



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Subject: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Posté par: timeman13

Contribution le : 18/9/2016 12:21:13

Salut à tous !

Je suis en train de créer un free fan game qui mettra en scène le super héros Iron Man.

J'ai une idée très précise du gameplay, et je compte utiliser à la fois Blender (pour l'animation, la modélisation, rigging, texturing, etc...) et UNREAL ENGINE (en tant que moteur de jeu).

Première vidéo de gameplay : <https://www.youtube.com/watch?v=uzTo5KPwAYw&t=3s>

Pour l'instant, je n'en suis qu'au stade de prototypage des mécaniques de vol du perso, à télécharger ICI

<https://www.catupload.com/download/cfcdb0207f3575388922ce1f065b16ad.html>.

(la souris pour se diriger,, "Barre d'espace" pour accélérer, "B" pour une forte accélération, "Barre d'espace+B" pour dépasser le mur du son, "C" pour changer de caméra, "Ctrl Alt Suppr" pour quitter le jeu).

Le gameplay ainsi que le design sont très primitifs, mais je m'améliore petit à petit :) (à l'aide d'une animation blender en tant qu'"objectif"

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

Quels seraient vos conseils en tant que joueurs (sensation de vol, vitesse, caméra plus ou moins stable, tremblement du perso lors des accélérations, visée automatique, ect... ?)

A plus :D

T13

Ps : Vous auriez pas un hébergeur de fichier gratuit à me conseiller svp ? (le lien sur catupload n'est dispo que pour 3 jours...)