



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: benicourt

Contribution le : 15/5/2014 14:24:50

Bonjour à tous,

Citation :

frederic a écrit:

pourquoi ne pas reprendre le jeux fais par blender yo frankis

Cela n'a pas été simple car l'import par Append ne fonctionnait pas directement, mais j'ai fini par réussir à importer le personnage ainsi que toutes ses animations, pour faire un petit jeu de plates-formes sous 2.70.

Ce personnage est vraiment attachant : je le fais voler en tombant (il a les anims pour cela) et il jette des nuts sur ses ennemis.

Je mettrai une vidéo dans quelques temps, quand j'aurais le temps de le faire.

Idem pour Sintel, c'est un personnage que j'ai réutilisé pour un projet de jeu type Tomb Raider, mais j'ai refait toutes les anims (à partir de Mocap).

Le BGE ne dispose pas d'une très grande librairie d'assets, mais on peut déjà faire des choses très sympas.