



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

**Topic: Jeu - Siège**

**Subject: Re: Jeu - Siège**

Posté par: Levak

Contribution le : 23/5/2008 16:38:18

Bah ya une façon assez simple, c'est que tu prend pour base des morceaux déjà fait, puis lorsqu'un est touché tu fais:

Property touch = 1 >> AND >> Replace object par subdivision 1

Property mesh = 1 >> \ \ Property mesh assign 2

Property touch = 1 >> AND >> Replace object par subdivision 2

Property mesh = 2 >> \ \ Property mesh assign 3

etc....

Je pense qu'il faudrait mieux mettre un RADAR en plus pour éviter que lorsqu'on tir le boulet passe à travers

T'es compris ?

Perso, cette méthode c'est le système démerde