



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [W.I.P.]- UTDM le jeu -[W.I.P.]

Subject: Re: [W.I.P.]- UTDM -[W.I.P.]

Posté par: Monster_kill

Contribution le : 28/8/2007 12:00:41

je sais déjà que :

```
wheelAttachPosLocal = [1.1 ,2.0, attachHeightLocal]
```

Ce code représente la position d'une roue. Dans l'ordre, entre crochets, tu as la valeur sur l'axe des x, la valeur sur l'axe des y, et le code de valider la position. Sans ce dernier code, toutes les roues seront au centre de la voiture. Ce qui fait un peu bizarre.

Ensuite il y a ce code :

```
suspensionRestLength
```

Tu l'auras deviné, ce code désigne la taille des suspensions, mêmes si ces dernières sont invisibles . Si tu mets une valeur au delà de 6.5, la voiture sautera car les roues seront en dessous du plan, il te faudra juste lever la voiture

.

Et pour finir pour l'instant il y a ce code :

```
wheelRadius
```

Il définit la taille des roues, ne mets pas une valeur énorme comme 10 ou tu verras la voiture partir au delà de l'univers

.

J'ai décrit un peu le script. Essaie de manipuler ces valeurs. Et j'essayerais de décrire le autres

.

Puisse mon aide t'aider dans ton jeu.

Logique

.