



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

**Topic: Cs (zones sol, héliport)**

**Subject: Re: Test BG**

Posté par: cray

Contribution le : 2/3/2009 7:12:29

Citation :

J'ai donc testé en diminuant la friction mais cela fait comme si il montait ou descendait des marches alors que les pentes sont plates.

Est-ce que le mesh qui te gère les collisions est bien une box?

Je ne sais pas si un plane se comporterait comme il le faut dans ce cas-là (pour détecter la collision de manière correcte et précise).

Citation :

je suis un jeu d'action/aventure et je souhaiterais vos avis sur :vos styles de caméras préférées?

Comme a dit blendman (merci ;) ) j'ai du mal à imaginer un jeu d'aventure avec un autre style que celui du [template](#), inspiré de Zelda.

La différence étant que dans Zelda (il me semble) bouger le pad droit vers la gauche (vue souris sur pc) fait tourner la caméra vers la droite. Ce qui n'est pas le cas dans mon template car je trouvais ça moins intuitif à la souris.

Le système développé dans Shenmue est efficace aussi : Caméra toujours derrière le joueur mais possibilité de passer en vue à la 1ère personne, les boutons latéraux L et R servant à faire tourner la caméra à 45° sans modifier la direction du déplacement du joueur.

Je n'ai presque jamais joué à Tomb Raider, il faudrait peut-être étudier de ce côté-là.

.....

**Blendman**

*Plusieurs mails envoyés et renvoyés, toujours pas reçus? :(*