



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Hook

Contribution le : 18/5/2016 9:58:19

moaaa:

Je viens de faire des tests, et à 1800 faces le zombie avec 8 zombie ça commence à lag, donc ce que j'ai fait c'est que j'ai gardé ce model pour quand on est très rapproché, et sinon j'ai fait un decimate sur les models pour le LOD, je tombe a 800 pour la moyenne portée et 350 pour la longue distance, du coup j'ai plus de lag de ce coté la, maintenant ce qui pêche c'est les ressources consommé par les armatures vers le 18 ème zombie rendu en même temps ça commence a lag.

Faut que je trouve comment optimiser ça, enfin ça fait plaisir de te revoir par ici, toujours sur un projet de jeu toi aussi ?

Red:

Effectivement le remplace mesh est pas ma meilleurs solution, j'ai plutôt pensé à séparer comme tu le dis les objets démembrables, et donc simplement les supprimer si telle ou telle partie du corps a pris trop de dégats, et revoir les animations en fonction des membres restants (marche a cloche pied, rampe ...).

Le soucis c'est les objets en effet, ça va faire au lieu d'un mesh pour un zombie 5 ou 6 si je met beaucoup de membres qui peuvent êtres coupés, mais je n'en afficherais pas autant en même temps donc ça je passer.

J'avais pensé a un système de zone, les zombies sont placés en groupes assez éloignés des autres groupes, ils ont une zone d'action, si ils la dépassent il reviennent tout simplement vers leurs points d'origine, mais il faut que je prévois un système pour pas que le joueur profite de cette faille pour tuer les zombies facilement.

Bref il reste encore un gros boulot sur eux c'est loin d'être fini

Merci des retours encore une fois

Edition: J'en profite du coup par rapport à cette histoire d'animation, dans certains jeu à une certaines distance les animations deviennent sacadé comme une sorte de LOD des animations, serait il possible de faire par exemple aller l'animation de 3 frames en 3 frames au lieu de 1, j'imagine que ça pourrait réduire de beaucoup les performances consommé non ?