Ett problem med Hinge Joint som uppstod när ett annat objekt var kopplad med en joint till ett redan ”jointat” objekt löstes genom att göra den ”lägre” jointen till en Kinematic([Kinematic](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody-isKinematic.html)). Det verkar inte spela någon roll vilken av de lägre joints man gör Kinematic.