



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

**Topic: MyGame, histoire d'un test**

**Subject: MyGame, histoire d'un test**

Posté par: othelarian

Contribution le : 28/12/2009 21:57:51

Bonjour à tous !

A force de jouer avec mon logiciel préféré, je me suis inévitablement retrouvé nez à nez devant le BGE, et ce à plusieurs reprises. Comme tout bon utilisateur, lorsque j'ai enfin pris la décision de m'y mettre, j'ai d'abord fait un tour sur la documentation. Quelques tests et prises de tête plus tard, je me rend compte qu'en fait, c'est assez facile maintenant de faire un jeu avec blender. Certes, tout est relatif, donc pour préciser, quand je dis jeu, je veux aussi bien parler de World Of Warcraft que de tetriz. Dans mon cas, je vise plus le tetriz que WoW. J'ai donc décidé que cette année 2010 verra mon premier jeu vidéo ! Mais pour cela, nombre d'éléments manque encore à l'appel.

Donc voici mon premier WIP, un jeu fait avec blender. Je vous laisse découvrir les objectifs, je ne demande pas d'aide, au contraire, c'est surtout pour apprendre à me servir du BGE tout seul, comme un grand. Ce WIP quelque part comme mon carnet de voyage dans cette toute nouvelle aventure qui m'attend.

L'idée :

Pour commencer, il faut une idée, un but au jeu. Mon choix s'oriente sur un RPG-RTS, se déroulant dans un monde très simple, comme des couloirs de vaisseaux par exemple, avec quelques ennemis très basique, pas forcément IA, juste un peu d'évolution, et plusieurs personnages à diriger (on va dire trois), avec une évolution au fur et à mesure du jeu.

Le Monde :

Puisque qu'une petite référence y a déjà été fait, continuons. Pour l'instant pas de grosses prévisions, un ensemble très basique de salles, s'étalant sur cinq niveaux, les uns à la suite des autres, tous avec le même style de décors, des pièges, des monstres, il en faut peu pour être heureux. Pas besoin d'avoir de beaux murs bien détaillés, juste un pan blanc fait aussi bien l'affaire. Ce qu'on lui demande on monde, ce n'est pas d'être beau, simplement esthétique d'un point de vue gameplay. Après, c'est juste une suite de salles, avec des couloirs pour les relier.

La Caméra :

Pourquoi parler de la caméra ? Et bien tout simplement pour savoir ce qu'on affiche à l'écran, et comment. On va là aussi faire très simple, juste une caméra basique, même pas modifiée, celle qu'on a dès le départ. On lui donne une vue de dessus, avec un angle de 45°, et un panel de huit mouvements pour se déplacer : avant, arrière, gauche, droite (déplacement, pas rotation), monter, descendre, rotation vers la droite autour d'un point fixe, rotation vers la gauche de même. Se sera suffisant.

Les personnages :

Il sont trois, se sont des droïdes (on ne change pas de style). Un objet par personnage, avec un

maillage, pas besoin d'objet multiple, encore une fois, plus c'est simple, mieux c'est. On les récupère un par un, avec un niveau par personnage, puis deux niveaux avec les trois. Le premier est un drone, flottant à un mètre du sol, évite donc tout ce qui est piège de terrain, trappe, vide. Un disque avec une antenne pour dire où est l'arrière, et une demi-sphère sous le disque, avec un œil. Pas besoin de squelette, donc pas d'animation. Le second, un humanoïde, très fin, juste de quoi lui donner une forme. Animation d'un squelette pour lui. Le Troisième, on pourrait dire que c'est une sorte de troll ou d'ogre, un truc lourd quoi, avec donc un squelette lui aussi. Il sont dirigé via la souris. A la fin de chaque niveau on peut les améliorer, avec trois options au choix pour chaque personnage, ce qui fait qu'on fini le jeu avec toute les améliorations pour chacun. Il y a une amélioration purement esthétique, une seconde qui augmente quelques chose (pas encore défini, comme les déplacements), et la troisième qui rajoute un élément (Il faut faire la distinction entre l'ajout et l'amélioration).

