



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: NEW!! Reprise du projet "sproch" - MBC => news p.17

Subject: NEW!! Reprise du projet "sproch" - MBC => news p.17

Posté par: Map

Contribution le : 8/11/2008 22:15:53

Les trois !

Je commence (Comme je l'ai dit dans le sujet de ce midi) Un jeu dont le sujet est très particulier...

Je vais vous faire un petit résumé :

Quand j'étais en cinquième (Il y a lononononononononontemp)

j'ai inventé (avec un copin)un peuple :les Sprotch

(c'est invariable).

Rien de plus simple que de faire un Sprotch : On prend un crayon, on dessine un ovale pour le corps, un rond pour la tête, deux traits pour les bras, et deux traits pour les jambes. jusque là c'est un simple schéma d'humain. Mais le hic dans l'affaire n'est pas leur apparence physique mais c'est leur façon de vivre. Mais je n'en dirais pas plus car le but de ce jeu est justement de découvrir les Sprotch.

bon, après cette partie histoire passons à la technique :

Mes problème :

-

Le menu principal : c'est pas vraiment un problème puisque j'en ai déjà fait un. Je voudrai juste savoir si les "actuators" de type "2D filter" servent à quelque chose et comment faire un système qui met le jeu en pause et qui est mieux que "mettre une propriété qui doit être égale à 1 pour que les touches agissent (c'est à dire qu'elle est égale à zéro quand on est dans le menu)".

(Pour mon menu j'ai simplement fait des pans pour afficher le texte et je fait quelques effets avec d'autres plan et de la transparence)

-

Où pourrai-je trouver d'autres polices d'écritures en image UV.(Une grille de caractères différents)

-

Où pourrais-je trouver des tutoriaux pour apprendre le python (je connaît déjà des langages informatique et en plus j'apprends très vite)

- Et si j'en rencontre d'autres je les ajouterais.

Et si quelqu'un veut m'aider il est le bienvenu !

Voilà, Mercci d#039;avance.