



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

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

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

Posté par: 3D

Contribution le : 23/2/2014 18:37:54

Ben dans ce cas je préfère adapter le script au nom de mes propres objets et propriétés, mais ils n'apparaissent pas dans le script, je ne les trouve pas.

Edit : Mais sinon, tu ne sais vraiment pas comment dire à blender de créer un fichier avec une valeur, qu'on assigne au niveau ?

Par exemple :

Si collision, alors script A.

Script A : Créé un fichier avec un chiffre dedans (le n° du niveau)

Puis lorsqu'on redémarre le jeu, on ouvre le fichier généré par le script A et on lit le chiffre.

Si chiffre = 2, alors on charge 2.blend.

Et pour les checkpoint, on met une position correspondant à la valeur.