



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

**Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

**Subject: Re: Portal BGE - Version 1.3 - 2 niveaux fonctionnels**

Posté par: gui36fr

Contribution le : 7/11/2010 20:52:56

Je vais peut-être dire une bêtise mais ça n'aurait pas un rapport avec la "lentille" de la caméra ? (le lens quoi). Par rapport à l'acquisition de l'image à partir du portail ? (ou d'un autre objet).

En parlant de la boule, lorsque tu "l'attrapes" et que tu en es loin, il reste une grande distance entre la boule et le joueur

je trouve pas ça super... Mais ça reste mon avis.

Ton arme passe au travers des murs quand tu en approches, augmente la taille de ton "mesh physique".

@+