



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [Update] Template - Jeu d''aventure à la 3ème personne (Zelda)

Subject: Re: [Update] Template - Jeu d''aventure à la 3ème personne (Zelda)

Posté par: cray

Contribution le : 24/2/2009 11:03:04

Citation :

PowerColor's X800 GTO packs a nice 3D punch that's slightly better than nVidia's GeForce 6600GT.

Unfortunately the Radeon X800 GTO GPU lacks Shader Model 3.0 support.

Where mainstream games are concerned this a moot point, but as titles emerge that take advantage of SM3.0 the loss will be felt. On the other hand, nVIDIA's competitive videocards that do support SM 3.0 are generally too slow to take advantage of the effects anyway.

ATi X800GTO > Meilleures performances, mais pas de GLSL

Nvidia 6600GT > Performances nettement en-dessous, mais GLSL

Pff..

Sinon je n'écris pas juste pour raconter ma vie (parce que ma carte graphique tout le monde s'en fiche hein) mais pour parler de la prochaine évolution du template :

- je vais ajouter une AI basique (peut-être à base de nodes, je ne sais pas encore)

Liens :

- [Simple AI](#)

- [PYTHON: AI games system, Nodes, Bots, Waypoints, Pathfinder, Astar](#)

J'espère que les fichiers qui servent d'exemple sont toujours disponibles.

- je vais ajouter le système node/alpha gentilement proposé par blendman (cf videos Yo Frankie)

- j'aimerais ajouter un exemple simple de dialogue avec un pnj. Quelqu'un a un exemple à proposer?

- je pense aussi séparer le personnage du level comme c'est le cas pour yo frankie, afin qu'il puisse être intégré plus facilement dans un jeu.

(blendman > dans le lot des vieux jeux, j'ai récupéré Beyond Good & Evil ce matin. Le template peut justement être une base pour ce genre de jeux. Et merci pour l'exemple de bloom, dommage qu'il ne fonctionne pas chez moi. Au fait, vérifie que je ne sois pas encore dans tes spams :)