



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Circuit porte conteneur

Subject: Re: [WIP] Circuit porte conteneur

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 15/5/2015 16:00:58

Maintenant que le tracé prend forme et que je sais comment avoir plusieurs concurrents je vais présenter plus en détail ce que j'ai en tête.

Pour le contexte, il s'agit d'un jeu de course dans des paysages dévastés avec des véhicules inspirés des films post apocalyptiques.

Question gameplay est minimaliste (mais il y a une particularité pour compenser) ;

- C'est un jeu de type micro machine, on suit le tracé vu du dessus et lorsqu'un concurrent est trop éloigné ou hors circuit il est éliminé.
- Les voitures sont identiques pour chaque concurrents.
- 4 concurrents / Pas d'IA (ou moins)
- Pas d'arme mais des pistes où il est très facile d'être éjecté par les adversaires.
- un système de boost utilisé avec le joystick droite de la manette.

Un coup de joystick sur la gauche par exemple et la voiture sera propulsée sur la gauche de quelques mètres, soit pour rattrapé un virage raté, soit pour envoyer valdinguer un adversaire dans le décor, soit pour esquiver un obstacle ou un adversaire agressif ect ect. Le boost se rechargera toute les (x) secondes après utilisation. J'ai prévu aussi que le boost puisse faire décoller légèrement la voiture (Dans la vidéo je n'ai pas utilisé de boost mais ce qui permet d'accéder à des endroits normalement inaccessible sur ce tracé par exemple).

Le plus important maintenant va être de réussir la gestion de la camera. Elle devra se comporter de cette manière :

- La camera ne fixera pas une voiture mais les 4. Il faudrait suivre un point qui serait la position moyenne des voitures.
- Plus les concurrents seront proches plus la camera sera proche et se positionnera derrière les voitures.
- Plus les concurrents seront éloignés les uns des autres plus la camera s'éloignera en vue du dessus.

Il ne faut pas non plus que la voiture de tête se retrouve avec un champ de vision complètement réduit.

Ensuite il faut que j'établisse les règles

- Une course se déroule en manche. Lorsque un concurrent est trop éloigné du premier joueur ou tombe dans le vide il est éliminé, comme cela jusqu'au dernier. Le survivant gagne des points et l'on passe à la manche suivante. La partie est gagnée quand un joueur atteint un certain nombre de points.
- on peut prendre des chemins alternatifs toutefois en sortant trop de la piste on est éliminé.

Je n'ai pas la prétention de faire un jeu qui vaille un centime. Ça restera minimaliste néanmoins je souhaite réussir à faire quelque chose de vraiment sympa à jouer, pas moche et finis !!! Une fois terminé j'espère bien avoir abordé toutes les facettes de la création d'un jeu

vidéo.