



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Subject: Re: Jeu "Iron Man Collapsing"

PostÃ© par: timeman13

Contribution le : 27/10/2016 16:15:46

Citation :

tiger76 a écrit: Salut,

Oui ça c'est sur. Même si je suis un grand fan de ce personnage, c'est peut-être mieux, ça te permettra de faire ton propre perso :)

A++ et bon blend

En effet, ça implique davantage de créativité.

Le personnage ne fabriquera pas l'armure de lui-même, il sera aidé par des scientifiques/gouvernement/amis/autorité restante (Le film "seul sur mars" m'a vraiment inspiré par rapport à ça : Chaque individu du groupe participe, quelque soient ses compétences, participe au sauvetage de Mark.

Leurs compétences respectives (hyper spécialisées dans un domaine en particulier (chimie, informatique, biologie))se complètent et ils ont la capacité à travailler dans une synergie la plus totale, d'où l'efficacité et la réussite de leurs missions).

Chaque personnalité "importante" du jeu jouera donc un rôle clé (logique) sans lequel l'issue serait probablement fatale...

Le scénario se déroule durant les année 2080, quelque temps après la perte de contrôle de robots en tous genre (civils, militaires, industriels) par une "IA type virus"(pas de terminator ici) semblant provenir d'un coin reculé de l'Univers.

Ce désastre n'est qu'une simple prélude à ce qu'il va réellement se passer ! Qui est à l'origine de ce fléau ?

L'Humanité elle-même ou bien quelque chose de plus t.....?

Enfin, je vais pas tout spoiler maintenant, ça servirait à rien !

Au fait, tiger76, tu as des idées pour le gameplay, parce-que moi j'en ai tellement que j'ai du mal à les classer. Quelques exemples de mécaniques de gameplay parmi les centaines imaginées :

- Le joueur pourra contrôler l'armure à distance, ou bien certaines parties seulement, en fonction des missions/combats imposés.

- Celle-ci sera améliorable au cours du jeu. Il faudra pour cela réunir les compétences nécessaires à des PNJ ou au personnage même.
- Les combos seront également de mise et personnalisables à volonté(j'y travaille en ce moment avec des tutos de Moise OPEL).
- Tremblement de la caméra lors des coups très puissants pour rajouter davantage d'intensité durant les combats.
- Capacité à changer entre la première et la troisième personne vue caméra.
- Le HUD sera interactif (capacité à zoomer sur un objet, à utiliser la vision IR, UV, balayage aux rayons X, analyse d'une matière/substance/objet en particulier pour enquêter, détecte l'origine du danger, fait un diagnostic de l'état de l'armure, lock pour la visée, etc...).
- Et mon préféré : Une capacité à améliorer par la suite permettra de choisir à l'avance, avec un effet de Bullet Time pour ajouter davantage de contrôle, la trajectoire que va emprunter le personnage ainsi que les actions qu'il va effectuer (tir, esquive, coup de poing, détacher une partie de l'amure, attraper un objet, bloquer un coup adverse, lock sur plusieurs ennemis, etc...). Cette action se limitera à quelques secondes, et son efficacité dépendra d'une jauge qu'il faudra ajuster en fonction des ressources de l'armure à l'instant t.

Voilà, ce n'est qu'une (toute) petite partie du projet alors n'hésitez pas si vous avez des remarques, conseils ou autres...

A plus

T13