



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

**Topic: [Update] Template - Jeu d'&#039;aventure à la 3ème personne (Zelda)**

**Subject: Re: Template - Jeu d'&#039;aventure à la 3ème personne (Zelda)**

Posté par: blendman

Contribution le : 13/2/2009 20:54:58

Ben il est de plus en plus puissant ce template

.

Dis,-moi, où tu as trouvé des "tutoriaux" pour python, car ça m'&#039;intéresse d'&#039;avoir des infos sur python et le game

.

Sinon, je pense que je mettrai bientôt en lien un fichier d'&#039;exemple pour que les éléments du décor disparaissent si on en est trop proche par exemple

.

En tout cas, il est vraiment classe ce fichier et il ne faut surtout pas hésiter à l'&#039;agrémenter et à le compléter.

Voici d'&#039;ailleurs quelques propositions de fonctions à ajouter :- D :

- objets à ramasser et compteurs qui augmentent (je peux te filer un fichier pour ça). On pourrait même imaginer une sorte de leveling pour le personnage ou une progression simple (ça, je n'&#039;ai pas, mais ça ne doit pas être trop compliqué

).

- ennemis et IA assez simple (j'&#039;ai aussi un fichier d'&#039;exemple pour ça

.

- porte et clef (j'&#039;ai un fichier d'&#039;exemple)

- dialogues sur des pnjs (pareil).

- ajouter une interface et des menus (je dois aussi avoir un fichier pour ça)

- fonction de sauvegarde/lecture (il y a un lien sur le site de Blendenzo

)

- gestion d'&#039;un inventaire simple, avec une sélection d'&#039;objet à utiliser (arme, clef...) : en fonction de l'&#039;arme que l'&#039;on choisit, elle apparaît et on peut s'&#039;en servir pour tirer sur les ennemis (il y a plusieurs inventaires disponibles sur BA).

- pouvoir se servir d'&#039;objets en les bougeant ou en les soulevant (comme dans le jeu d'&#039;Ebrain ou dans Yofrankie, quand on soulève des moutons...).

- changement de caméra (en option) comme pour le clic gauche, mais en caméra fixe par exemple, ou caméra derrière le personnage, etc...

Voilà, ce ne sont que quelques idées, mais à mon avis, il y a moyen d'&#039;en faire un template presque ultime

Citation :

\_tibo\_ a écrit:

La CC-BY-SA me parait intéressante pour un Template, puisque ça implique à redistribuer librement les jeux produits à partir de ce template. Cette licence empêcherait-elle de vendre un jeu réalisé avec ce template par exemple ?

EDIT :

voilà un fichier d'exemple pour des matériaux node transparent en fonction de la caméra. Tu peux inclure ces fonctions dans ton template, si tu le souhaites

[NodeDistanceCamera](#)