



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: VMCV City 2010

Subject: Re: "simulation" de conduite d'autobus

Posté par: moaaa

Contribution le : 25/3/2010 16:58:54

pour ta route j'avais créé un petit tuto pour notre jeu
c'est pour un circuit mais ça peut s'appliquer à une route

http://www.highspeedracer.webou.net/dev_circuits.php

oltux :

il y a un exemple d'IA sur blender artist qui montre une technique très simple pour faire le trafic

le truc c'est qu'il faut mettre des emptys à chaque carrefour et sur ton perso tu met un script qui fait un track to

ver 1 des emptys puis lorsque ton perso arrive à l'empty
tu fait un choix aléatoire entre les empty les plus proche et tu refait un track to

et ainsi de suite

je sais pas si j'ai été très clair mais c'est bien expliqué sur blender artist

edit: heu airtux t'est une fille ???

je croyais que t'étais un gars à la base