



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 24/1/2020 8:21:28

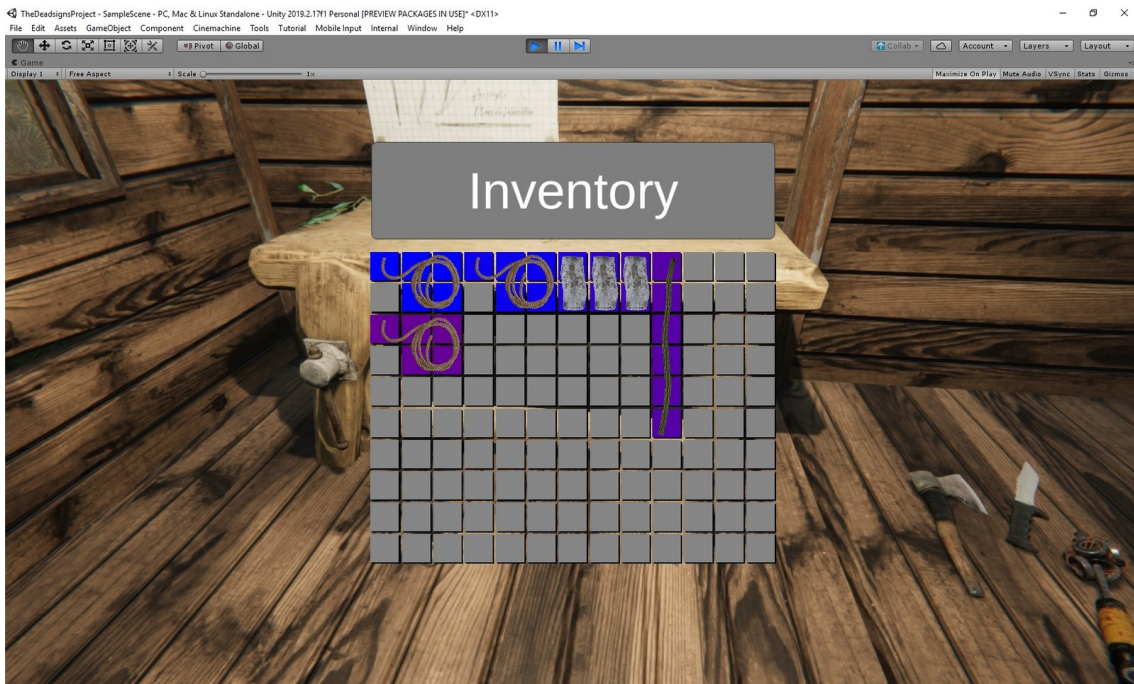
Merci pour vos retours sur le sujet, c'est super intéressant et puis ça va nous servir par la suite quand on voudra développer le "lore" du jeu !

On attaque bientôt le premier ennemi qui sera présent dans le mini jeu qui devrait sortir d'ici peu, du coup je pense qu'on va avoir pas mal de discussions sur quoi partir. Le faire se battre avec ses mains/pieds/armes ferait réaliste pour le coup par rapport à la morsure comme vous dites, ça peut être moyen de faire des légères mutations améliorer sa capacité au combat même à main nue

Quoi qu'il en soit, ces commentaires vont nous aider dans notre décision et encore merci d'avoir partagé votre vision des choses !

Pour ce qui est du bilan de la semaine, sur le dev j'ai attaqué un gros morceau, le système d'inventaire (comme j'en est parlé dans mon post précédent). Système qui est pas encore fini mais bien avancé, plutôt complexe à mettre en place mais qui va être très intéressant je pense.

Petit screen rapide de la où j'en suis:



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=e02160807b0f4e2fbdcb4abe3d91aea7>

Alors c'est très moche pour le moment parce que j'ai réalisé que le côté fonctionnel. Donc la, si on ramasse un objet, il va automatiquement se placer là où il y a de la place. Ça donne pas mal de boucles au final

J'ai poussé le système de sorte que chaque objet peut avoir une forme assez "tetris-like" et ça marche toujours. Si on se rend compte que les objets avec des formes aussi détaillées sont chiantes au final, on a toujours la possibilité de changer les formes en formes simplement rectangulaires. J'ai programmé un interface dans le moteur de jeu qui permet de cocher des cases et de définir de manière visuelle de quel forme est l'objet.

Ce qui est avancé mais pas fini c'est la possibilité de bouger un objet (parce que évidemment tout va tourner autour du joueur qui arrange comme il le désire les objets dans l'inventaire). A noter que les objets se placent là où il y a de la place quand on les ramasse, mais ils ne se tournent pas. Ça veut dire que si le joueur ramasse trop d'objet sans ranger, certains objets auront un placement non optimisé et il n'y aura plus de place. Le joueur devra donc aller dans l'inventaire et tourner certains objets (rotation 90°) pour les ré-arranger et gagner de la place.

Petit screen également en passant sur la lance que j'avais peut être déjà montré mais ça fait pas de mal:



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=d557e2048055427484176333a1a6c730>

Et puis voila j'ai fait le tour pour le bilan de la semaine je pense

++