



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: RatedJosh

Contribution le : 21/5/2015 3:59:10

Salut et merci pour vos réponses!

Ca m'a l'air simple et complexe à la fois tes explications Hooker95. En tout cas tu me mets l'eau à la bouche en me parlant d'un blend d'exemple! Je ne tiens plus! en attendant de trouver la solution, je continue à modéliser

D'accord avec vous la programmation me fait envie mais j'ai trop de loisirs, entre guitare, dessin sport sans parler du boulot et autres...Je m'étais lancé dans des tutos html sur youtube mais le gars a arrêté donc idem pour moi...

Eddy, ouep c'est cocasse! LBA était quand même un sacré jeu à son époque! encore aujourd'hui il garde un charme inégalable.

J'aurais adoré voir comment Little Big Adventure a été programmé!

En fait c'est exactement ce procédé qui me conviendrait. Tout "baker" sur des planes...Mais je galère après, je ne sais pas si mon angle de cam est bon ou pas du coup j'essaye des trucs qui me mènent à rien, si ce n'est à réessayer. Je sais bien que ce n'est pas la vue en ortho en elle même qui dégage de la ressource mais les procédés qui peuvent en découler et c'est ce qui m'intéresse.

J'ai débuté blender sur un netbook (...) donc le régime de poly et de texture et autres anim c'est mon sport quotidien. mais sur cette histoire d'iso je coince là...

Bref je réessaierai ça + tard dans la journée, la suite au prochain épisode. Merci encore pour vos conseils, continuez

ps: désolé pour les tirets, j'ai voulu éditer mon post, malheureusement je ne peux pas, lorsque je fais éditer, je me retrouve avec un post vide...