



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE - Version 1.3 - 2 niveaux fonctionnels

Posté par: Bobibou

Contribution le : 7/11/2010 16:30:33

- 1) Il y a 4 murs dont 2 bien assez larges...(tire en biais)
 - 2) Ben il empêche le passage puisque sans les portails on passe pas...
 - 3) Oui, on peut si tu veux, mais il faudra dans ce cas faire un distributeur automatique de sphères, comme dans Portal aussi je crois.
- Enfin on verra.

edit : C'est frustrant cette histoire de ImageMirror : je sens comment ça marche, ou devrait marcher du moins, mais ça veut pas faire pareil dans la pratique.

Voilà où j'en suis arrivé :

Mais le truc le plus curieux, c'est que lorsque les points de repère (EmptyOrange et EmptyBleu) ne bougent pas (ce n'est pas le cas dans ce blend), le rendu, lui bouge en fonction de la caméra active alors que ça ne devrait pas être le cas...