



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Hook

Contribution le : 19/1/2020 17:14:51

Citation :

Bibi09 a écrit:

Tu auras certainement plein d'autres animations où on pourra voir les modèles des mains et des bras.

Et puis, là où c'est intéressant c'est quand une chose est montrée de façon subtile. Le forcing "regarde mon bras comment que je l'ai trop bien modélisé", ça se comprend bien sûr mais c'est pas forcément le mieux. Autant faire un jeu comme Jurassic Park Trepasser.

[https://youtu.be/WVE\\_yU38YVI?t=573](https://youtu.be/WVE_yU38YVI?t=573)

Oui c'est certain ! Le modèle n'est même pas de moi (on a investi pour des raisons de rapidité d'intégration sur un modèle de bras tout fait). Cette vidéo me fait toujours autant rire

Merci en tout cas pour ces commentaires

Yo Redstar. Hmm oui je connaissais ! Ca peut être effectivement une piste, je sais qu'on avait développer une courte explication pour le moment de comment le joueur en est arrivé là (en gros un virus contenu dans de la glace à une certaine profondeur, la glace fondant de plus en plus ... le virus qui avait des millions d'années à fini par ressurgir...). C'est toujours bon à prendre tu fais bien de proposer !

Bon j'en profite pour faire un petit point (réunion de team ce matin). Pour le développement je consacre ma semaine à l'élaboration d'un système d'inventaire assez poussé mais qui jeespère rajoutera un aspect intéressant au jeu. Pour les connaisseurs, le système bientôt intégré sera très inspiré de l'inventaire de Resident Evil 4, avec des subtilités en plus

A bientôt ++