



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

**Topic: [Update] Template - Jeu d'&#039;aventure à la 3ème personne (Zelda)**

**Subject: Re: [Update] Template - Jeu d'&#039;aventure à la 3ème personne (Zelda)**

Posté par: Ed\_le\_H

Contribution le : 7/3/2009 19:17:53

Bonjour,

je voulais d'&#039;abord te remercier pour ton template qui m'&#039;a permis d'&#039;enfin me mettre sérieusement au BGE pour mon projet, alors que je galérais péniblement avec les sources de Yo Frankie à n'&#039;y pas comprendre grand chose.

Ton travail a l'&#039;intérêt d'&#039;être suffisamment simple et clair pour un vieux comme moi...

J'&#039;en viens à ma petite contribution :

comme je voulais importer le groupe "fullcharacter" dans un fichier, j'&#039;ai eu beaucoup de mal avec la caméra.

Si j'&#039;importais en "liant", je n'&#039;arrivais pas à rendre la caméra active.

Si j'&#039;importais en "copiant", ça marchait mais ne pouvait être que placé au centre de l'&#039;espace.

Comme le personnage de Yo Frankie n'&#039;avait pas ce problème, j'&#039;ai fouillé et trouvé comment y remédier :

j'&#039;ai relié un sensor "always" de la caméra à un actuator "Scene" "Set Camera".

Ainsi, je peux insérer le groupe où je veux, ajouter une rotation, etc...

C'&#039;est sans doute améliorable ("always") mais si ça peut aider...

O-