



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Aide pour le gameblender collision et tirer objet projectile

Subject: Re: Aide pour le gameblender collision et tirer objet projectile

Posté par: pouletator

Contribution le : 14/5/2007 8:58:56

salut koboy,

tu peux créer ton objet "balle" dans un autre layer (autre que le premier dans ton cas) que celui actif. Dans ton layer actif, tu mets un empty avec un actuator "edit object" et tu choisis "add object" en mettant le nom "Balle" . Ca créera ton objet là où est l'empty et tu pourras lui donner la vitesse que tu souhaites.

Pouletator