



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

**Topic: Question sur des méthodes utilisées sur un jeux**

**Subject: Re: Question sur des méthodes utilisées sur un jeux**

Posté par: Redstar

Contribution le : 7/6/2016 17:36:01

Pour déparenter un objet, tu dois ajouter l'actuator "parent" et le modifier de "set parent" en "remove parent".

Cet actuator doit être appliqué aux 26 cubes.

Quand un objet se fait dégagé, c'est à cause des collisions en interne.

Pour cela, créer un actuator "Edit Object" et modifie en "dynamic" et ensuite "disable rigid body" (second slot), sur les 26 cubes.

Quand les points de vies atteignent 0, tu déparente et tu restaure le rigid body.