



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Des moteurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: Bobibou

Contribution le : 18/5/2010 20:33:59

Citation :

Je comprends, moi aussi, je me sens brimé avec certains softs, on voudrait toujours ajouter nos propres fonctions, même avec Blender il m'arrive de me dire qu'il manque telle fonction ou telle autre. Mais je suis quand même très content de les utiliser ces logiciels
Et Python est arrivé...

Alors puisque c'est le sujet, je peux dire que la répétition du background rame complètement.
Enfin je viens de commencer les tests mais bon...C'est pas ça du tout.

Pour le scrolling, ben ça attendra un peu. Là je compte commencer par faire tourner l'objet dans la bonne direction et, si tu me balances un petit cycle de marche sympa (), j'essayerais de l'appliquer.

Et pour la pathfinding (là, c'est plus le sujet mais tant pis), il est un peu long quand la fenêtre est grande, mais sinon les mouvements ne se font plus en escalier.