



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Spin Attack

Subject: Spin Attack

Posté par: my3l3ctro

Contribution le : 7/4/2017 12:08:46

Bonjour, je sollicite votre aide.

Je suis en train de faire un jeu en tant que débutant surtout dans la programmation Python.
Ce jeu est à la troisième personne.

Entrons dans le vif du sujet:

Ma caméra est parentée à un empty qui lui même est parenté à mon "Player" donc quand mon joueur bouge, ma caméra le suit.

La difficulté est que je veux lui assigner une attaque spéciale en pressant une touche quelconque du clavier et mon joueur tourne sur lui même.

Vous devinerez que ma camera tourne avec le joueur et ça n'est pas ce que je veux.

Donc pour ce faire, je peux éventuellement avec le Logic Briques ajouter un "remove Parent(a ma caméra)" lors de la pression de touche de mon attaque et la remettre après.

ça fonctionne comme ça mais le souci est que quand mon joueur finit son attaque, il est plus forcément dans la même direction que ma caméra.

Par exemple, j'arrête d'appuyer sur ma touche d'attaque spéciale, et que mon joueur se trouve face à ma caméra, bah quand je veux le faire avancer, il recule.

J'espère avoir été assez précis sur le sujet et merci d'avance pour vos tuyaux. Bye