



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

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: Fps Survival Horror**

Posté par: Redstar

Contribution le : 18/5/2016 8:34:47

J'aimerais revenir sur l'idée de l'amputation.

Si tu comptes faire ça en replace mesh, tu peux oublier le LOD:

Dans mon jeu, quand un pnj apparait, j'ai fais en sorte que les pnj ne soient pas identiques niveau vestimentaire (pour le moment).

Quand j'ai laissé activé le LOD sur les pnj, j'ai remarqué que le système ne fonctionnait plus car le "replace mesh" du LOD prends le dessus.

Il serai plus judicieux du coup de faire les membres séparément et de les dé-parenter au moment opportun. Ce qui pose problème, c'est que ça va rajouter des objets en plus dans la scène et comme nous le savons tout les deux, ça bouffe des perfs.

J' imagine que tu as prévu des lieux stratégiques pour les zombies de toute façon.