



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 : 25/6/2016 16:41:11

Merci Timeman pour tes idées et cette réponse très complète

je procède toujours pour faire un système en créant un blend a part, et en élaborant le système avec des exemples, si il marche je le code sérieusement sur le blend principal.

Merci pour les animations faut que je regarde ça en détail, par contre il n'y aura jamais des meutes de 20-30 zombies

le moteur ne les tiendrais pas, trop de calculs en même temps, je m'arrangerais pour qu'il n'en est pas plus de 10 c'est déjà un bon chiffre je trouve.

Red pas exactement non, la j'ai un peu ralenti je suis en train de faire des tutos sur le BGE (voir ma chaîne en signature) pour changer un peu d'air, donc j'alterne un petit peu ça me permet de respirer et de mieux reprendre ensuite, je veux pas trop m'avancer, si je donne une fourchette 2-3 mois j'aurais quelques choses de bien figolé je pense avec les vacances.

Merci encore des retours et à très bientôt