



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: BGE DEV: Dynamic loading patch

Subject: Re: BGE DEV: Dynamic loading patch

Posté par: Bobibou

Contribution le : 17/11/2009 18:56:04

Super ça !

Surtout pour des jeu avec éditeur de terrain...on crée un blend avec les différentes pièces possibles puis on les charges à des positions différentes en fonction d'un fichier dans lequel on a enregistré le type et la position de chaque pièce. Ca promet !