



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: moaaa

Contribution le : 20/5/2016 5:39:09

pour ta question personnelle je suis dans les travaux en ce moment donc non pas trop de bge des test sur les node logic vite fait mais l'addons est pas tout a fait au point donc "wait and see"

tu devrait plutôt faire un zombie par possibilité de membre découpé et les remplacer a la volé cela prend moins d'espace dans la mémoire

et je sais pas si tu utilise des actions ou si tu script ton armature mais si tu la scripte tu n'est pas obligé de faire un update sur tout les bones a chaque fois tu devrait gagner un peu en perf et surtout se sera moins compliquer de caler tes différente armature pour le LOD