



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Des moteurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: edddy

Contribution le : 19/5/2010 18:16:58

Citation :

lonlon a écrit:

Non, ce n'est pas un bug, c'est juste que je n'est pas fait cette "option"
(c'est plutôt que je sais pas comment procéder pour que quand toutes les briques sont cassées, on gagne)

je ne connais pas constuct, mais tu dois pouvoir faire un compteur qui quand il arrive au nombre de briques du tableau, finit la boucle du jeu et lance "gagné!"(ou le niveau 2);adore les casses briques (remarquez j'aime tout les jeux presque)