



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

**Subject: Re: Portal BGE**

Posté par: Map

Contribution le : 21/10/2010 21:25:53

Mince ! j'aurais due poster mon message hier, maintenant cray à donner le lien que je voulais donner... enfin bon

En tout cas, super boulot !

J'avais fais quelques petit tests sur un système de portails moi aussi mais j'ai complètement oublier de sauvegarder mon fichier (oui, j'ai honte) et mon ordi m'a fait un joli écran bleu dans la soirée (ça arrive souvent, c'est à cause d'itunes et de chrome, il font des truc bizarres quand ils sont lancer en même temps)... une après-midi de travaille perdu.

Au passage, si ça te tente, tu pourrais l'intégrer à mon template quand tu l'auras finis ( et quand je l'aurais finis moi aussi parce que j'ai participé au blocus de mon lycée depuis une semaine pendant laquel je n'ai pas fait grand chose dessus).

J'ai pas encore tester ta nouvelle version (il faut que je repasse sous linux pour pouvoir utiliser le bge de la 2.5 et là j'ai la flemme) mais pour les portails qui rentre à moitiés dans le mur ou dans le sol, tu peux faire on sorte de le placer automatiquement au-dessus ou à coté de l'endroit toucher pour qu'il ne rentre plus dans un mur ou dans le sol (en fonction de la face touché).

Et pour "le cube" nécessaire, en fait c'est une techique beaucoup plus simple mais assez longue à mettre en place.

Je pourrais pas t'expliquer tout en détail mais en gros il faut faire deux meshes pour le décor, un pour la physique, qui doit être très simple, et un pour l'affichage qui peut être plus complexe (au niveau des faces) après, il te suffit de modifier le mesh physique pour obtenir ton trou à l'arrière du portail.

@+