



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu de plateau : chance, probabilités et talent combinés

Subject: Re: Jeu de plateau : chance, probabilités et talent combinés

Posté par: Yunshi

Contribution le : 6/1/2011 18:47:09

Le random est déjà utilisé Speedlight

Je l'ai utilisé pour simuler un lancer de dés, qui indique à chaque tour de combien de frames doit avancer l'IPO du pion (qui bien entendu suivra le parcours du plateau). Suffit de mettre l'IPO en boucle, et le tour est joué. Après, pour que chaque case ait un effet, je pense très fortement que j'utiliserai le Ray -Z ...

Tout ce qui est question de logique (de tour par tour par exemple) je confirme que ce n'est pas infaisable, et j'en suis tout bêtement convaincu. Mais voulant mettre 3 ordinateurs, ça va être un vrai brainstorming de briques logiques pour que ça tienne la route !