



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Suivre un objet "addé"

Subject: Re: Suivre un objet "addé"

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 12/6/2016 14:58:45

Salut Azerblue, merci pour ton aide

Ceci dit, j'ai du mal à envisager le système que tu décris. Mon but est que l'adversaire me suive lorsque j'ai le ballon, et aille vers le ballon lorsque je ne l'ai plus.

J'y parviens facilement avec le ballon de base, mais pas avec des ballons qui viennent d'autres layers.

En fait ce que tu proposes est de jouer avec le même ballon qui est dans la scène? le cacher et le faire apparaître quand nécessaire?

Je ne sais pas si c'est vraiment ce que tu proposes, en tout cas ça m'a l'air faisable, même si comme tu le dis, ça va certainement demander pas mal de briques, donc de ressources.

Je continuerais mes tests avec cette idée

Peut être une bonne piste?