



Forum: Hors Sujet !!

Topic: Exercice - etude de marché sur une idée de jeu video

Subject: Re: Exercice - etude de marché sur une idée de jeu video

Posté par: pLeet

Contribution le : 6/9/2017 8:43:22

Il s'agit donc, si j'ai bien compris, d'un portage standalone du mode prop hunt de Garry's Mod ? Je ne sais pas si ça sera bien vu par la communauté de GMod. J'avais eu la même idée à un moment ...

Pour ceux qui ne connaissent pas ce mod, il s'agit d'un gamemod assez prisé des joueurs GMod. Ça peut sembler étrange dans un premier temps, mais c'est très très fun. Essayer de trouver la meilleure planque (ou la plus obvious), courir dans tous les sens pour esquiver les tirs des chasseurs, taunter, etc. Je vous conseil de regarder des vidéos sur youtube pour vous faire une idée.

Pour ce qui est des choses à implémenter j'avais déjà fait une petite liste lors de mon étude de cas :

- Taunt : comme dans le mod, les props peuvent taunter (jouer un son aléatoire ou choisi par le joueur) les chasseur pour donner un indice sur leur position. Petite modification : si un prop reste trop longtemps immobile, un taunt est joué toutes les x secondes, avec la possibilité de taunter avant la fin du compte à rebours (ce qui réinitialise le compte à rebours). On peut représenter ça comme une barre de progression à l'écran:

- Rotation : contrairement au mod initial, le joueur devrait avoir la main sur la rotation du prop, avec la possibilité de la verrouiller/déverrouiller à volonté, et ce pour pouvoir regarder librement autour de lui sans faire tourner le prop. Possibilité de faire une rotation précise (de 45° ou 90° par ex.)

- Selection du prop : contrairement au mod initial où il faut s'approcher d'un élément du décor puis appuyer sur une touche pour se transformer, il faudrait une interface permettant aux prop de choisir librement son apparence. Une fois la phase de préparation terminée, on revient sur le comportement du mod initial pour éviter les abus (se transformer en tasse pendant une course poursuite avec les chasseurs sans en avoir à proximité). De ce fait, les chasseurs ont le temps de détruire tout élément qu'ils jugent "op" juste après la phase de préparation, limitant le choix des props (ce qui rend le choix initial bien plus important).

Il y a encore pleins de choses que j'avais listé, mais ce sont les trois points les plus importants à mon avis.

Pour les graphismes, j'avais déjà essayé un prototype sur Android identique avec des graphismes un peu cartoon, je n'ai pas du tout accroché. Je pense que rester sur un style "réel" comme le mod d'origine reste le meilleur choix.

Pour le nombre de joueurs, j'ai envie de dire : plus on est de fous, plus on rit ! A une condition : qu'il y a toujours plus de props que de chasseurs ! Pour moi : 1 chasseur pour 3 props semble raisonnable (ou 1 pour 2 si ça semble déséquilibré). Après je me rappelle que quand j'y jouais, j'aimais bien les serveurs peu peuplés. La chasse y était moins le fruit du hasard. De manière générale, c'était plus fun. Quelque chose comme 3 chasseurs et 7-10 props.

Personnellement, ayant déjà GMod, je ne penserais pas l'acheter, sauf s'il y a quelque chose de nouveau qui vaille la peine. Dans ce cas, entre 10 et 20 euros. Il ne s'agit pas de l'idée du siècle, mais le marché ne propose pas encore beaucoup de concurrents, ce qui te permet de te positionner en top position.

Dernier point, je te déconseille réellement de partir sur Blender comme game engine. Les perfs ne sont pas vraiment au rendez vous, et le temps de développement y est bien plus long. En revanche si tu n'es pas opposé à passer sur Unity, je serais ravie de t'aider pour le développement ou te conseiller du mieux que je peux.

Voilà, si tu veux discuter plus en détail de tout ça, ou si tu veux juste te faire une partie de GMod à l'occasion, n'hésite pas à réagir à ce message ! ;) Bonne continuation !