



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Programmation python dans le BGE

Subject: Programmation python dans le BGE

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/12/2017 15:56:18

Bonjour,

Petite question: Dans mon jeu, chaque maps contiennent différentes scènes: le HUD, les mini-jeux, etc.

Si je sépare tout ça en blend séparés et que je les lie avec mes maps, ça fonctionnera ?
L'idée, c'est d'optimiser le poids des map puisque le HUD, par exemple, est universel.

En supposant que les variables soient trouvables par le blend lié, ou "enfant", bien sûr.