



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: BOIN!bot

Subject: BOIN!bot

Posté par: Oli-

Contribution le : 16/5/2010 15:07:58

EDIT: Dernière version [page 3 \(0.7.1\)](#) !

Salut le

!

[mylife]

j'ai entamé un gros [projet de fps](#) (gros pour moi en tout cas!) mais avec les exams j'ai vraiment pas le temps de me prendre la tête là dessus mais je ne peut m'empêcher de bidouiller blender et son BGE

!

Alors je me suis mit à bidouiller un petit truc simpliste entre 2 cahiers, je trouve le résultat sympatôche alors je vais essayer de continuer à l'avancer de temps en temps

[/mylife]

Voilà la bête:

Le but est simple: sauter sur les plates formes sans tomber et atteindre le sommet.

Pour le moment il y à 4 types de plates formes:

Vertes: normales

Rouges: elles disparaissent une fois qu'on a sauté dessus

Bleues: elles se tournent de 90° une fois qu'on a sauté dessus

Blanches: elles bougent de droite à gauche

Les niveaux sont générés aléatoirement, vous pouvez facilement changer leurs tailles en modifiant la propriété "nl" de l'empty nommé "générateur".

Les commandes sont simples: Q pour aller à gauche et D pour aller à droite. Plus tard

j'ajouterais les touches fléchées.

Vous pouvez tricher en appuyant sur espace (c'est juste pour les tests, ça n'y sera pas dans la version finale)

Il n'y a pas encore de score et rien ne se passe quand on perd ou quand on gagne.

Voilà le fichier:

Dites-moi ce que vous en pensez, et si vous avez des idées d'amélioration vous êtes le/la bienvenu(e) vu que je n'ai aucun plan, j'avance au feeling