



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

**Topic: Jeu de Mur...**

**Subject: Re: Jeu de Mur...**

Posté par: gui36fr

Contribution le : 23/10/2010 13:52:19

Pour que ton cube ne bouge pas, il faut le mettre en Static et pas en RigidBody.

Si tu veux que ta balle ne traverse pas le cube, met ta balle en Dynamic avec un Damping de Translation à 1, et met lui un actuator EndObject. Je te laisse deviner la suite.

Bon blend