



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

**Topic: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau**

**Subject: Re: Environnement dans le BGE : Jour/nuit, Feu, Pluie, Eau**

Posté par: granarc

Contribution le : 10/2/2009 18:59:12

Citation :

Vraiment super ! Je suis à 59 fps chez moi, même au bout de 5 ou 6 minutes.

Ben t'as vraiment de la chance, mon Vista tourne à seulement 20 fps

Citation :

Autre chose, j'ai pas essayé, mais si les feuilles sont en dynamiques, elles devraient réagir à un joueur ou un ennemi qui traverse le tas de feuilles ?

Ben non, en fait je suspends définitivement la physique des feuilles une fois tombées au sol pour économiser des fps

Sinon, j'en profite pour dire que j'ai appliqué le conseil d'ebrian pour gratter quelques fps ; les feuilles ont toujours 6 faces pour la collision, mais elles sont désormais remplacées par des feuilles identiques à 1 face, car une fois au sol, elles n'ont plus besoin de gérer la collision