



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

**Topic: Jeu Guyana-Dream**

**Subject: Jeu Guyana-Dream**

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 3/8/2014 15:30:28

J'ai posté dans différents topics mes modélisations pour mon jeu en javascript [Guyana-Dream](#), mais peut-être que ce serait mieux de les regrouper ici (quoique chacun expose un problème différent).

### **le jeu**

Le jeu est actuellement dessiné avec Inkscape mais j'ai du mal avec la perspective des vues de dessus, et j'ai envie de progresser avec Blender, donc je modélise les éléments progressivement.

Le jeu se passera dans la forêt Guyanaise.

Les singes devront échapper aux destructions de la forêt par les hommes, tout en récupérant de la nourriture. Des perroquets viendront donner des missions.

Le jeu devrait servir de base à un tuto réalisé par un autre programmeur plus expérimenté. Il ne connaît pas trop la 3D.

L'originalité du jeu, c'est qu'il y aura une vue de dessus et une vue de profil (ou de face) suivant les moments. Pour grimper aux arbres, la vue sera de profil; pour passer d'un coin de la forêt à l'autre, de dessus.

### **Les graphismes du jeu**

Voici les topics déjà commencés sur Blenderclan :

[modélisation d'arbres](#) (tucum, palétuvier, cacaoyer-rivière)

[modélisation d'un perroquet](#) (ara bleu plus précisément)

[singe low-poly](#) (singe-araignée ou atèle, puis plus tard capucin, saimiri...)

### **Voulez-vous participer ?**

Si vous avez envie de participer aux graphismes du jeu ou de m'aider à les réaliser, ce serait super.

Le problème restant de conserver une unité de style : plus ou moins dans le même esprit que le jeu en 2D actuel, soit style cartoon.

Comme j'ai envie de progresser sur Blender, j'essaierai sûrement de refaire la même chose que vous sur mes propres modèles.

J'attache de l'importance à ce que les images de référence soient libres de droits (Creative Commons ou équivalent).