



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Subject: Re: Jeu "Iron Man Collapsing"

Posté par: timeman13

Contribution le : 23/9/2016 16:08:15

D'accord, merci beaucoup pour votre réponse. Je vais tenter Dropbox et mediafire, et j'éditerai le premier message lorsque j'aurais une version du jeu plus avancée (qui disposera d'un menu, d'un tuto sur le gameplay, et des mécaniques de vol améliorées).

Par contre, niveau gameplay, pensez-vous qu'il est préférable d'adopter une caméra qui "recule" lors des fortes accélérations (ce qui donne un ressenti assez satisfaisant sur la vitesse), ou bien plutôt une caméra "fixe" (plus de précision mais moins de sensation de vitesse) (Ou bien carrément alterner entre les 2 caméras)?

Petit planning pour le reste du jeu : (A réaliser pour les 5 prochains mois)

L'étape suivante sera de travailler sur l'évolution du personnage au sol, c'est-à-dire le faire courir, le faire marcher, esquiver, frapper, sauter, attraper, tirer sur une cible (avec lock automatique ou non selon la difficulté recherchée).

Je vais rajouter du Bullet Time "limité", qui sera très efficace pour les combats en mêlée (que se soit au sol ou aérien).

Puis j'entamerai la conception de l'IA (ennemis, alliés, quelques animaux en tant que "tests").

Enfin, je plancherai sur le scénario principal (il fera suite aux événements qui se sont déroulés dans "Spiderman Web Of Shadows" avec l'invasion des symbiotes (descendants de Venom...)).

Alors, qu'en pensez-vous ?

Avez-vous des conseils pour le gameplay ? Qu'aimeriez-vous avoir comme possibilités dans ce jeu ?