



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [Jeu] Le gardien Sorr. Projet perso.

Subject: [Jeu] Le gardien Sorr. Projet perso.

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 17/12/2013 11:30:11

Salut à tous.

Dans l'optique d'apprendre davantage je me suis lancé dans un projet personnel, la création d'un petit RPG. Je ne m'accorde pas de limite de temps, je fais cela pour le plaisir et surtout pour progresser.

D'ailleurs je voudrais remercier le Blender clan et ses membres qui m'ont appris beaucoup depuis mon inscription. Je risque de vous en demander encore, étant donné que je suis encore loin d'avoir le bagage nécessaire pour toucher à tous les domaines de la création d'un jeu. Notamment et surtout, sur la partie programmation et les effets sonores. C'est pour ça que je vais privilégier le plus possible les logic briques. Les graphiques seront correctes mais pas exceptionnel, j'essaie de me limiter à un certain nombre de polygones par modèles et par lieux.

Donc voici,

Intitulé du jeu : Le gardien Sorr

Scénario : Cela se passe loin de chez nous, sur une autre planète. Il n'y aura d'ailleurs aucun humain dans mon histoire.

Le joueur incarne un des quatre gardiens Sorr, Arcmackax Sorr, le personnage principal. Les autres gardiens, de la même fratrie, sont Atendax Sorr, Vinintis Sorr et Trialsis Sorr. (prononciation difficile! mais en même temps c'est extraterrestre :p)

Ils sont les fruits de manipulations génétiques et ont été physiquement modifié par une race extraterrestre, leurs créateurs. Condensés de technologie et de science, ils sont nées uniquement pour servir leurs maîtres. Seul une menace peut les sortir de leurs stases et leur seule mission est de protéger une installation, une installation très spéciale bâtie par leurs créateurs.

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis leurs derniers réveils et voilà qu'à nouveau, l'installation se fait menacer.

Cette fois si, c'est une coalition de plusieurs races extraterrestres inconnues, qui envahissent le complexe...

Univers : Je souhaite créer quelques maps et environnements différents. Le grand parti sera de l'installation même, qui se compartimente en différents lieux.

J'imagine une installation sur une planète plus ou moins hostile. Il y aura donc dans un premier temps un complexe militaire et défensif (le lieu initial où les gardiens sommeillent) un complexe industriel et de manutention, un complexe énergétique, le cœur, où se trouve la race maîtresse, une rempart et le tout sous couvert d'un dôme de protection. J'ai aussi l'intention de faire des sorties hors installations afin de faire découvrir la planète, son environnement et ses dangers. Voilà déjà cinq lieux sur lesquels bosser. Je posterai un screen de

ce que j' imagine pour que vous vous fassiez une idée.

Gameplay : Au niveau du gameplay je cherche à faire un système de combat typique RPG. C'est à dire du tour par tour. En gros :

-Une barre de vie, d'endurance, de psyché, de furie, de barrière. Je sais que ça fait beaucoup de barres mais étant donné qu'il n'y a qu'un personnage faut qu'il est pas mal de possibilités. Je garde ça sous le coude et vous donnerez plus de précisions les concernant quand j'aurais pas mal avancé sur le reste.

-Une jauge de vitesse symbolisé par une autre barre. Le personnage ou l'ennemi ayant le plus de vitesse commence à jouer. Suit des autres dans un ordre décroissant.

-Différents attribues pour le joueurs et les ennemis : Vie, endurance, psychique, force, force psyché, défense, défense psyché, vitesse.

-Un système de level par expériences gagné. Pas trop élevé, je pense à 30 level maximum.

-Des compétences passives à débloquer en gagnant des points par level. Par exemple, Butin rare +20%.

-3 styles d'armes différents qui possèdent leurs propres compétences. Lame (du corps à corps donc, qui interagira sur les dégâts physique) Technologies (de la longue distance le plus souvent qui interagira soit sur la défense physique ou la défense psychique de l'ennemi), Pouvoirs (Là on parle de magie mais d'une manière différente, les dégâts interagiront avec la défense psychique) Les ennemis posséderont des résistances plus ou moins élevées selon l'arme utilisée.

-Quelques armes différents.

-Des objets utilisables depuis un menu.

-Et surtout, là je pars en free style, un système de combos particulier basé sur des juste fram. C'est tout bête en fait, si le joueur utilise une attaque particulière nommée « Fracas » par exemple et qu'il réussit à exécuter une série de touche à un moment donné, une attaque combos se déclenche. [« Fracas » => combinaison précise => « Grand Fracas »] Evidemment certaines seront plus difficile à exécuter que d'autres où un capital risque mais qui peut s'avérer payant si réussis.

-Je me limite à trois ennemis par combats maximum.

Voilà le gros du gameplay concernant les combats. Sinon, le reste sera axés sur de l'exploration et une certaine linéarité du jeu. Bien sur je souhaite faire pas mal de choses intermédiaires, comme des lieux secrets, des compétences et des pouvoirs à trouver, des boss à terrasser etc... Enfin les points forts d'un bon RPG !

Si vous souhaitez faire quelques premières remarques n'hésitez pas. Je vais surement revenir sur certaines choses par la suite et entrer plus en détails sur les différents points. Je posterai différentes images de mon avancement au fur et à mesure, sans flooder. Je ne partagerai pas mon

blend avant d'avoir terminé par contre, sinon c'est pas drôle ;)

Je posterais ce soir quelques images de différents ennemis et du premier complexe sur le quel j'ai pas mal avancé ainsi que sur la façon dont je procède afin que vous me disiez si je fais correctement. Le but étant d'apprendre.

Merci à tous.