



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: GTA (style fps)

Subject: Re: GTA (style fps)

Posté par: Bobibou

Contribution le : 6/11/2009 23:12:27

Je soutient LadeHeria sur la simplicité, mais c'est bien, ça donne un caractère à ton jeu. Pour la répétition de l'eau, je ne pense pas que ça soit bien grave puisque le joueur sera au sol donc ne s'en rendra pas compte.

C'est donc un bon début, mais ça n'est pour le moment que de la mod. Il va donc falloir passer au BGE à proprement parler.

Ce que je te conseille, c'est de modéliser sommairement un personnage (même si ce ne sont que des cubes, ce n'est pas grave). Ensuite tu lui mets une armature (soigne la pour pouvoir ensuite la garder pour le personnage final !) et tu l'animes. Après ça, tu pourras regarder [ce tuto](#) pour faire une belle vue en 3e personne. Ca va te prendre du temps, mais ça sera instructif et le résultat commencera à être jouable. Cela dit, libre à toi de choisir l'ordre des choses...

Bonne chance en tout cas !

PS : juste une petite question : j'ai rêvé ou ton avatar, c'est le même que l'ancien de blender_player ? Parce que déjà quelqu'un qui change d'avatar, ça me trouble, mais en plus un échange...je vais perdre là tête, moi !