



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [Update] Template - Jeu d''aventure à la 3ème personne (Zelda)

Subject: Re: Template - Jeu d''aventure à la 3ème personne (Zelda)

Posté par: cray

Contribution le : 14/2/2009 7:22:32

Bonjour à tous,

Merci pour vos commentaires sur le template, et sur mes images :)

tibo

Je vais contacter les personnes concernées et je te tiens au courant de l'évolution des choses

LunEO

Je pensais que les 1,5 fps étaient liées à mon fichier (!)

Par contre, si cela est lié à ta machine, est-ce que ça signifie que sur téléphone portable une application de ce type serait déjà trop lourde?

Zelouille

Pour la friction on en revient à mes questionnements, savoir s'il est possible de changer la friction de manière dynamique avec un script (pas de mouvement=friction max).

Sinon, il faudrait adapter la friction en fonction de chaque plateforme, et notamment de sa vitesse de déplacement il me semble.

Ce serait beaucoup de travail.

Je cherche toujours :)

Decibel

Pour l'animation du personnage c'est est du vite fait : le but est de vite le remplacer par votre propre personnage.

Il en est de même pour la manière dont les plateformes sont texturées :)

Pour l'ombre effectivement j'ai un problème, je ne me suis pas encore penché sur les éclairages dans le GE (comment avoir des ombres portées sans multiplier les spots?)

Si quelqu'un a des ressources, ça pourrait m'aider à régler ce pb rapidement.

sioux

Oui du BGE depuis un mois, mais ça me passionne assez (en attestent les nombreux fils de discussion ouverts à ce sujet :)

Dont :

- [Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?](#)
- [Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau](#)

blendman

Pour les tutoriaux j'en ai suivi très peu.

J'ai commencé par le commencement : [la documentation officielle](#)

Puis j'ai téléchargé Yo Frankie! et j'ai essayé de déchiffrer ce que j'y voyais pour me rendre compte de mon niveau de compréhension, des points sur lesquels je devais me former.

J'ai récupéré le [Blender Game Kit1](#) comme étude de cas ce qui a été très intéressant mais il me semble que certaines méthodes ne sont plus utilisées.

Ensuite j'ai pris des cas simples de jeux et j'ai essayé de mon côté (un des essais a abouti à ce template d'ailleurs).

En parallèle, quand je butais je cherchais sur BA ou dans les fichiers à ma disposition pour comprendre comment d'autres (*ceux qui savent faire* :) ont procédé.

Je me suis constitué une base de données de mini templates.

Pour le Python, j'avais déjà quelques bases (légères) en algorithmie et en programmation (php).

Il m'a fallu comprendre les particularités de Python (syntaxe, indentations).

Et pour adapter cela au GE, j'ai aussi eu besoin de temps pour savoir que certaines actions nécessitaient un actuator vide. Et parfois non.

Merci pour la longue liste d'améliorations :)

Alors à la question : "Faut-il ajouter d'autres fonctionnalités?"

Je me la suis posée et c'est aussi pour cela que j'ai distribué le template.

Je pense que certaines fonctions devraient être incluses et d'autres non, car elles ne sont pas nécessaires pour tout type de jeu et le template en deviendrait moins flexible (parfois difficile pour un débutant de désactiver des fonctions) et plus lourd.

C'est là où il faut décider si cela apporte vraiment au débutant.

Je m'explique : si un débutant prend ce template, il peut l'utiliser tout de suite.

Si une personne plus expérimentée l'utilise, elle a déjà à sa disposition les moyens de l'améliorer.

Aussi, si les ressources sont disponibles séparément, c'est déjà une bonne chose.

Enfin, en ajoutant tout cela, je pense qu'on se rapproche petit à petit d'un jeu complet et ça pose des problèmes de flexibilité.

Le but est de proposer une bonne base au débutant et de bien l'orienter pour des fonctionnalités supplémentaires (pour le pousser à apprendre).

Il ne faudrait pas que des gens de l'extérieur arrivent, prennent le template, le mettent dans un joli emballage et le vendent.

Mon objectif est vraiment l'**apprentissage**.

Enfin, c'est une vraie réflexion.

Je pense même me tromper, mais j'espère que ça paraît sensé.

Donc :

- objets à ramasser et compteurs : **à ajouter**
- ennemis IA assez simple : **à ajouter**
- porte et clef : *fichier séparé*
- dialogue sur des pnjs : **à ajouter**
- ajouter une interface et des menus : *fichier séparé*
- fonction de sauvegarde/lecture : *fichier séparé*
- gestion d'un inventaire simple : *fichier séparé*
- pouvoir se servir d'objets en les soulevant : *fichier séparé*

- changement de camera : **à ajouter**
- node distance : **à ajouter**

Pour le fait de pouvoir ou non vendre un jeu créé à partir de ce template :

Si un travail important a été effectué dessus de la part du développeur, je ne vois aucun problème à ce que ce template soit utilisé pour être vendu, pour ma part.

Tant que les credits sont respectés.

C'est aussi pour cela qu'il ne faudrait pas (je pense) inclure trop de fonctionnalités avancées.

Je me dis cependant que malgré le nombre immense de ressources disponible sur le net, ([pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?](#)) très peu de personnes vont au bout.

Ce serait un plaisir de voir que ce template contribue à inverser la tendance.

Sur tous ces points, la discussion est ouverte.

Un template facilite l'accès aux débutants, mais il doit servir de support pour un apprentissage plus approfondi.

Désolé pour la tartine -_-;