



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: faire un bot pour un jeu de course**

**Subject: Re: faire un bot pour un jeu de course**

Posté par: Adrien

Contribution le : 17/11/2007 12:39:03

tout depends du type de jeu de course ...

C est assez specifique.

Il vaut mieux savoir programmer.

Ya des demos de jeu dispo mais je ne sais plus ou les trouver. Si qqun se souvient, il s agit d une course dans une sorte de village/ferme avec un camion qui part a toute blinde. Je ne sais pas si il ses mouvements varient mais c est deja un debut.

Sinon le principe serait d animer un Empty le long de la course a une vitesse moyenne/ ou variable (le faire varier en fonction des caracteristiques du vehicule)et ensuite de faire suivre plus ou moins la voiture en fonction de variables pour dire genre, qu il roule pas droit, ou qu il rate des virages. Mais la encore ca peut etre super compliqué si tu veux faire quelque chose de réaliste.

edit:

si tu passe par une anim, il faut utiliser l'actuator lpo en mode play Stop et definir l image de debut et de fin.