



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

**Topic: jeu de voiture (sérieux)**

**Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)**

Posté par: Map

Contribution le : 2/1/2010 19:12:21

Salut !

Au niveau de l'IA, il y a pas 300 000 méthodes (après il peut y avoir plein de techniques différentes).

Il suffit d'être logique :

Qu'est-ce que le script doit faire ?

Guider la voiture le long du circuit;

Comment ?

(là ça se complique)

- Avec une animation IPO (ça revient à une course contre la montre ou le chrono est la voiture...)

- Avec des points de passage + un "track to" (là l'IA fera son chemin mais pourras être poussé ou même envoyé dans le décor mais cette méthode nécessite des points de passage ce qui impose des contraintes sur les niveau personnalisable)

- Avec un cube invisible avec une ipo et que la voiture suit avec un "track to" (Un peu comme la précédente)

- Avec une courbe ou en utilisant les points de la route et un script qui calcule la rotation de la voiture et sa vitesse (mais là faut comment marche la rotation dans blender ce qui veut dire sinus, cosinus et tangent à gogo)

- Et quelques autres qui sont soit du gros bidouillage marchant une fois sur deux, soit un bon nombre de calculs tous plus compliqués que les autres

Et ensuite vous pouvez faire des petits ajouts :

- Des capteur pour détecter les voitures entourantes;

- Des scripts pour savoir (grâce à des calculs de vitesse et d'angle) si il faut ou non faire un dérapage;

- Une gestion des collisions et de l'agressivité de l'ia;

-etc ...

Tout ça pour vous dire que les IA (même celles dans les jeux pro) sont soit une course pré enregistré soit un script qui fait en sorte que la voiture suive la route.

Donc pour votre IA, je vous conseille soit la deuxième soit la quatrième méthode et ajoutez-y un petit script qui fait ralentir ou accélérer le véhicule en fonction du circuit.

bugsbunny :

Moi j'avais commencé un jeu de monster truck avec un autre membre du  
mais finalement on a abandonné le projet

et je peux te passer quelques truc mais la plupart des objets sont de lui et comme il veut se concentrer sur ses études il a laisser blender et je sais pas si il veut bien que je te les passe. Je lui demanderai si il se connecte à msn.

Je vais mettre en ligne ce que j'avais fait moi.

@+