



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

**Topic: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)**

**Subject: Re: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 27/9/2017 10:53:27

C'est possible mais cela requiert beaucoup de réflexion:

Donc, l'idée, c'est de pouvoir placer avec la souris les composants du canon/partie du mecha.

Ensuite, avoir un rendu fantôme de ton composant qui doit suivre la souris, tel un curseur (à peu près).

Du moment que tu cliques, l'objet est créé et sera directement parenté à ton objet principal qui n'est autre que la coque/armature principale du mech.

Pour ce qui est de multiplier le nombre de canon, je pense que le mieux sera d'avoir des meshes tout fait car faire ça dynamiquement me semble assez compliqué...

Essaie de pas trop complexifier ton concept: une tourelle à 8 canons me semble superflu.

Au fait, quand tu parle de bateaux, tu ne chercherai pas à faire un équivalent de "Naval ops" ?

Armored core me rend nostalgique mais j'ai pas aimé le fait de ne pas pouvoir gagner de l'argent comme sur "Naval ops".