



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

**Topic: jeu de voiture (sérieux)**

**Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)**

Posté par: Map

Contribution le : 3/1/2010 2:38:13

Citation :

Bobibou a écrit:

Citation :

Sinon Moaaa et Map votre site faut être un fou pour pouvoir rentrer dans votre équipe ? Car ça m'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 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.

Je pense qu'il voulez plutôt dire "Il faut être super doué pour participer à votre projet ?" et c'est vrai que poster une demande de recrutement sur le topic de bugsbunny alors que lui il est tout seul c'est pas super.

Citation :

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.

Ceci dit trackmania est un des plus beau je de course gratuit(enfin semi-gratuit)que je connaisse.

Citation :

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.

J'ai pas dit "pas" j'ai dit "difficilement" (enfin c'est ce que je voulais dire par "contraintes"). Il faut utiliser des bibliothèques. Mais, une petite question : Vous voulez faire un éditeur de circuits dans le game engine (en temps réel) ou simplement laisser le joueur faire sont circuit dans blender comme il veut et le charger dans le game engine après ?

Citation :

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...

Non il suffit de mettre les ipo gérées par une propriété et ajouter un à cette propriété tant que le vaisseau est proche du cube. (y'a un super exemple sur le Blender Artist)

Citation :

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...

Il me semble que c'est la meilleure solution au niveau personnalisation : Peu importe la tête du circuit, le vaisseau suivra la route donc le joueur peut faire ce qu'il veut. Pour la file indienne, tu peux t'amuser avec la physique (rapport poids/vitesse, poids/virage, etc ...) pour régler le problème.

Si j'étais pas en train de travailler sur un projet je pense que j'aurais pu vous aider mais là, ça va être difficile ...

Je pense que je doit avoir deux ou trois liens en rapport avec ça, je te les passerai si je les retrouve.

Si je m'inscrit sur votre site je m'inscrit où : sur le forum ou sur le site (ou alors c'est réservé aux membres)?

bugsbunny : Désolé de te squater ton topic

Si tu veux tu peux essayer d'utiliser le logiciel Map Zone pour les textures mais c'est plutôt à Bobibou en parler, c'est lui le pro

(il a fait un tuto sur le site du zero, je sais pas si tu connais ...).

Sinon, bonne chance pour ton projet

@+