



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

**Topic: Cs (vaisseau)**

**Subject: Re: TestBG2.49 RenduGLSL :)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 10/6/2009 12:23:37

Bonjour, merci de vos remarques.

Je n'étais pas sur que ce rendu plaise à cause d'un certain degré d'abstraction, même si c'est bien ce rendu que je souhaite.

Après ta remarque Yunshi j'ai décidé d'attribuer le saut à Entrée bien qu'il me paraisse moins accessible que numpad-0 pour combiner le saut avec maj ou ctrl.

Concernant ta remarque \_tibo\_ je ne suis pas un joueur pc à la base et bien que les zqsd permettent plus de bouton à proximité je trouve cette configuration de déplacement moins compréhensible que les flèches.

Enfin typen, oui mon personnage principal à pas mal de face mais pour mon rendu j'ai du en mettre pas mal pour que cela ne paraisse pas trop carré.

En ce moment ce n'est pas le nombre de face qui me gêne mais le fait que le "mouse over" prend en considération les objets invisibles, ainsi que le nombre de brique logique.

J'ai cherché des informations concernant les limitations du game engine mais je n'ai rien trouvé, je pose donc deux questions:

Combien de briques logiques maximum prend en compte le game engine?

A moins que certaines de mes briques ne s'activent pas à cause du sensor "mouse over" qui prend en compte les objets invisibles, et dans ce cas y a-t-il une astuce pour que le sensor "mouse over" ne prenne pas en compte les objets invisibles?

Bon blender et bonne journée. :)