



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: GooBlender v0.3.1 - 3 niveaux +1 de test - Menu tout neuf !

Subject: Re: GooBlender - v0.0.2

Posté par: Bobibou

Contribution le : 23/12/2010 12:10:37

Merci à tous pour les compliments.

J'ai récupéré la démo sur le site officiel histoire de me rafraîchir la mémoire, et je me suis bien éclaté.

C'est vrai que les pancartes sont essentielles.

Je ne cherche pas, encore une fois, à reproduire exactement le WoG original, mais à faire quelque chose d'original comme on peut encore l'être après avoir repris le concept de base du jeu.

J'ai lu le premier shader de Martinsh histoire de voir comment ça marche, et je suis content d'avoir saisi son fonctionnement (globalement). Mon soucis est que lui, il a un nombre constant et prédéfini de boules. Hors, elles sont traitées unes par unes (travail de fou d'ailleurs). Mon premier boulot va donc être d'adapter tout ça pour mettre des boucles, donc il va falloir que je révise mon GLSL qui est un langage à part entière, même si ça syntaxe est proche de celle du C.