Optimisation Editeur

* MétaData

L’ordre des métadonnées précisément :

IDbloc ; X, Y, Z ; GroupID ; PhysID

BlocID : le numéro de chaque bloc.

X, Y, Z : Coordonnées sur l’éditeur (le Z sert aux layers comme devant, derrière, milieu etc…)

PhysID : Pour savoir si le bloc est transparent [1] touchable [2] glissable [3] mortel [4].

* Si plusieurs objets possèdent le même groupe, leurs positions seront groupées sur une coordonnées (sauf le Z), on dit qu’ils sont « parents »

Cela s’applique qu’aux chargement et aux sauvegardes du level.