer,
studio SiCzech Arts