



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: timeman13

Contribution le : 23/6/2016 13:26:01

Citation :

Hook a écrit:Et bien tu es plutôt inspiré timeman c'est le moins que l'on puisse dire merci d'avoir commenté

Pour ce qui est des poings, je vais les coder je pense pour que le joueur en soit équipé si il n'a aucune arme, après pour les QTE ça sera pas si simple à mettre en place j'hésite.

Merci.

Pour les QTE, je pense que ce sera un de tes plus grands défis, tant au niveau de la prog, que de l'animation, et de la synchronisation de tout ceci.

Mais n'hésites surtout pas à commencer à élaborer des "QTE tests".

Un premier petit test par exemple :

OBJECTIF : "Faire changer la direction d'un cube en mouvement linéaire à un moment très précis".

Tu animes un simple cube allant automatiquement de la droite vers la gauche. Puis à un moment donné, tu fais apparaître une touche du clavier (par exemple "R"), sur laquelle il faut appuyer le plus vite possible, afin que le cube puisse changer de direction et aille, cette fois ci, de la gauche vers la droite. Cette lettre ne va apparaître que provisoirement (admettons 1 seconde) puis disparaître.

Au delà de ce laps de temps, il ne sera plus possible de faire dévier le cube, l'action du joueur sera considérée comme ratée ou "non respectée" à celle imposée par le gameplay.

Et le fait d'essayer d'appuyer (mais c'est trop tard) sur cette touche n'y changera plus rien : le cube continuera dans sa propre lancée, et le joueur aura "perdu" cette action. Voilà le principe même du QTE.

Ensuite, deuxième test pour approfondir avec une notion de "choix" :

Tu reprends le tout premier test, mais cette fois, tu proposes au joueur 2 touches en même temps. Ces 2 touches représentent d'autres directions à emprunter.

En faisant cet exercice, tu apprendras à imposer un choix d'actions au joueur (une touche mène vers la réussite, l'autre touche (ou le fait de n'appuyer sur aucune touche) mène vers l'échec).

Puis tu passes aux choses sérieuses :

En gros, pendant l'avancement global de ton jeu, tu fais une planification de chaque mouvement que va faire le zombie pour t'attaquer au corps à corps, et de la touche sur laquelle il faudra appuyer pour contrer en cas d'attaque précise. Considère ces QTE de départ

comme de simples "prototypes" à améliorer par la suite.

Citation :

Hook a écrit: Pour les coffres j'aime bien l'idée, je vais y réfléchir, la bullet time faut que je trouve un moyen mais ça serait top c'est sur, après je veux pas non plus faire trop compliqué de suite, du tout je garde tes idées sous le code pour plus tard.

Merci encore pour ton soutien

Derrien.

Le coffre n'est qu'un exemple parmi les tas de possibilités de gameplay qui s'offrent à toi, alors fonce ! :) Sois créatif, et dès que tu as un idée, écris celle-ci sur un papier et conserves la, pour pouvoir l'améliorer et la compléter par la suite (ou l'abandonner si elle s'avère peu pertinente).

Ah oui, et ce fameux Bullet Time !!

J'ai toujours adoré ce genre d'option dans un jeu ! (je n'ai jamais su pourquoi...). Ça te donne une impression de contrôle momentané sur le déroulement de chaque action, c'est juste whaow...

Je pense que c'est assez simple à programmer, je viens de trouver un petit tuto sur la manière de ralentir le temps dans le BGE (ça devrait te parler plus à toi):

<http://blender.stackexchange.com/questions/43228/how-can-i-get-a-bullet-time-effect-slow-motion-in-the-bge>

Par contre, n'en abuses pas : Trop de contrôle tue le contrôle. S'il n'y a aucune limite, c'est rigolo au début, certes, mais sur le long terme, ça peut devenir très ennuyant.

A plus,

T13

Edit :

Citation :

Hook a écrit: Rien d'encre encore très neuf pour le moment, à part que j'ai trouvé grâce à Anarchy que les IK jouait beaucoup sur la consommation des fps, et donc j'ai pu augmenter le nombre de zombie à 12 sans lag sans IK, maintenant il faut trouver un moyen de baker les animations pour pouvoir enlever les IK, je sais pas encore comment procéder..

La fluidité est nécessaire : imagine des meutes de 20 à 30 zombies pour corser le jeu, si le moteur n'a pas la capacité de tenir... ça peut tout gacher !

Pour baker les animations, il suffit d'aller dans object (à côté de "object mod/Editmod", tu fais

dérouler l'onglet et tu vas dans "animation" et "bake action" (aide trouvée sur un forum, le même que pour le bullet time)

<http://blender.stackexchange.com/questions/2533/is-there-a-way-to-convert-a-constraint-to-a-keyframe>

(je n'en ai jamais eu besoin car j'ai toujours été au stade du prototypage de mouvements divers).