



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu d'action/aventure (WIP)

Subject: Re: Jeu d'action/aventure (WIP)

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 3/2/2019 17:58:42

Bonjour à tous!

@sbkodama ah oui, j'ai effectivement oublié de jouer avec les paramètres de Fraps, c'est vrai que ça reste raisonnable, mais ça ne rend pas honneur à ce que le jeu est de base, les anims sont déjà pas tops alors si c'est saccadé

Le jeu rame pas du tout en plein écran et un peu en fenêtré lorsque je lance juste le jeu avec P. Et ce sur tous mes projets depuis le début. Ça vous le fait à vous aussi les gars, ou c'est mon PC?

Sinon, sbkodama, je n'avais pas fait attention, je viens de m'apercevoir de l'existence de ton topic

@redstar Ma carte est une Intel(R)hd Graphics, désolé je suis une buse là dessus...Ça doit pas être top, pc portable Lenovo, mais bon, ça fait grosso modo le taf, en général...

C'est aussi ces limitations qui me confortent dans un style graphique simple et qui va m'apprendre à comment optimiser un jeu, il faudra que je fasse un tour sur le topic dédié...)

Sinon, 3ème vidéo, plus courte où il est question de l'ébauche du système d'inventaire, où on peut, pour le moment ramasser 2 vêtements, les équiper ou les enlever.

L'inventaire ne peut s'ouvrir qu'en mode "marche" en faisant rouler en haut ou en bas la souris. On peut déplacer le curseur de l'inventaire avec la molette, ce qui nous permet de continuer à marcher tout en trainassant dans l'inventaire. Dès qu'on change de mode, que on parle, qu'on s'arme, on sort de l'inventaire.

Lorsque le personnage meurt, les objets de l'inventaire sont (pour l'instant) tous retirés et remis à leur place dans le niveau.

Là je mets vraiment un pied dans python car c'est mon vrai 1er programme sans modèle...En brique ça aurait pris un temps fou et ça aurait vite été la foire aux fils emmêlés!

Je songe aussi à réduire au max les textures en ayant un jeu méga pixelisé. Ça rend pas trop mal je trouve en désactivant les mipmaps, qu'en pensez vous?

Bref, c'est plus parlant et visuel en images:

#3 Parti pris graphique et inventaire

<https://www.youtube.com/watch?v=7Y5DrlmlUhY&feature=youtu.be>

Dédicace à Rolix. Ta bienveillance m'a toujours aidée, ce wip est pour toi, ce jeu aussi.

