



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu - Siège

Subject: Re: Jeu - Siège

Posté par: *_The_Beginner_*

Contribution le : 24/5/2008 13:57:34

Citation :

Levak a écrit:

en fait a chaque collision d'un boulet de canon (ou alors avec un radar se qui sera peut etre mieux) et bah subdiviser le mesh qui a été percuté

Ouais mais la subdivision ne changera rien, elle ne sépare pas l'objet, elle le rend plus modifiable et plus lisse c'est tout ... et en plus y'a pas de controllers qui fait ça je crois c'est bien dommage

D'ailleurs je pense qu'il devrait vraiment apporter de nombreuses modifs et de nouveaux controllers plus intuitifs à Gameblender car il en mérite largement !

Euhh sinon je cherche à faire de ce jeu un jeu multijoueur tour par tour sauf que quand on passe d'une scène à une autre, il la régénère automatiquement donc ça garde pas les dommages donnés au coup d'avant ?? Avez-vous une solution ?? svp