



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

**Topic: Jeu de shoot 3ème personne en vue du dessus (à partir de page 25)**

**Subject: Re: Création d'un jeu en vue isométrique (et présentation au passage)**

Posté par: Hook

Contribution le : 20/5/2015 23:09:42

Salut

Tiens ça me rappelle un vieux projet, j'avais fait une map avec beaucoup d'objets/de détails (c'est l'avantage avec la 2d) et j'avais rendu tout ça avec par exemple une image par pièce ou partie de map..Bien sur que c'est possible si on s'en donne les moyens, et niveau performance ça ne mange rien mais ça pose aussi quelques contraintes..Mais pour le coup tu peux te lacher niveau mod pour la map, sans te soucier des contraintes de poly textures etc..

Après pour la physique j'avais effectivement délimité les zones avec des cubes invisibles ça ne posait pas de problème..Le seul point où il fallait bidouiller un peu c'était pour intégrer ton perso dans l'environnement 2D, faire un système de couche avec différents niveaux de superposition; par exemple définir les décors qui doivent être en dessous, au dessus de ton perso..Pour ça j'avais rendu des objets du dessus dans un autre plan en transparent.. Sinon oui c'est largement plus facile à mettre en place qu'un environnement 3d comme un fps, vu que tu rend seulement des textures

Je verrais si je peux te filer un blend d'exemple si tu galère vraiment, sinon bon courage

Ps: je te conseil vraiment de te mettre au python plutôt que les briques, ça à l'air compliqué mais en faite ça te simplifie vraiment la vie..