



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: MyGame, histoire d'un test

Subject: Re: MyGame, histoire d'un test

Posté par: othelarian

Contribution le : 13/1/2010 19:32:38

Toujours pour donner des nouvelles du jeu, le développement continue, et bientôt la partie Gameplay sera presque bouclé.

Les objectifs ont été quelque peu revu, pas à la baisse mais dans leur étalement sur le plus long terme. Ce n'est pas une question de manque de temps ni de niveau, mais au contraire l'impatience d'avoir un jeu "fonctionnel" plus rapidement, en sautant certains éléments pour les rajouter par la suite.

On passe déjà de 5 à 3 niveaux, avec à chaque niveau son personnage, avec ses propres caractéristiques :

niveau 1 : drone, insensible à toute les attaque au sol, comme les pics sortant du sol et les trous.

niveau 2 : un robot style nécron, très fin, avec une arme de tir à la place du bras. Il tire sur des cibles qui servent d'interrupteurs. Sensible à tout.

niveau 3 : un troll, ou plutôt marcheur de combat, dans le genre dreadnought de warhammer 40k. A la particularité de pouvoir pousser des éléments. Insensible aux attaques type onde de choc, et bloque les déplacements des gardes ainsi que les tirs des pièges au murs.

Concernant les ennemis, ils sont définitivement 2, les deux se déplaçant de façon cyclique. Le premier cause la "mort" par contact, il se déplace comme un garde, sans radar. tant qu'il ne touche pas, pas de problème. Le second se déplace, s'arrête, saute et cause une onde de choc, provoquant la mort (sauf pour le personnage du niveau 3).

Pas encore d'exemple de design, mais ça va venir.

Pour les pièges, ils sont au nombre de 3 :

* Trou dans le sol

* Piège au mur qui tire cycliquement des balles dans une direction

* Pics qui sortent du sol

Je n'ai pas fait dans la complication, plus c'est simple mieux c'est, pour le moment.

Voilà tout ce que proposera la version 1.

Pour l'instant, pas de graphisme, uniquement du travail sur la gestion des évènements, donc pas d'image.

Concernant mes problèmes avec la souris, j'ai opté pour un sol divisé en dalles hexagonales. J'ai fini la gestion des dalles en elle-même, c'est-à-dire qu'elle s'illumine lorsque la souris passe dessus, lorsqu'on clique elle se désactive (plus d'interaction au passage de la souris), et la dalle précédemment désactivée se réactive. Maintenant, il ne manque plus que le déplacement du personnage jusqu'à la dalle, pour l'instant limité aux dalles voisines, et l'écriture d'un script python pour obtenir le chemin pour aller d'une

dalle à l'autre, avec plusieurs dalle entre, et avec des obstacles. La théorie est déjà écrite, ne reste plus qu'à mettre en pratique.

Pour finir ce message, au vu de la progression plus rapide que prévue du jeu, le jeu est déjà vu proposer des améliorations pour une suite. Voici le futur du jeu :

- v1.1 : Retour des 5 niveaux avec les deux derniers où tout les personnages sont présent.
- v1.2 : Améliorations des ennemis, augmentation de leur nombre, ainsi que celui des pièges.
- v1.3 : Ajout d'un menu principal et d'un système de sauvegarde.
- v1.4 : Intégration des parties RPG, à savoir les modifications des personnages à chaque fin de niveau.

est tout pour l'instant. Bien évidemment, d'autres améliorations concernant les graphismes et la taille des niveaux sont susceptibles d'arriver également à chaque nouvelle version.

Des idées sont déjà à l'épreuve concernant une future v2, mais là est beaucoup plus lointain et spéculatif.

Pour finir, un dernier rappel du calendrier fixé :

fin février 2010 : gameplay terminé

fin avril 2010 : level design terminé

fin juillet 2010 : graphismes et animations des personnages terminés

fin septembre 2010 : graphismes et animations des ennemis et des pièges terminés

fin novembre 2010 : Fin du développement du jeu, correction des bugs éventuels

fin décembre 2010 : Arrêt définitif des modifications de la v1, début du développement de la v1.1

Le calendrier pourra bien entendu être changer, les dates être avancées si une partie est terminée plus tôt. Je ne pense pas qu'il y aura du retard, pas au vu des délais.

A+