Les lumières :

Pas d'éclairage particulier, juste de quoi voir l'ensemble. Pas trop fort, pas trop faible.

Maintenant que certaines bases sont posées, le travail va être divisé en plusieurs parties, chacune comportant des objectifs à remplir. Le nombre des objectifs n'est pas définitif.

Les objectifs :

#### Partie 1 : Le jeu dans son ensemble

Cette partie concerne la mise en place des bases du jeu, c'est-à-dire juste ce qu'il faut pour le lancer, y jouer, et le terminer. Pour ça on a besoin de plusieurs fichier, cinq au total (un par niveau), liés entre eux, d'un gestion de la caméra sur chaque, d'une gestion du changement de niveau, d'un gestion des personnage (par lien, par import, par python, directement inclus ?), d'un gestion de la sauvegarde (simulée à priori), etc.

Objectifs en attente :

OBJ 1-1 : Mise en place de la caméra sur chaque scène.

OBJ 1-2 : gestion de l'enchaînement des niveaux.

OBJ 1-3 : gestion des personnages dans le jeu.

Objectifs en cours :

Objectifs terminés :

#### Partie 2 : Les niveaux

Tout ce qui touche à la modélisation des niveaux, l'intégration des pièges et des monstres, l'éclairage, etc. C'est une partie avec des objectifs qui paraissent assez simples et redondants, mais on ne sait jamais vraiment à l'avance le temps que certaines choses qui semblent simples au départ vont prendre une fois qu'on les commence.

Objectifs en attente :

OBJ 2-1 : Modélisation du premier niveau.

OBJ 2-2 : Modélisation du second niveau.

OBJ 2-3 : Modélisation du troisième niveau.

OBJ 2-4 : Modélisation du quatrième niveau.

OBJ 2-5 : Modélisation du cinquième niveau.

OBJ 2-6 : Eclairage du premier niveau.

OBJ 2-7 : Eclairage du second niveau.

OBJ 2-8 : Eclairage du troisième niveau.  
OBJ 2-9 : Eclairage du quatrième niveau.  
OBJ 2-10 : Eclairage du cinquième niveau.  
OBJ 2-11 : Intégration des pièges dans le premier niveau.  
OBJ 2-12 : Intégration des pièges dans le second niveau.  
OBJ 2-13 : Intégration des pièges dans le troisième niveau.  
OBJ 2-14 : Intégration des pièges dans le quatrième niveau.  
OBJ 2-15 : Intégration des pièges dans le cinquième niveau.  
OBJ 2-16 : Intégration des monstres dans le premier niveau.  
OBJ 2-17 : Intégration des monstres dans le second niveau.  
OBJ 2-18 : Intégration des monstres dans le troisième niveau.  
OBJ 2-19 : Intégration des monstres dans le quatrième niveau.  
OBJ 2-20 : Intégration des monstres dans le cinquième niveau.  
Objectifs en cours :  
Objectifs terminés :

### Partie 3 : Les personnages

Du maillage des personnages jusqu'à leur intégration dans le jeu, tout est ici.

Objectifs en attente :  
Objectifs en cours :  
Objectifs terminés :

### Partie 4 : Les monstres et les pièges

Encore une partie qui se résume simplement : tout ce qui concerne les monstres et les pièges. Les pièges sont fixes, tandis que les monstres sont sensés bouger. Il y aura deux types de monstres, ceux qui tire, et ceux qui provoque une attaque locale (onde de choc est idée retenue). Pour les pièges, il y a ceux qui tirent accrochés aux murs, ceux au sol, dans le genre pics qui sortent, et ceux qui se déplacent, des lames qui font des va et vient.

Objectifs en attente :  
OBJ 4-1 : Modélisation du monstre tireur.  
OBJ 4-2 : Modélisation du monstre sismique.  
Objectifs en cours :  
Objectifs terminés :

Je sais, tout les objectifs ne sont pas là, mais rien ne presse, j'ai un an.

Bonne chance à tout les blenderiens pour leur projet.