



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

**Topic: Rubik's Cube**

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

Posté par: jonaga

Contribution le : 10/6/2008 20:52:02

Je sais pas pour les empty, j'ai pris le dernier fichier que tu as mis en ligne...

Je crois que les collisions ne pourront pas être utilisé ici, je vois mal comment faire rentrer un cube en collision avec un autre objet sans créer de problèmes

Par contre mettre un Ray ou un Radar ça peut marcher...