



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

**Topic: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender**

**Subject: Re: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender**

Posté par: blenderix

Contribution le : 1/1/2008 19:40:40

Je trouve ta methode un peu bizare.

Moi j'aurais fait comme ça:

[1 je crée un plan.](#)

[2 je met le centre sur le cote.](#)

[3 j'enregistre une clé ipo](#)

[4 je met la barre à sa taille maximale.](#)

[5 j'enregistre une autre clé ipo.](#)

[6 je met un actuator qui recupere la vie du personnage pour la mettre en ipo](#)