



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

**Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]**

**Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)**

Posté par: sebz

Contribution le : 2/1/2008 21:25:17

il s'agit bien sur d'un debut, le but du jeu ne sera pas que de tuer des corbeaux

et puis ils sont facile a tuer car ils tournent en rond mais quand ils se deplacent aleatoirement c'est plus dur

(mis a jour le .rar)

pour etre franc, j'aimerais copier zelda (encore un) avec les graphismes de "wind waker" ( pour menager le gamengine

).Malheureusement, j'ai peur d'abandonner le projet en cours de route une fois de plus

pour la wiimote , j'ai essayé en plein ecran ca marche mieux,enfin la je la retrouve pu

pourtant j'ai essayé justement de limiter le tournage intempestif, mais bon, je pourrais toujours agrandir la deadzone; si c'est ca qui te gene.

comme probleme potentiel, je verrais plutot la visée pas evidente a cause de ce fameux curseur et de la trajectoire parabolique de la fleche...

et sinon un moyen d'afficher mon curseur qui serait derriere des poly? je viens d'essayer "draw hidden edge" dans "uv calculation" mais ca marche pas

y'a t il une astuce dans ce genre ou je fais fausse route?