



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Subject: Re: Jeu "Iron Man Collapsing"

Posté par: timeman13

Contribution le : 25/10/2016 8:01:45

Salut à tous ! :D

Au final, MARVEL ne m'autorise pas à utiliser le personnage d'Iron Man pour le jeu. Je vais donc devoir créer de moi même un superhero en armure hightech qui vole et tire des missiles, sans pour autant procéder à une «violation du copyright».

Normalement, c'est légal !

C'est juste un archétype que je vais utiliser, pas une simple copie d'un personnage fictif déjà existant ou un bête plagiat de l'Univers de Marvel, sachant que le scénario sera totalement différent et que l'histoire se passera dans un futur proche.

Ça aura lieu dans une France dystopique (un énorme cliché je sais mais bon...), qui sera un des derniers pays «maillon fort» à pouvoir lutter contre l'invasion alien qui va survenir (Deuxième gros cliché) et... j'en dis pas plus pour l'instant !

En tous cas, l'armure aura un design similaire à celle d'Iron Man, mais sera un peu plus avancée technologiquement parlant (utilisation de l'énergie d'annihilation de la matière avec l'antimatière, armure autoréparatrice, accélérations très fortes lors des phases de vol gérées par une courbure spatio temporelle intra-armure, carbyne/diamant pour les matériaux principaux, la starlite pour isoler l'hôte contre tous changements brusques de température non gérés à temps par les capteurs et actionneurs (substitués à des climatiseurs), des SCO de type n (PTCTE/Perylène..., j'apprends peu à peu avec un cours sur l'électronique et l'optoélectronique organique écrit par André Moliton) pour l'interface de l'utilisateur avec hologrammes, etc...).

Bon ce n'est que la partie émergée de l'iceberg, mais je ne vais pas tarder à entrer dans le vif du sujet, à plus !