



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

**Topic: WIP State of Freedom[]**

**Subject: Re: WIP State of Freedom[new probleme]**

Posté par: BG

Contribution le : 23/12/2016 21:28:49

Salut tonycheuh,

En parcourant ton tread il m'est venu une idée, je te la livre tel quel, il y aura sûrement des choses à peaufiner, mais ça sera déjà un début de piste.

Sur ton player, tu ajoutes un script qui relève sa position et qui la retourne (Brick logic => Always pulse mode activé)

Ensuite, dans une autre scene, tu ajoutes seulement tes routes et tu fais un navigation mesh avec et tu ajoutes ensuite un simple point rouge (ou de la couleur que tu veux) et tu lui affectes le navigation mesh. Le point rouge doit posséder un script qui récupère le return de la position du player et cette position devient la sienne et comme il subit le navigation mesh, il ne devrait pas pouvoir sortir de la route en théorie

Ensuite tu ajoutes une camera au-dessus de ton point route et tu la parentes à ce même point rouge et avec un autre script, ce que film cette caméra est renvoyée sur un simple plan à la manière d'une minimap.

pour les boutiques que tu veux signaler, une F-Text (pour le nom de la boutique) placer sur le côté de la route (celle du point rouge hein..) et même endroit par rapport à la map jeu devrait suffire.

Comme je te l'ai dit, ça vient juste d'atterrir dans mon cerveau, je ne sais pas ce que ça vaut, mais peut-être creuser dans cette direction