



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

**Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]**

**Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)**

Posté par: granarc

Contribution le : 3/1/2008 14:02:34

Citation :

Benjar a dit :

pour ton probleme, pourquoi tu ne met pas tout simplement le plan de ton curseur tout pres de la caméra?

Tu pourrais faire un "faux" curseur juste devant la caméra pour qu'on le voit tout le temps, et pour ta cible de flèches tu peux garder ton empty avec le "Track to".

Tu parentes les deux et voilà !!!

Tu as un curseur qu'on voit tout le temps et une cible pour ta flèche, qui suit le curseur (ou plutôt l'inverse)