



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE

Posté par: Bobibou

Contribution le : 20/10/2010 15:28:37

Merci pour tous ces commentaires positifs.

Voici une mäj :

<http://www.mediafire.com/?g0gg9uspc408kkg>

J'ai revu la transmission de force des objets au travers des portails, même si je pense que ça devra être encore modifié lorsque j'activerais la rotation.

Le joueur peut également passer par les portails, bien qu'il y ait là aussi un problème avec la rotation.

Donc ce qu'il me reste à faire :

- Gérer le changement d'orientation lors du passage par le portail. Ça risque d'être plus compliqué pour le joueur car le cube doit toujours être dirigé vers le bas. Une partie seulement de la rotation affecte, le reste agissant sur la caméra uniquement. La difficulté va donc être de séparer tout ça.

- Corriger le problème de déformation lorsqu'on s'approche trop des portails. Le point positif, c'est que je sais où ça vient. En effet, si le portail est légèrement plus haut, par exemple, que la caméra, plus elle s'approche, plus cette différence est ressentie. Dans une certaine mesure, c'est normal, c'est ce qui permet de modifier l'orientation de la caméra attachée à l'autre portail, mais il faudrait que lorsque l'on est très proche du portail, l'influence de l'angle diminue...ça risque d'être encore du boulot, et surtout de la recherche concernant les matrices et autres fonctions mathématiques qui me sont encore inconnues. En fait, il faudrait trouver une fonction qui soit à peu près égale à x pour des valeurs grandes et moyennes, mais qui arrête de diminuer fortement lorsqu'elle tend vers 0...

- Faire en sorte qu'on puisse traverser les portails dans les deux sens. En fait, pour le moment, le premier portail que l'on touche définit le premier portail par lequel on peut entrer...Mais l'autre ne fonctionne donc jamais. C'était à l'origine pour éviter de passer trop vite d'un portail à l'autre, ce qui aurait été ingérable. Le but est donc de désactiver la détection de collision avec le portail d'arrivée tant que l'on ne s'en est pas éloigné un peu.

Voilà, ce sont les grosses modifs à venir. Ensuite, j'essayerais d'ajouter des détails comme des adversaires, des zones où on ne peut pas poser de portail...

Je n'ai jamais joué à Portal, donc si vous avez des propositions de détails de ce genre, je suis preneur. Encore que pour le moment, ce ne sont pas des priorités.

Après, il faudra aussi améliorer le niveau graphique.

Les touches :

ZQSD pour le déplacement

Clic gauche pour tirer un portail

Clic droit pour modifier le portail que l'on va tirer (à venir)
Espace pour sauter (pas encore sûr...)
E pour prendre un objet (à venir, la gestion du transport d'objets n'étant pas encore définie)
+ des touches de gestion (Pause, Menu...) mais pour le moment, on n'y pense même pas.
)