



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

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

**Subject: Re: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 11/7/2011 14:13:56

Citation :

1) La caméra dans le portail est bizarre, ça donne un peu le mal de tête  
Oui, c'était un des problèmes majeurs que je n'ai pas réussi à corriger.

Citation :

2) Les petits blocs sont buggé il me semble, j'ai pas réussi à passer le niveau 2  
Qu'appelles-tu « petits blocs » ?  
Pour le niveau 2, il suffit de suivre les panneaux et de regarder vers le haut.  
Le niveau le plus compliqué est le 5 si je me souviens bien.

Citation :

3) Les textures pourraient être améliorées. L'avantage de Portal, c'est que la plus part des niveaux sont très simple graphiquement. Il "suffit" de faire un pavage noir et un blanc, et on a la majorité du décors (je caricature hein mais on est assez proche)  
Détrompe-toi. Les niveaux de Portal sont très épurés mais loin d'être simples. Les textures y sont bien plus que des pavages. D'ailleurs, si c'était le cas, pourquoi voudrais-tu que j'améliore les textures ? Elles seraient déjà trop complexes. Non, les niveaux de Portal ne sont pas simples et regorgent d'effets en tous genre (notamment les vitres ou les effets de lancer de portail). J'ai par contre essayé d'être moi aussi sobre et de conserver un élément essentiel au gameplay : le code texture. Chaque type de mur a des caractéristiques différentes puisque les murs sombres ne peuvent pas recevoir de portail par exemple.

Citation :

4) quelques petits bugs genre on sort de la map en passant dans un portail  
Les calculs de transfert sont loin d'être parfaits et ont été recommencés à de nombreuses reprises. C'est que c'est très compliqué et j'ai été confronté au problème majeur du BGE : l'impossibilité de modifier de façon conséquente le maillage d'un objet en temps réel.

Enfin le développement est arrêté maintenant, je suis passé à autre chose, faute de surmonter les principaux problèmes, ceux que tu as pu constater.

Il y a eu GooBlender après, dans lequel j'ai eu aussi des problèmes avec cette histoire de maillage impossibles à modifier et puis je dois avancer HSR.

On peut ajouter à cela le bac, les vacances et l'avenir qui me prennent du temps.

Merci pour tes remarques quand même !

