



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE - Version 1.5 - 5 niveaux fonctionnels

Posté par: Bobibou

Contribution le : 15/11/2010 22:33:46

Pour le puzzle, j'ai refait une archive complète.

Pour les vidéos, j'avais vu, en effet.

J'ai préparé le texte du menu d'aide. Dite moi si vous voyez des erreurs !

Les blancs correspondent à de futures illustrations.

Citation :

La base de PortalBGE est le système de portails. Le principe est simple : lorsque on entre par un portail, on ressort par l'autre.

Ces portails sont posés par le joueur grâce au canon à portail.

Il ne peut y avoir que 2 portails au maximum : un bleu et un orange. Si vous tirez un portail alors que deux sont déjà posés, un des portails va être déplacé. Pour savoir quel portail va être placé au tir suivant, il suffit de regarder l'indicateur du canon.

Par défaut, cet indicateur change à chaque tir, mais si la couleur ne vous convient pas, faites un clic droit pour en changer.

Il n'est pas toujours possible de tirer un portail. En effet, on ne peut tirer un portail que s'il est entièrement sur une zone plane. D'autre part, il existe certaines surfaces sur lesquelles on ne peut pas tirer. La cible permet de voir si le tir est possible ou non. Si elle est rouge, on ne peut pas tirer et si elle est verte, on peut.

Le jeu se présente sous la forme de niveaux dans lesquels on entre et on sort par un ascenseur.

Le but est donc à chaque niveau de trouver l'ascenseur de sortie. Pour cela, vous serez confrontés à différents obstacles :

- Les fossés. Toujours de la même couleur que le plafond des salles, la chute dans ces fossés est mortelle, ce qui se traduit par un retour au début du niveau. De la même façon, tout objet qui tombe dans ces fossés est immédiatement détruit.

Utilisez donc les portails avec soin afin de ne pas y tomber !

- Les portes, grilles et murs de lasers. Ils bloquent les tirs de portails et ne peuvent être traversés. Il y a en général un moyen de les ouvrir ou de les contourner.

- Les surfaces anti-portails. Sur ces surfaces (murs, sol...), vous ne pourrez pas tirer de portail. Mais cherchez bien, vous aurez toujours à votre disposition un endroit où vous pourrez tirer.

Pour vous aider à vaincre ces obstacles, différents objets sont mis à votre disposition :

- Les sphères. Elles deviendront très vite indispensables pour vous et vous les utiliserez très souvent pour de multiples actions.

Pour saisir une sphère, approchez-vous en puis appuyez sur E.

- Les récepteurs. Permettant le plus souvent d'actionner un mécanisme comme l'ouverture d'une porte, ils doivent être déclenchés à l'aide d'une sphère.

- Les interrupteurs. Leur rôle est assez similaire à celui des récepteurs, mais ils doivent être actionnés par un objet envoyé avec force dans leur direction.

En réfléchissant bien, vous devriez venir à bout de tous les niveaux.

Pour vous déplacer, utilisez les touches ZQSD ou modifiez les paramètres dans le menu Options.

Bon jeu !