



Forum: Hors Sujet !!

Topic: Recherche Graphiste 3D (Unity 3D hack&slash)

Subject: Recherche Graphiste 3D (Unity 3D hack&slash)

Posté par: noomvnr

Contribution le : 18/6/2014 13:38:50

Présentation personnelle

Bonjour à toutes et à tous,

Je me présente Noom, 23 ans et passionnée par l'informatique depuis ma première partie de Quake III et par le jeux vidéo depuis ma première gameboy ! J'ai passé plusieurs années dans le haut du classement PVP (joueur contre joueur) d'un MMORPG connu avec des mécaniques de gameplay aussi nombreuse que compliqué à prendre en main, non pas pour me vanter mais pour affirmer que je sais ce qu'est une mécanique de gameplay et donc ce qu'est un bon GameDesign (Ce qui est à mes yeux le point le plus important d'un jeux vidéo).

Je travaille sur un projet seul depuis quelques mois, maintenant qu'il prend en maturité je recherche UNE personne fiable et passionné pour m'accompagner dans la création de ce tas de pixels ! (Une seul personne pour le moment parce je préfère prendre mon temps et avancer doucement avec les bonnes personnes plutôt que d'essayer de baclé le tout avec une équipe qui ne convient pas)

Mes compétences actuelles :

- Programmation JavaScript sous Unity (Mais je compte bien passer au C# vu que c'est plus propre parait il...)
- Création de modèles 3D sous blender (Mais je ne sais pas unwrap, texturé etc ... Et de toute manière tout ce que je modélise est très laid !)
- Animation sous blender
- Intégration de modèles dans Unity
- Création de textures sous photoshop et crazybump

Les compétences rechercher :

- Avoir un esprit critique et ne pas avoir peur de dire quand quelque chose ne colle pas
- Savoir imaginée, crée et texturer un modèle 3D (Je ne vais pas demander de trucs très précis, par exemple je vais dire "Tu peux me faire un espèce de zombie sur un ton clair pour contraster avec le sol du niveau stp" après à vous d'imaginer ce que vous voulez ...)
- (NON OBLIGATOIRE) Savoir animée votre modèle 3D

Présentation du projet :

Voici les vidéos de l'avancement du projet qui pourront vous aider à comprendre les explications qui vont suivre :

Update 2 :

<http://www.youtube.com/watch?v=3OpyTOeenQQ>

Update 1 :

<http://www.youtube.com/watch?v=W0AAxfy5xa0>

Déjà je tien à signaler que rien de ce qui est à l'image est définitif, j'ai juste utilisé des ressources trouvé sur internet pour pouvoir coder sans me retrouver avec la guerre des cubes contre les sphères.

L'idée de base de mon projet était de faire un Bloodline Champion-like solo, pour ceux qui ne connaissent pas c'est un Arena Game free to play très nerveux. Il est presque inconnu à cause du manque de Com de la par de stunlock studios mais leur bébé est juste magnifique niveau GameDesign... Le Design en lui même ne me plait pas du tout mais les mécaniques sont vraiment un plaisir à prendre en main... Donc j'aime l'idée de reprendre les mécaniques de jeux de BLC et de coller tout ça sur un design plus moderne et soigner (Je pense à quelque chose entre League of legend et Diablo III) Genre Cartoon mais en même temps sombre et gore...

Les déplacement se font avec ZQSD, ce qui permet d'avoir une souris très libre et donc d'avoir un système de visée très sympa ... Pour le coté solo du jeux, je me suis dit "le gameplay va rendre le jeux nerveux et répétitif " Donc pour palier à ça j'ai prit des idées dans plusieurs jeux : Le coté gore que je souhaite donner au design va crée un aspect défouloir (Principe du hack & slash) ce qui va rendre la répétition moins flagrante et pour que ça le soit encore moins il faut donner un but au joueur.

J'ai donc pensé à faire un rogue-Like avec un système d'équipement qu'on perd en fin de partie, et de talents qu'on débloque avec la monnaie durement gagner pendant la partie (Donc permanent à la Rogue Legacy).

Donc le but du jeux serait de farm par exemple le niveau 1, récolter tout l'équipement du niveau 1 qui permet de faire le niveau 2 etc etc avec un thème graphique différent pou chaque niveau de difficulté. Le joueur casual pourra farm des heures les 1er niveau pour avoir un équipement complet et affronter le niveau 2 sans trop de risque (La mort est définitive dans un rogue-like pour ceux qui connaissent pas) et le joueur un peux plus hardcore pourra aller directement dans des niveau plus gros (Le gameplay sera basé sur des skillshot, je veux aucun sort direct ou inesquivable de la par des mobs du jeux) ce qui permet au casu de joué sans frustration et au joueur expérimenté de ne pas se sentir assisté.

Au niveau de la rémunération, pour le moment je recherche quelqu'un de bénévole et en fonction de l'avancement de la relation et du projet on pourra biensur envisager d'autres options ...

Je suis disponible sur le forum ou sur skype (vavans54)

Cordialement,