



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Question sur des méthodes utilisées sur un jeux

Subject: Re: Question sur des méthodes utilisées sur un jeux

Posté par: Redstar

Contribution le : 7/6/2016 11:44:29

Salut cuic21,

Deux solutions: soit le développeur ne parle pas français (ce qui est probablement le cas), soit c'est un impolis (ce qui m'étonnerai mais pourquoi pas).

Tu risques de rencontrer très peu de dév qui savent parler français, mis à part sur ce site, tu en as pas mal dont moi-même

.

Pour le projectile, je pense que c'est un simple plan "néon" ou un cube. Au moment ou ce projectile touche un objet, il est supprimé de la scène. C'est faisable en brique logique.

Pour la "décomposition", je pense qu'il à parenté les 26 cubes au 27e qui est au centre, tous configuré en rigid-body.

La disparition se fait grâce à une animation et l'object colors des cubes. On peut faire tout ça en brique logique.

Le fait de parenter un objet a un autre, celui-ci prend la propriété physique du parent.

Un exemple: tu parentes un rigid body à un dynamic, le rigid body devient dynamic mais conserve sa propre propriété jusqu'à être déparenté.

Donc en conclusion, possible de faire ça en briques ? Oui !