



voilà un petit programme qui permet de configurer la résolution d'un jeu Blender compilé (d'un runtime) puis de le lancer.

les status et transitions de boutons sont animées, et la configuration est sauvegardée à chaque exécution.

pour l'utiliser avec un de vos jeux :

- copiez les fichiers du répertoire exe dans le répertoire de votre jeu (ou bien modifiez/recompilez setup.blend et copiez le, et copiez aussi python26.zip),
- ouvrez le fichier launch.bat et écrivez le nom du jeu à démarrer.

en sélectionnant 'Default' ce sont les propriétés configurées dans le jeu qui s'appliquent, 'et fullscreen' est ignoré. si on désélectionne un des boutons de résolution, la résolution sauvegardée est réactivée.

bon, ça doit être le loader le plus lent du monde au démarrage (GLSL) et le plus gros en taille, mais c'est mon premier essai. la version compilée fournie est faite avec [BPPlayer](#) , qui remplace le blenderplayer normal. il inclu des fonctions de protection et permet de cacher la console (ce qui m'intéressait ici).

[download](#)