



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender

Subject: Re: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender

Posté par: granarc

Contribution le : 1/1/2008 18:00:59

Laisse tomber pour les messages j'ai trouvé comment ça marche.

Mais maintenant j'ai un autre problème : une fois qu'un plan de la barre de vie a disparu, le message de la collision doit être envoyé au plan suivant. Il faudrait donc dire (je pense que le Python va être nécessaire):

si le personnage touche un ennemi alors il envoie un message à Plane
Jusque là ça va.

Après ça se corse :

si le personnage touche un ennemi ET Plane est invisible (ou a disparu) alors il envoie un message à Plane.001

si le personnage touche un ennemi ET Plane est invisible ET Plane.001 aussi alors il envoie un message à Plane.002

Je sais pas comment dire "si Plane a disparu".

De l'aide serait la bienvenue