



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo

Subject: Re: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo

Posté par: XAM

Contribution le : 14/5/2013 17:37:16

Bonjour Frédéric,

Citation :

pourquoi ne pas reprendre le jeux fais par blender yo frankis

Parce que le jeu est maintenant assez vieux (mais reste comme même un bon exemple !), et surtout qu'il est prévu pour les versions pré 2.5; l'api a beaucoup changé depuis.

Citation :

bonjour juste une chose je me dis de voir un truque qui marche ça motive la création de blender par exemple frankis

Certainement, c'est pourquoi je travaille sur OSXIA, c'est son but premier après tout...

Citation :

de plus j'ai fini de le maitre en route sur la version 2.67 avec exécutable qui marche

J'ai essayé, je ne compte pas le nombre d'erreurs dans la console. Convertir Yo Frankie est un projet ambitieux, oui, mais autant créer ton propre jeu.

Pour finir, ce n'est pas vraiment le sujet du topic, non ?

Sinon +1, ce topic est très bien (le long post de Tibo).

P.-S. : soigne juste un minimum ton écriture, "fini de le maitre", car ça fait un peu désordre. Ça plus les posts à répétition.