



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

**Topic: Des questions de platforming, ou les calamités d'être une débutante**

**Subject: Des questions de platforming, ou les calamités d'être une débutante**

Posté par: ClownCollegeDropout

Contribution le : 3/12/2018 6:41:31

Bonjour. Je suis nouvelle à Blender et créer les jeux en générale. J'ai un platformer pour apprendre l'habilité, et j'ai un peu des questions.

1. En terminer un niveau, j'ai un écran que dire quelque chose comme "Niveau complet," ou quelque chose comme ça. Et la même pour perdre. "Raté." Depuis le perspectif dessiner, je voudrais quelque type de texte animé, en temps réel. Mais pour simplicité, et dans l'intérêt d'apprendre, j'ai une scène séparée que ces dit.

Alors, comment on rend ce une réalité ? J'imagine que le Python serait impliqué. J'ai bien avec ça. Je suis prête à apprendre à écrire un script !

2. Le sauter marche bien. On peut sauter seulement une fois avant la réception. Cependant, si on fait d'un rebord, on peut sauter tandis que en l'aire. J'ai essayée utiliser un sensor ray pour détecter l'étage, mais peut-être je suis une nulle qui ne peut pas le résoudre. ;)  
Aussi, j'ai essayer attacher un cube invisible en bas du joueur et utiliser un sensor collision. Ce ne marche pas, donc le cube constamment sens le joueur. Je ne peut trouver un bon tutoriel pour ce problème.

Et 3. J'ai une caméra fixée au joueur. Je sais comment à spawn une sprite utiliser un empty, mais je ne peut ce faire pendent fixer la caméra au joueur. Maintenant, j'ai un objet joueur unique pour chaque niveau, et ceci est la programmation bâclée. Comment on peut ce réparer ?

Merci pour lire ce sujet. Je sais que c'est beaucoup, donc juste répondre qu'est-ce que on veut. Ou non. Merci, et pardonner mon médiocre français ! ;)