



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu "Collapsing - Quandore's Fate"

Subject: Re: Jeu "Iron Man Collapsing"

Posté par: timeman13

Contribution le : 4/2/2017 9:29:03

Salut à tous ! :D

Je continue le projet tant bien que mal (ça fait environ 4 mois que j'élabore les plans du gameplay et du jeu global (GDD en vue)), je bosse toujours sur un mix Unreal Engine/Blender (j'en suis encore aux tutos, mais je cherche à approfondir un max mes connaissances pour être ensuite plus à l'aise avec la création du jeu en lui-même.)

Comme je l'ai dit, le personnage et l'histoire n'auront plus rien à voir avec l'univers de marvel (enfin, je m'inspirerai fortement d'Iron Man, ça est pas du plagiat tout de même...).

Bon, j'ai toujours ce casse tête de la souris qui contrôle chaque mouvements du perso. Je pense que le mieux serait de le régler avec un système d'IK qui activent les animations cibles en fonction de la trajectoire empruntée par la souris, à telle vitesse, avec telle angle spécifique, etc... (programmé en C++, j'ai un [début de piste](#) pour ça).

Je compte faire un gameplay super intuitif avec ce système.

De plus, le "game feel" devrait être impressionnant et le jeu en sera que plus immersif !

Pour le contrôle caméra, pas de problème vu que celle-ci sera "focalisée" sur l'ennemi le plus proche "en mode combat".

Si vous avez des suggestions, conseils ou autres, n'hésitez pas ! D'ailleurs, vous en tant que joueurs, que souhaiteriez vous comme parties de gameplay ? Dans les phases de vol, de combat, de résolution d'énigmes, etc..., j'ai déjà du pain sur la planche, cependant, d'autres idées seraient les bienvenues ;) !

A plus,

T13