



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

**Topic: MyGame, histoire d'un test**

**Subject: Re: MyGame, histoire d'un test**

Posté par: othelarian

Contribution le : 4/1/2010 20:59:51

Voilà des nouvelles du jeu !

En ce qui concerne la liste des objectifs, je ne la remet pas pour l'instant à jour, mais elle a un peu changé déjà. Je la réécrirai dans un autre message, lorsque le jeu sera un peu plus avancé.

Au niveau de la modélisation, le premier niveau est en cours de travail, pas très avancé pour le moment, mais pour l'instant l'intérêt est surtout d'avoir le plus rapidement possible un jeu fonctionnel. Le premier personnage a reçu un premier maillage également, avec déjà une forme de base qui donne une idée sur son futur design.

Au niveau de l'animation, rien n'a encore été fait, du fait surtout qu'aucun élément animé n'a encore été créé. Je ne pense pas qu'il y ait d'animation avant au moins un, voire deux mois, le temps de finir les objectifs en cours et ceux considérés comme prioritaires.

Au niveau de la logique du jeu, là c'est autre chose. Ça a été le point le plus développé, et donc celui qui a le plus avancé. La caméra a vu ses déplacements un peu modifié depuis le début du projet. On est passé de huit à dix, puis de nouveau à huit, et maintenant ils sont définitifs. Il est désormais possible de se déplacer en avant, en arrière, de droite à gauche et vice versa, de zoomer et dézoomer avec la molette de la souris, et de faire des rotations droite et gauche. La décision de faire un RPG-RTS amenait à choisir la vue des RTS, en hauteur, avec une vue dégagée sur les personnages et leur environnement. Les déplacements les plus casses-têtes ont été les rotations, parce qu'elles font tourner la caméra autour d'un point imaginaire en avant de la caméra, sans pour autant changer la hauteur à laquelle se trouve la caméra, ni son angle de vision. Au final le problème a été très simplement résolu, et j'ai pu passer à un point lui aussi très délicat, qui m'a pratiquement pris tout mon temps : la gestion de la souris.

Alors je ne sais pas pourquoi, mais il n'y a presque aucun tutoriel, ni même de documentation claire, au sujet de la souris dans le BGE. Il n'y a pas de démonstration simple, beaucoup partant directement sur des scripts pour résoudre les problèmes, alors que les senseurs peuvent remplir certaines tâches de façon plus simple et plus rapide. Je continue à travailler dessus, mais j'ai ores et déjà résolu certains problèmes, et ce n'est pas une mince affaire.

Je vous remercie encore pour vos encouragements, et j'espère que la motivation restera jusqu'au bout.

A plus.