



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

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

**Subject: Re: GooBlender - v0.0.5 (1 niveau) et v0.1.1 (1ère cinématique)**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 11/1/2011 19:47:42

Nouvelle révision !

On a maintenant une cinématique presque terminée (manque les écriteaux, toujours) et un premier niveau consistant à sortir de prison. Il y a un départ, une arrivée et un checkpoint. Il faudra sans doute faire une petite anim pour bien montrer ça.

J'ai aussi fait à peu près disparaître toutes les traces blanches moches sur les contours des objets en alpha.

Que dire d'autre...ben testez !

<http://www.mediafire.com/?xj9u032cz8b8lc7>

Désolé de vous faire télécharger toute l'archive pour ceux qui en ont déjà une grosse partie, mais c'est plus simple comme ça pour ceux qui n'ont encore rien pris. Le must serait un dépôt svn, mais je crois que je perdrais un peu trop de monde (C'est quoi SVN ? Comment ça marche ? J'y arrive pas ! etc) donc je n'y pense même pas.

Quelques images maintenant :

Un dernier conseil pour la route : N'essayez pas de terminer le niveau, c'est impossible de le faire avec le nombre de Goo que je vous donne.

D'ailleurs, même si par le plus grand des hasards (ou la plus grande des tricheries) vous y arriviez, personne ne vous le dira puisque la détection de réussite n'est pas encore faite. En fait, j'ai une petite idée sur le moyen de faire (un bel exemple d'utilisation du pathfinding) mais vu que c'est assez gourmand, je ne sais pas quand faire le test. Je pense que le mieux serait que ce soit fait à chaque ajout de Goo.