



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Zelda Blender Game - Recrutement

Subject: Zelda Blender Game - Recrutement

Posté par: dynamique-zak

Contribution le : 4/1/2016 12:57:45

Bonjour,

suite a mon ancien fan make [Zelda awakening in blender](#), j'ai décidé de rendre le code plus propre et organisé, puis finir quelques points. Je souhaite, grâce ce projet Blender, montrer des techniques/recettes avancées possible dans le Blender Game Engine pour un jeu A-RPG, ainsi les intéressés pourront en bénéficier

Donc revenant au sujet de ce post. Je cherche des personnes qui voudrait bien modéliser/texturer (créer des textures éventuellement) des objets.

Exemple : Rochers, herbes, Arbres, etc

L'intéressé en question, pourra si il le souhaite, modéliser des mobs

Dépôt Github

J'ai fait un dépôt Git pour ce qui voudrait avoir accès au projet et/ou m'aider à la réalisation de celui.

Je previens tout de suite je ne suis qu'un junior, même si le code n'est pas "clean", je pense que certains peuvent en apprendre.

[Dépôt - Zelda BlenderGame](#)

Questions

J'ai tout de même une question sur le passage:

Concernant le python controller dans les logics bricks, pour importer un module on fait bien `module.fonction`, mais comment on fait si on veut récupérer un module en remontant des dossiers ?

Voilà, pour le moment il sagit ici de savoir qui est partant. Je tiens à préciser qu'il sagit d'un petit truc sympa entre passionés, le genre de truc qu'on fait quand a du temps disponible, rien de pressant.