



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

**Topic: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?**

**Subject: Re: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 19/11/2012 11:39:29

Je pensais qu'augmenter la masse de la caisse donnerait un mouvement plus réaliste, mais non.

Je me demande s'il ne serait pas plus simple de se passer de rigid body, et de tricher en utilisant un parentage à la volée (actuator Parent).