



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 3:24:19

Citation :

Ceci dit trackmania est un des plus beau je de course gratuit(enfin semi-gratuit)que je connaisse.
J'ai pas dit le contraire

. Je suis entièrement d'accord avec toi, mais niveau IA, ils se sont quand même pas foulé...

Citation :

J'ai pas dit "pas" j'ai dit "difficilement" (enfin c'est ce que je voulais dire par "contraintes"). Il faut utiliser des librairies. 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 ?

Très difficilement alors...

Sinon, réponse B : tu fais ton circuit comme tu le sens (il y aura un blend de dispo avec tous les éléments de décor qu'on aura fait) puis tu l'intègre au jeu...on est pas assez fou pour faire un éditeur de map...(pourtant, la folie, ça nous connaît !

Citation :

Il me semble que c'est la meilleur solution au niveau personnalisation

Ben ta courbe, elle sort d'où ?

Pour la file indienne, j'ai pas trop compris ta soluce...

Citation :

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)?

Ben ça ne sert à rien de s'inscrire sur le forum car ses jours son comptés (ne t'attend pas à le revoir dans un moi). En effet, il migre vers le site officiel dans lequel une inscription unique permettra de jouer et de poster sur le forum, ce qui est bien plus simple. Par contre, si tu t'inscris, n'attend pas de mail, il viendra pas

. Cela dit, vu que le jeu en ligne n'existe pas encore, c'est peut-être pas très utile pour le moment, sauf si tu veux poser des questions ou donner des précieux conseils (tout en évitant de pourrir le topic d'un innocent

).

Citation :

c'est plutôt à Bobibou d'en parler

Je fais ma pub ? Ok je fais ma pub

(petite musique de bourrin à la mandoline)

MaPZone (gare aux fautes de casse !) est un excellent logiciel de texturing qui permet de créer des textures procédurales et donc raccordables un peu comme celles de Blender (ex : Clouds) mais attention (!) en bien plus évolué car on peu gérer toute sorte de paramètres grâce au dégradé et aller encore plus loin avec les FX-Maps (là pour la casse, je sais plus trop

) et les textures sont exportables vers de nombreux formats du bmp au dds en passant par le png et en plus on peu créer très facilement des Normal Maps (pour le relief espèces d'ignorants) et on peu aussi très facilement modifier les textures car elles sont composées en réalité de nodes et non à proprement parler de pixels et on peu donc les redimensionner sauf si on utilise trop l'import bitmap mais alors là il y a aussi l'import svg (vectoriel) qui peu être très utile pour éviter les pertes de qualité et...STOP !

ouarf ! J'allais m'étouffer...elle est quand même longue cette phrase...Hei ! Mais arrêtez donc cette musique c'est ridicule et on s'entend même plus se parler à soi même pour ne dire absolument rien...