



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [W.I.P.] - UTDM le jeu - [W.I.P.]

Subject: Re: [W.I.P.] - Projet Sans Nom - [W.I.P.]

Posté par: AMV12

Contribution le : 20/3/2007 14:08:01

Merci beaucoup pour ce rapport de test !

Je vais m'occuper de corriger un max de défauts cités, mais ça va pas être facile

Le gameplay serait de se balader dans un environnement quelconque et d'y détruire le plus possible de choses. Mais le nombre d'objets dynamiques étant un frein aux performances il va falloir innover. Si quelqu'un a une idée...

Le problème que je rencontre avec la scène à problème est le suivant:

Pour pouvoir mettre en pause une scène j'ai trouvé comment faire, mais le problème apparaît quand il faut "resume" la scène. Etant en pause, les commandes ne réagissent plus ! Alors je passe par une scène vide en overlay. Elle est actionnée par un sensor Always, mais si je fais comme Adrien a dit (les boutons "..." désactivés) on ne peut plus reprendre la scène après avoir lancé le menu "Quitter". J'espère que j'ai été clair :/

Le problème de la texture vient en fait de Blender, car sur ma texture, uniquement les vitres sont transparentes, je ne sais pas comment faire :/

J'ai prévu de faire un décor plus étoffé, mais c'est du boulot, alors ça viendra un peu plus tard

Au fait c'est "R" pour retourner la voiture :p