



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

**Topic: Rubik's Cube**

**Subject: Re: Rubik's Cube**

Posté par: Zelouille

Contribution le : 3/6/2008 19:25:50

Tu as un Actuator pour rattachier la property d'un objet sur celui portant l'actuator.  
(Property > Copy)