



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

**Topic: DarkRise**

**Subject: Re: DarkRise**

Posté par: Yunshi

Contribution le : 30/10/2010 16:26:05

Merci pour les commentaires !

gui36fr >> Au niveau du saut (bien entendu je ne réfute pas ton argument

) je pense que, même si maintenant il paraît un peu abusé, il est plutôt adapté. Je peux pas vraiment expliquer, c'est vraiment dans ma tête en fait

si tu veux j'ai déjà mes idées pour les niveaux qui suivront ... et pour la retombée, écoute je peux pas faire mieux, la gravité est à 25

(et je n'ai pas envie de me prendre plus la tête au niveau des briques logiques pour régler ça, je pense que c'est déjà assez lourd ! La preuve est que jor760 rame alors que graphiquement, le jeu ne vaut pas un clou. Comme quoi la ligne de code est déjà bien longue). Sinon pour le problème des scènes, je précise que je n'utilise absolument aucun script python. Donc je vais devoir feinter autrement !

jor760 : Merci bien, et pour le lagg, c'est en effet embêtant je te l'accorde. Tu pourrais me dire précisément à combien tourne ton PC ? (fps minimum). Et je vais me pencher illico sur "inno setup" !

[EDIT] : Zeub, double problème : je bosse sur mac, et visiblement le inno setup n'est pas disponible dessus

[EDIT - Résolution] : J'ai finalement trouvé la feinte permettant de supprimer les doublons

Pour les matériel comme pour les armatures, il existe une petite case [F] à côté du nom donné. En la cochant, le matériel/action attribuée est sauvegardée même si il/elle n'est pas employé(e). En décochant cette case sur tous les doublons non utilisés, en sauvegardant et en relançant le fichier, ils ne sont plus existants. Et en effet, je plussoie l'utilisation de l'outliner pour s'y retrouver, notamment quand les doublons se font nombreux. Voilà j'espère avoir aidé d'autres personnes au passage