



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: timeman13

Contribution le : 26/6/2016 15:23:36

Citation :

Hook a écrit: 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.

Derien :)

C'est vrai, 10 zombies c'est déjà bien. L'idéal, ce serait d'approfondir le gameplay en lui même.

Donc, prend ton temps, tu n'es pas pressé non-plus. Si tu veux faire un bon jeu, il faut le faire "mûrir" en quelques sortes. Voir et revoir ses principaux mécanismes, tester, retester, etc...

C'est peut-être des explications basiques, mais c'est comme ça que ça marche :)

Bon courage pour la suite !

Citation :

Ecirbaf a écrit:

J'aime bien le style graphique que prend l'ensemble et niveau programmation ça commence à prendre une envergure vraiment sympa. Les suggestions de timeman sont vraiment terribles...

Merci :D

Citation :

Ecirbaf a écrit:

...et j'aimerais bien voir un jour un jeu qui exploite ses idées délirantes.

"Iron Man Collapsing" probablement ! (vous en saurez plus par la suite)

A plus,
T13