

Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Un remake de Zillion? (master system SEGA)

Subject: Un remake de Zillion? (master system SEGA)

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 13/6/2019 16:13:39



Une jaquette impressionnante.



Bonjour à tous et à toutes,

C'est un énième sujet, sur un énième petit projet... Ceux qui ont eu l'occasion de suivre plus ou moins mes péripéties avec Blender sauront que j'ai tenté à de nombreuses reprises des choses, en les laissant en plan à un moment donné

(la vie faisant...) Malgré toute l'aide que vous avez pu me donner... Car oui, c'est toujours ici que j'ai pu trouver de l'aide concrète, et je vous en remercie tous, je ne vous énumèrerais pas de peur d'oublier par mégarde quelqu'un, je voudrais juste saluer Rolix, qui certainement nous regarde quelque part... Il a toujours été bienveillant.

On ne se rend pas toujours compte du temps passé devant l'écran juste pour peaufiner un mécanisme de gameplay minime qui au final ne donnera peut être jamais rien car le jeu est laissé à l'abandon! Personne n'en profite, ni vous ni nous...

Du jeu à la little Big Adventure, au FPS, en passant par le 421, les petits jeux de foot, ou les petits shooters... quasi tous avortés...

D'ailleurs, j'avais posté une petite vidéo il y a qqs mois sur mon parcours de débutant chaotique dans Blender, que revoici, car actualisée (j'ai du couper la fin qui ne collait plus pour rebricoler avec le sujet actuel)

<https://www.youtube.com/watch?v=yNeyLVT4c1M>

Car oui, il y a du nouveau. J'ai honteusement lâché le dernier jeu (de février 2019, un shooter/action/aventure vue 3/4 du dessus que l'on voit dans cette même vidéo) qui dans l'absolu, en vivant comme un ermite pendant 10ans aurait pu voir le jour

...

Il faut se rendre à l'évidence, j'ai toujours visé plus haut que ce que je peux faire, et c'est ce qui fait que c'était perdu d'avance. Implacable. Même si c'est compliqué à jauger, quand on est en perpétuelle évolution (j'en apprend tous les jours, et chose inconcevable il y a quelques mois, je peux aujourd'hui écrire du code python tout seul... Si mon entourage connaissait mes hobbies à mes heures perdues, il serait surpris mais bref

Oui bref, j'ai l'impression de raconter un peu ma life, mais c'est juste pour prévenir, quoi, à qui vous avez à faire! le jeu actuel, car oui, il y a un autre début de jeu actuellement, (cf le titre du topic, + la dernière minute de la vidéo) me passionne beaucoup, comme tout ceux que j'ai essayé de faire d'ailleurs, mais il se pourrait que ce ne soit qu'un mirage.

Mais tout ceci n'est pas si vain, ce parcours si compliqué, me sert aujourd'hui, car pour faire le gameplay de déplacements, de sauts, du fait de ramper, de tomber, d'avoir la possibilité de booster les stats avec des items, ça m'a pris une soirée... ce remake de Zillion (un vieux jeu master system, de chez SEGA) me semble réalisable... je l'avais déjà dit pour d'autres projets... notamment le dernier... Mais celui là...

Si on s'en tient au jeu de base, ça semble à portée. Pas d'aspect PNJ ni de vrai inventaire, pas de scènes explicatives à travailler... De la plateforme, du tir sur un seul et même type d'ennemi tout le long du jeu si ce n'est le boss final...

Je redoutais de ne pas parvenir à faire le gameplay du perso mais comme dit plus haut, il est fait à 90%...

Ce qui sera à faire, juste après la finition du gameplay mouvements du perso, dans l'ordre chronologique:

-le système de tir (basique...On tire soit debout, soit en rampant, toujours à l'horizontal! il y a 3 puissances d'armes en tout dans le jeu. Les armes servent surtout, selon leur puissance à détruire des containers plus ou moins résistants où sont les items)



-Les ennemis (ultra simplissimes ils ont deux comportements...attaques debout ou accroupies. Ils spawnent indéfiniment dans certains endroits, ou "tombent du ciel, en cas d'alarme)

-le système de cartes (le gros but du jeu de Zillion, c'est de passer de salle en salle, en récupérant des bouts de codes, 4 au total par pièces, pour ensuite les rentrer dans un ordinateur(un par salle). Le bon code ouvre la salle suivante, à noter que certains codes, que le joueur connait, permettent de désactiver certains systèmes comme les lasers, les alarmes, les tapis roulants...L'ordinateur rend la carte si c'est pour déverrouiller la salle mais l'avale si vous désactivez un système...Il y a également une carte rouge et des floppys disks à récupérer pour vraiment terminer le jeu)



-le level design (qui sera le même que l'original. Du coup c'est peut être ça qui prendra le plus de temps...recopier! Si j'achève ce jeu, franchement, ça me plairait bien de rajouter des salles en plus??? à voir...)

<http://www.smstributes.co.uk/images/db/ZillionMap.jpg>

-Les 2 personnages jouables à sauver (April et Champ sont à délivrer. Ils sont jouables et comme le perso principal ont leurs propres caractéristiques, mais c'est pas trop poussé, on est sur master system. Un certain item en effet permet aux persos d'augmenter de niveau (9 niveaux max en HP et 3 ou 4 je ne sais plus pour le saut) Chaque perso peut aussi récupérer les bonus pour augmenter leurs armes (3 niveaux) et peuvent être équipés de lunettes infrarouges (pour voir les lasers) C'est peut être, avec le level design ce qui prendra le plus de temps, mais ça paraît largement moins ouf que mon dernier projet. Et c'est tant mieux

-le chara design, le visuel, les graphismes le décor, la musique et les sons. En sachant que le jeu de base ne contient qu'une véritable musique qu'on entend tout le long. Ça, il faudra changer, non, en dites vous?

Et voilà, si on en arrive là, je vous paye un coup à tous, déjà, car ce serait une première...

On verra ce que ça donne.

Bon, on a un beau petit pavé, là, du coup, bravo à toi si tu as tout lu, sinon, c'est pas grave, mais n'hésite pas à donner ton avis, tes conseils tes critiques, elles seront de toutes les manières, toujours les bienvenues, même les pires, on a presque envie de dire, surtout les pires

Voilà voilà. à +!

ps: eh oui, j'utilise toujours le bge...2.76...si quelqu'un a un avis là dessus...est-ce que je devrais passer sur UpBge par exemple?