



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Hook

Contribution le : 1/7/2016 17:36:22

Salut !

Merci Tiger76 ça fait plaisir !

Alors c'est principalement à cause des animations, qui bouffent 40% des perfs avec 10 zombies, le rasterizer aussi et un peu moins le script, qui n'en bouffe que 15% (logic).

Mais ça lag surtout sur la map géante que j'avais faite, ce qui représente environ 80k poly tout confondu, donc la j'ai fini de coder le chargement et ça marche à merveille !

FoxRock:

Je t'ai envoyé un MP avec toutes les spécifications, merci encore fait ce que tu peux ;)

Du coup on peut se permettre de travailler plus chaque zone, on passe dans la zone suivante, la précédente se désactive donc la j'ai testé avec pas mal de zombie et on est toujours à 60fps, donc je suis rassuré..

Pour ce qui est des avancées, voici ce qui est en cours:

-Théo: il est sur un model de voiture cassé qui avance bien

-Ena: En train de réaliser un level assez flippant, une usine en ruine, bientôt des screens

-Moi: Je vais coder l'anim des portes et je met en place différentes zones pour tester a fond mon système d'opti, et je réfléchis si je vais coder une génération de map aléatoire directement, où si je me concentre sur un Level construit mais avec des loots/spawn aléatoires, car ce côté là est déjà bien fonctionnel !

J'attends d'avoir beaucoup de nouveau contenu pour refaire des screens histoire de pas en faire toute les deux secondes dès qu'il y a un nouveau model