



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: jeu de voiture (sérieux)

Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)

Posté par: Bobibou

Contribution le : 3/1/2010 1:47:07

Citation :

Sinon Moaaah et Map votre site faut être un fou pour pouvoir rentrer dans votre équipe ? Car ça ma l'air sympa en plus sa pourra me faire améliorer dans l'univers du BGE pis même niveau mod je peux faire partie sinon (j'suis pas un fou en mod mais bon je pense qu'un vaisseau ou un circuit je suis capable de le faire)

Oula va falloir que tu nous explique là...Parce que le projet de Map n'existe plus depuis belle lurette, celui de Moaaa a rien à voir (c'est le même que le mien, donc celui qui a un site tout beau tout neuf grâce à va savoir qui

) et je crois que c'est bugsbunny qui recrute là. Alors moi je suis totalement pour de nouveaux adhérents à HSR mais j'ai un peu l'impression de couper l'herbe sous le pied du lapin (bugsbunny). Et heu ça veut dire quoi "votre site faut être un fou pour pouvoir rentrer dans votre équipe"...Il est pas beau mon site ?

Avec ta méthode, on risque de se retrouver vite dans les choux aux virages ou alors tout le monde prendra la même trajectoire.

Citation :

Avec une animation IPO (ça revient à une course contre la montre ou le chrono c'est la voiture...)

On fait pas trackmania nous, on est des gens sérieux.

Citation :

Avec des points de passage + un "track to" (là l'IA fera son chemin mais pourras être poussé ou même envoyé dans le décor mais cette méthode nécessite des des points de passage ce qui impose des contraintes sur les niveau personnalisable)

Comme tu le dis, c'est pas personnalisable ça.

Citation :

Avec un cube invisible avec une ipo et que la voiture suit avec un "track to" (Un peu comme la précédente)

Si le véhicule prend trop de retard (collisions ou autres), il va se diriger vers le cube alors que celui ci sera peut-être de l'autre côté du circuit...

Citation :

Avec une courbe ou en utilisant les points de la route et un script qui calcule la rotation de la voiture et sa vitesse (mais là faut comment marche la rotation dans blender ce qui veut dire sinus,cosinus et tangent à gogo)

Cela pose problème pour la personnalisation et toutes les IA finiront en file indienne...

Citation :

Des capteur pour détecter les voitures entourantes;

Ca, tu les détectes, mais après, t'a intérêt à bien prévoir ton coup si tu veux pas que le véhicule se retrouve dans les décors parce qu'un autre est passé trop près de lui (c'est la faute au vent

).

Citation :

Des scripts pour savoir (grâce à des calculs de vitesse et d'angle) si il faut ou non faire un dérapage;

Heureusement que les vaisseaux ne peuvent pas déraper

Citation :

Une gestion des collisions et de l'agressivité de l'ia

Heu, pour ça, on attendra d'avoir déjà une IA avant qu'elle devienne agressive !

Citation :

etc...

Ben c'est déjà pas mal toutes tes propositions, mais tu vois, on est exigeants