



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

**Topic: mouselook RTS**

**Subject: Re: mouselook RTS**

Posté par: Azerblue

Contribution le : 28/4/2014 13:56:36

Je ne sais pas programmer mais tu peux peut-être le faire avec une propriété.

Selon la position de la souris, tu affecte une valeur différente à cette propriété, et selon cette valeur tu envoies un message différent à un empty qui effectuera une rotation auquel la caméra est parentée.