



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Bibi09

Contribution le : 20/1/2020 10:20:53

Tout à fait. Et les deux ne sont pas incompatibles.

Pour les champignons en lien avec le dérèglement climatique, je n'ai pas eu écho de faits. Par contre, pour ce qui est du permafrost libérant des pathogènes, on a déjà eu ça par exemple :

https://www.sciencesetavenir.fr/sante/russie-dans-le-permafrost-virus-et-bacteries-attendent-le-degel_31120

Tu fais sans doute référence à ce parasite.

https://www.sciencesetavenir.fr/animaux/insectes/une-fois-parasitee-les-fourmis-charpentieres-sont-plus-marionnettes-que-zombies_118139

Il est dit que le champignon n'envahit pas directement le cerveau bien qu'il puisse en altérer le fonctionnement à distance. Il s'immisce plutôt au milieu des tissus musculaires. Par contre, quid de la transmission du champignon par un infecté ? Là aussi, on peut avoir plein de façons dégueulasses de faire pour changer de la traditionnelle morsure du zombie. Si le champignon est qu'un parasite, je ne suis pas sûr qu'elle puisse s'appliquer. Par contre, il y a tout un tas de trucs immondes à proposer et ça peut même différencier le jeu des autres par exemple à travers des mécaniques de gameplay originales.

Au final, il y a plusieurs façons de proposer un scénario plausible d'un point de vue biologique et scientifique. Et c'est bien là ce qui est passionnant avec la science-fiction.