



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: GooBlender v0.3.1 - 3 niveaux +1 de test - Menu tout neuf !**

**Subject: Re: GooBlender - v0.0.2**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 8/1/2011 16:30:53

Citation :

On reparlera des shaders après les fêtes je pense, là c'est hors actualité! :p  
(Ou va demander directement sur BA, martinsh/vitorbalbio auront probablement une solution).  
Martinsh m'a répondu une première fois pour me demander plus de précisions, disant qu'il avait peut-être une idée mais qu'il devait tester, puis depuis il ne dit plus rien.

Donc j'ai laissé de côté les shaders et j'ai utilisé plutôt de simples images.

Voilà le résultat :

J'en ai profité pour faire un logo aussi :

Toutes les images ont été faites avec Inkscape.

Sans plus tarder, le pack .blend+images (4) :

<http://www.mediafire.com/?c9x6vbl5736i1tu>

J'essayerais de faire en sorte que les yeux regardent la souris, histoire que tous les goos ne se ressemblent pas trop.

Edit :

J'ai oublié la petite histoire :

Introduction : En ces temps là, les Goos vivaient paisiblement grâce à la pierre de vie qui leur permettait de se reproduire. Mais c'est alors que vinrent les Jiis. Les Jiis étaient déjà capables de se reproduire mais convoitaient la pierre pour son immense énergie. Ils se mirent alors à chercher un moyen de voler cette pierre en construisant de nombreuses machines et en faisant toutes sortes d'expériences, mais sans succès. Un Jii plus dégourdi que les autres eu l'idée d'utiliser les Goos eux-même pour voler la pierre. Il fallait pour cela en capturer... Pendant ce temps là, les Goos vivaient toujours aussi paisiblement, dans une parfaite insouciance de ce qui allait leur arriver. Chronologie : ( : Etape de jeu ; \*\* : Cinématique) \*\*  
Attaque d'une colonie de Goos écartée par les Jiis. Prise en otage et mise en prison. \*\* -  
Retour de la prison des Jii. \*\* Entretien avec le roi, préparation d'une armée de reconnaissance qui ne reviendra jamais. On fait appel aux Goos fuyards pour aller voir ce qui s'est passé. \*\* - Reconnaissance vers le château des Jiis. Rencontre avec des Joos : Goos rouges transformés par les Jiis. Ils peuvent attraper des Goos et les faire rougir (IA à travailler). -  
Retour à la ruche des Goos en catastrophe. \*\* Entretien avec le roi qui fait appel au sorcier.

