



**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 : 11/11/2010 21:52:32

Voici maintenant la version 1.4 avec donc 4 niveaux jouables.

J'ai finalement abandonné l'histoire d'archive, c'était se casser la tête pour pas grand chose finalement...

Liste des améliorations à apporter :

- Amélioration du système de rotation et de transmission de force lors du passage des portails.

Normalement, il y a plus de problèmes en ce qui concerne la position.

- Amélioration du système de caméra pour les portails.

- Affichage d'un projectile lors du tir des portails. Le portail apparaîtra que lorsque le projectile aura cogné le mur mais je n'utiliserais pas un système de collision, c'est trop aléatoire et c'est pour ça que j'utilise depuis le début un ray. Je vais plutôt calculer en fonction de la vitesse et de la distance le temps mis par le projectile à atteindre la zone d'impact ( $v = d/t$ )

) afin d'être sûr que ça marchera à tous les coups.

- Mettre quelque chose dans les fosses qui puisse faire comprendre que le voyage y est mortel. Je ne sais pas si ce sera des pointes (pas facile à modéliser si c'est prévu pour être vu de haut et pas très futuriste), de la lave ou dans le genre (pas très probable) ou autre (une idée ?).

- Modéliser une sphère un peu mieux.

Pour les ascenseurs, ça attendra...

- Faire un vrai viseur, qui change de couleur en fonction de la possibilité de tirer.

- Intégrer des surfaces sur lesquelles on ne peut pas tirer. Peut-être un matériau particulier, je vais voir si c'est techniquement possible.

- Faire en sorte que les sphères reviennent lorsque celle qui est en jeu est détruite. Modéliser par la même un tuyau d'arrivée pour ces sphères.

- Faire en sorte que les objets attrapés soit proches du joueur.

- Créer des objets interactifs du style levier.

- Mettre du son et de la musique, mais là c'est pas trop mon fort ça parce qu'un son ne se crée pas aussi simplement qu'une texture, à partir de rien. J'ai pourtant toujours essayé de trouver un logiciel qui pourrait, comme MaPZone, à l'aide de nodes, permettre de créer toutes sortes de sons procéduraux...

- Intégrer la vidéo d'intro, mais pour le moment je peux toujours pas, FFmpeg ne fonctionnant pas sur ma seule version de Blender qui trouve le GLSL (je sais, c'est compliqué).

)

- Compléter le menu : page d'aide avec scrolling à la molette de la souris ou aux touches fléchées, options (touches, son et...je sais pas) et crédits (pas très important).

- Bien entendu, faire plus de niveaux.

La difficulté sera de faire en sorte qu'ils soient originaux...

Ben voilà, ça me fait du boulot.

edit : j'ai ajouté cette liste sur la première page.