



**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 18:52:10

Pour fonctionner ces scripts ont juste besoin du nom des sensors (s'il y en a), des actuators (s'il y en a), du nom du "Joueur", que les niveaux s'appellent "Niveau"+un chiffre, et que le joueur ait une propriété qui s'appelle niveau. C'est tout... Après tu fais ce que tu veux avec le reste des briques

...

Sinon, si tu remplaces le sensor "ctrl" par un sensor "vie=0", tu dois virer les lignes dans les scripts qui font référence au sensor "ctrl"...

EDIT: La propriété niveau elle est déjà dans le globalDict avec sa valeur. Si tu veux l'afficher dans le jeu tu peux te servir d'un Text avec une propriété Text de type int qui copie la valeur de la propriété niveau (tu peux le faire avec des briques, pas besoin de script > always>copy property>object:joueur>propriété:niveau) Ca sert à rien en fait. T'as juste à mettre un texte devant la caméra et puis voilà...

Pour les checkpoints tu peux faire la même chose en leur donnant une propriété à chacun et en copiant cette propriété dans un Text avec une propriété Text que tu affiches à l'écran...

Je comprends pas trop ta question... Le fichier se charge bien au niveau 2 non? (Si tu n'es allé que jusqu'au niveau 2 (en appuyant sur L)). Et pareil pour 3 et pour 4 de diou!!