



## Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

**Topic: BOIN!bot**

**Subject: Re: BOIN!bot**

Posté par: Oli-

Contribution le : 1/6/2010 13:06:19

Voilà BOIN!bot 0.5.4, nouvelle version avec la gestion du score

.

Les nouveautés:

- Un flash quand on récupère un bonus / malus ou encore quand les effets d'un malus se dissipent. (merci speedlight)
- Un nouveau malus: Le malus "commandes inversées". (encore merci speedlight)
- )
- Un nouveau bonus qui donne +50 points quand on le récupère
- À présent si on tombe trop bas sans réussir à se rattraper on perd, plus la peine de descendre sous la 1ere plateforme.
- Le jeu utilise maintenant une vraie police pour le texte (avant le texte était fait avec des polygones).
- Le plus important: le score est de la partie ! Le jeu commence donc à avoir un petit intérêt.
- Un chronomètre (il servira pour le score mais pour le moment il est là en décoration

)

- À la fin de la partie on accède d'abord à l'écran des scores puis à l'animation de victoire (sauf si on perd, on passe directement à l'animation de défaite, comme avant)
- Le double saut. Avant on pouvait tricher en appuyant sur espace, je pensais supprimer cette fonction mais finalement je compte l'intégrer au jeu: espace permet maintenant d'effectuer un saut dans les airs pour se rattraper) seulement ça vous coûtera 250points !
- Enfin les blocs bleus ne se tournent plus lorsque vous sautez dessus, ils réduisent de taille

Je reviens sur le score, qui est la grosse nouveauté, il est géré de la façon suivante:

Chaque plateforme a une valeur (sauf la 1ere et la dernière), lorsque vous sautez dessus pour la 1ere fois cette valeur sera ajoutée à votre score. Par contre si vous sautez sur une plateforme sur laquelle vous avez déjà sauté la moitié de sa valeur sera retranchée à votre score

Exemple:

- Je saute sur une plateforme verte, j'ai +10points
- je retombe sur cette même plateforme, j'ai cette fois-ci -5points

Quand aux bonus ils rapportent des points lorsqu'ils sont récupérés et les malus ne rapportent rien.

Voilà les valeurs des éléments du jeu:

- > 10points pour une plateforme verte
- > 15points pour une plateforme bleue
- > 20points pour une plateforme rouge

- > 30points pour une plateforme blanche
- > 350points pour un "bonus super saut"
- > -250points pour un double saut

Ensuite dans la précédente version de l'exécutable, de nombreux ordinateurs demandaient le fichier "wrap\_oal.dll", il est maintenant inclus, ça devrait donc marcher de partout

Enfin, les liens de téléchargement:

[Version fichiers blender \(293 Ko\)](#)

[Version exécutables pour windows \(7.58 Mo\)](#) (mise à jour pour ceux qui avaient des erreurs dans la console)

Et quelques captures pour montrer la nouvelle gueule du jeu

Voilà !

EDIT / PS:

J'ai un problème avec le filtre 2D motion blur, sur certains PC il ne marche pas donc certaines personnes n'ont rien quand ils prennent un malus "vision floue"

Comment remédier à ça ??

J'ai pensé à utiliser un blur normal mais il faudrait qu'il soit beaucoup plus fort, c'est peut être faisable en codant non ?

Mais comment

?!