



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

**Topic: Save/load sur fichiers différents**

**Subject: Re: Save/load sur fichiers différents**

Posté par: youle

Contribution le : 23/2/2014 17:51:41

Ben ce que tu peux faire c'est dire que si la vie du perso == 0, tu repars du dernier checkpoint:

Pour ce faire au lieu du ctrl tu mets un sensor property avec la vie equals 0 EN PULSE MODE. Tu l'appelles "vie=0" par exemple. Et dans le code, tu mets:

```
vie0 = cont.sensors['vie=0']; if vie0.pulse: loadCheckpoint()
```

Voilà (attention à l'indentation c'est 4 espaces)... Et dans le premier niveau je sais pas pourquoi mais j'ai fait un script save.py qui ne sert à rien... Sur le cube tu peux mettre à côté de la brique collision avec le checkpoint un controller avec un module python SL.save et comme ça tu peux virer le script save.py (la petite croix unlink). Ca servait en fait...

A+

EDIT: Ecrire quel chiffre? Pourquoi?