



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Création jeux FPS/Parkour

Subject: Re: Création jeux FPS/Parkour

Posté par: Redstar

Contribution le : 27/3/2017 15:34:37

Tu dois effectivement trouver un compromis entre le détail de tes formes et la qualité visuelle que tu veux obtenir.

Un exemple: si tu veux un terrain (vide) assez vaste et avec beaucoup de dénivelés, il te faut compter 1024 faces.

Il faut ensuite rajouter le nombre de faces selon ce que tu rajoute comme bâtiments ou décor

Et enfin, ton personnage et ennemis.