



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

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

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

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 21/6/2019 1:43:53

Citation :

C'est jamais "fini", tant qu'il y aura des utilisateurs...

Vu comme ça en effet

Citation :

Il sera temps que tu termine un projet, c'est bien le 3e projet voir plus, que tu nous proposes. Il faudrait travailler ton assiduité.

Oh oui, plus que 3 je pense

Là, ya quand même un tournant avec ce petit projet, c'est que je sais exactement où je vais, ce qui n'a jamais été le cas...Et puis, ça change tout, python...Les logiques briques c'est vrai c'est cool, mais je l'ai dit des 100aines des fois ( ) c'est trop galère lorsqu'on veut corriger des choses sur un tas de briques et de fils emmêlés.

Le projet a été laissé plusieurs jours, et je suis revenu dessus cette nuit sans efforts pour continuer...Si je m'étais mis à python dès le départ, j'aurais certainement moins galéré...

Mais bref

Citation :

Il faut savoir que créer un jeu vidéo, quel qu'il soit, prends du temps et quel que soit le moteur de jeu utilisé. Sans compter les connaissances à acquérir et les problèmes à résoudre.

Oui, j'ai eu tendance à vouloir que tout aille vite, et avancer de toute part sur différents trucs en même temps sur tout ce que j'ai fait. J'espère ne pas tomber dans ce piège sur celui là, bien que comme dit plus haut, scripter aide à s'y retrouver et debugger/corriger plus facilement

Citation :

Le dernier post récent qui propose un jeu, c'est GooBlender, jette un oeil dans la catégorie, tu trouvera tout de suite.

Ouep, j'ai déjà été y faire un tour bien sûr

Merci

Citation :

Je suis toujours sur mon projet, oui. Je suis en train d'optimiser, ça prend du temps et j'ai pas tout le temps la possibilité de travailler dessus mais ça avance

Cool

ah le temps, ouais tout est une question de temps

j'espère pouvoir suivre ce que tu fais.

Citation :

Quand on connaît pas bien le moteur de jeu et qu'on tombe sur des soucis, il faut parfois se débrouiller seul car personne n'a obligatoirement la solution. Et quand tu bosses seul dessus, tu prends plus de temps car tu dois tout gérer, mais t'apprends plus vite.

Perso, je ne "connais" que Blender comme moteur, je ne suis pas du tout du milieu de l'informatique, ou autre domaine qui s'en rapproche, ça se voit dans ce que je fais je pense

...étant vraiment tombé sur Blender par hasard à l'époque je ne sais plus trop comment...et puis voyant qu'on pouvait modéliser de la 3D même sur un PC tout pourri j'avais trouvé ça magique...Et la découverte qu'on puisse y faire des jeux sans programmer m'avait sidéré

Donc hors de question de changer

Rebref, merci en tout cas RedStar de prendre un peu de temps pour répondre, tu as été un de ceux qui m'ont le plus aidé et répondu sur mes projets, donc c'est vraiment cool

Sinon, 2ème et même 3ème vidéo(s) sur ce projet. Du coup, le sujet pourrait peut être presque passer en WIP, ça devient un peu "sérieux"

Dans la 2ème vidéo on y voit le système qui permettra de changer de personnage.

<https://www.youtube.com/watch?v=8VVBgjQpLMA>

Dans la 3ème, il faut délivrer les personnages pour pouvoir les rendre jouables et il y a une interface dans le menu pause pour les sélectionner. Quelques sprites master system ont été incorporés pour que visuellement ce soit moins chiant que des cubes de couleur, mais voilà, ce sera le visuel pour le

développement on va dire

<https://www.youtube.com/watch?v=Wq12tLq6MFY&feature=youtu.be>

Bon aller, du milieu de la nuit je vous souhaite à tous une bonne journée/nuit/matinée!

à plus pour la suite!