



**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: Zack2554

Contribution le : 28/9/2017 8:13:28

Qu'est-ce qu'un rendu fantôme?

Pour la configuration d'un mécha ce serait comme pour armored core ou idem pour le jeu de navire.

Pour l'objet je pense que le dupliquer en large et en haut (une fenêtre d'options où on peut choisir le nombre de canons connectés entre eux (ne formant qu'une seule arme) décaler les lignes (4 puis 3 puis 2) et on pourrait synchroniser les tirs.

Ce serait valable pour un jeu de navires. On pourrait par la suite avoir la possibilité d'accroître les capacités des armes soit de façon proportionnelle globale soit de façon proportionnelle locale (global si je monte la puissance le reste ne sera pas impacté sauf le poids qui va alors augmenter de façon conséquente ainsi que la consommation en ressources de l'arme) (locale les autres compétences sont impactées et le poids ne va pas trop augmenter (pour un jeu de mécha type armored core par exemple multiplier les canons c'est bien mais faut avoir la machine qui suit derrière sinon on va ramer sur le champ de bataille

)

Qu'est-ce qu'un meshes? Un modèle 3D? Si c'est plus simple avec des modèles prêts-conçus en effet ce serait intéressant mais dans le jeu pourrait augmenter la taille des chargeurs (les changer surtout et le allonger et/ou les grossir en même temps tant qu'ils ne se touchent pas)

enfin... plein d'idées

pour armored core j'ai beaucoup apprécié que dans les 4 et 4FA on peut tirer avec les canons dorsaux sans être une cible facile

pour le jeux Navals ops ce serait en effet dans le style mais en solo d'abord et en pouvant tirer à la troisième personne :)