



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

**Topic: Un peu Avancé... sur mon pti jeu de voiture.... [page5]**

**Subject: Un peu Avancé... sur mon pti jeu de voiture.... [page5]**

Posté par: Nocs91

Contribution le : 2/4/2009 8:43:17

Bonjour à tous,

Je suis entrain de faire un petit jeu de voiture ( un grand classic me direz-vous )

J'ai suivi et utilisé les tutos trouvé ici et là (le tuto:

[http://www.tutorialsforblender3d.com/Game\\_Engine/Vehicle/Vehicle\\_1.html](http://www.tutorialsforblender3d.com/Game_Engine/Vehicle/Vehicle_1.html) )

Le .blend est là => [.blend](#)

J'ai fais 5 Scenes, 1 menu et 4 scènes pour 4 voitures différentes... ( chacune des voitures fonctionnent avec 2 scripts différents )

Celle sur laquelle je travail est la scène de la golf2 noir (celle de droite sur le menu), les autres sont juste là en test pour le moment...

Et voici ma question !!!!!?? :

Je souhaiterai savoir comment optimiser un peu tout ça, car j'ai mon menu qui pointe ( selon la voiture ) sur une scène à part entière, donc ça m'oblige à dupliquer le circuit dans chaque scène ( ce qui est lourd en espace disk )

Ce que je voudrais c'est en fait avoir un circuit dans une scène et y intégrer ma voiture ( selon celle choisi dans le menu ) et là j'ai bien cherché mais je ne trouve pas comment le faire ( je ne maîtrise pas python malheureusement ) et j'espère pouvoir le faire en logicbricks

Merci à ceux qui prendront un peu de temps pour regarder, et ceux qui auront envi de tester juste pour le fun...

Les critiques sont les bienvenues, je suis là pour ça...

Cela ne fait que 15 jours que j'ai commencé sur BGE, mais j'ai déjà bouffer de la doc dans tout les sens...

( apparemment pas assez )