Celui-ci dit qu'il doit demander à son ami sage qui habite la montagne. Les Goos doivent l'escorter car il est vieux. \*\* - Voyage vers la montagne. Le sorcier ne peut se lier aux Goos qui doivent donc se débrouiller pour le faire avancer (pousser, souffler...tous les moyens sont bons !). - En montant vers la caverne du sage, rencontre avec les Noos, des Goos blancs qui vivent dans la montagne. Ils demandent de l'aide car il y a eu une avalanche et des Noos sont coincés. Sauvetage -> les Noos sauvés se joignent à la compagnie (caractéristiques techniques des Noos à définir -> liaison avec le sorcier ?). - On arrive sur les cimes (attention au vent !) puis dans la caverne du sage. \*\* Entretien avec le sage : Il lui faut le poison pour trouver le remède. Il propose d'accompagner la troupe chez les Goos et prépare son sac. \*\* - Chemin du retour... \*\* Très vite, il y a une avalanche qui fait tomber tout le monde très très bas (on revoit passer tous les niveaux de la montée à toute vitesse). La troupe se retrouve alors au fond d'un trou, la sortie étant bouchée par la neige de l'avalanche. Aucune perte car les Noos ont fait une chaîne entourant tout le monde. \*\* - Tentative de fuite vers un début de grotte. \*\* La grotte s'arrête nulle part et la terre se met à trembler. Alors arrivent des Foos, des Goos marrons qui explose lorsqu'ils sont liés à 5 (+-) Goos et creusent ainsi dans la terre. \*\* - L'aventure continue en creusant la grotte. Des zones plus dures doivent être contournées (c'est pas drôle sinon). \*\* On arrive bientôt dans une autre grotte où on retrouve le roi avec un groupe de Goos. Les Joos ont attaqué pendant notre absence et toute la ruche est contaminée, ce qui explique que le roi et les survivant se soient caché là. Le roi décide alors qu'il faut contourner la ruche pour ensuite aller attaquer les Jiis et voler le poison. Tous les résistants Goos se mettent alors à ressortir de la grotte avec quelques Foos volontaires pour partir à l'assaut. \*\* - On remonte à la surface, donc, avec beaucoup de monde (en espérant que ça ne lag pas trop) puis on commence à avancer dans un environnement luxuriant. \*\* Rencontre avec les Voos (Goos verts) qui refusent que des Foos passent sur leur territoire. Négociations entre le roi Goo et le roi Voo qui finit par comprendre l'importance de l'entreprise des Goos. Il prête alors un bateau volant. Mais les ballons servant à la faire voler ne sont pas encore récoltés. Il faut donc aller en chercher dans la forêt. \*\* - Recherche des Balloos. Problème, les Goos risquent de s'envoler en les portant. Il faut donc trouver des pierres pour compenser. Retour au camp Voo lorsqu'on en a assez (50 ?). \*\* Le roi Voo nous souhaite bonne chance puis on décolle \*\* - Navigation : Il faut regonfler les Balloos qui deviennent trop petits, éviter les oiseaux. --> Je ne sais pas encore comment présenter cette partie de l'histoire. Peut-être en vraie 3D et il faudra songer à trouver un peu plus d'intérêt que des oiseaux à éviter <-- \*\* Orage violent : les Balloos ne résistent pas et on s'écrase dans un désert. Le roi se rend alors compte que son conseiller n'a absolument aucun sens de l'orientation et que le bateau est allé plus loin que le château des Jiis. Il faut donc retourner en arrière. D'autre part, il y a beaucoup de pertes (ça évitera de surcharger). \*\* - Voyage dans le désert. Je ne sais pas encore quel rôle aura le désert, mais il faudra trouver. Rencontre avec les Doos (jaunes) qui vivent dans le désert car ils stockent l'eau : ils gonflent lorsqu'ils aspirent (ça doit bien être exploitable ce genre de chose pour la suite des épreuves). - On arrive en vue du château. Il faut trouver une entrée. Il y en a plusieurs et on clique sur celle que l'on veut. (A voir) Elles y vont toutes, mais par des chemins différents. - Le château est plein de machines créées par les Jiis. Il faut déjouer de nombreux pièges (zones toxiques, flammes, tapis roulants, machines à vent...) - On fini par arriver dans les labos et il faut chercher le bon (et le trouver !). Une fois trouvé, le sage prépare l'antidote et en enduit tous les Goos. Maintenant, pour transformer un Joo et Goo, il faut isoler et le lier à deux Goos. \*\* Rencontre avec des prisonniers qui disent que la pierre de vie a été volée par les Jiis. Le roi s'affole et alors des Joos arrivent. \*\* - Tous les Joos doivent être transformés en Goos. \*\* Les Joos libérés annoncent qu'ils savent où se trouve la pierre et guident la troupe. \*\* - Recherche de la pierre, destruction des machines des Jiis...On reprend la pierre mais elle est trop

lourde. \*\* Les prisonniers disent qu'ils ont vu dans les prisons des Balloos. \*\* - Aller-retour dans les prisons (le retour est rapide car on le fait en volant avec les Balloos). - On attrape la pierre. - Retour à la ruche et libération de tout le monde. \*\* On remet la pierre en place et le roi remercie les Goos qui ont tenu depuis le tout début (et les autres aussi, bien sûr). \*\* --> La suite dans GooBlender 2 ! Voyage interstellaire, fusion et fission de Goos... <--