

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 : 31/1/2020 14:41:53

Hello, petites news.

Grosse semaine au boulot de mon côté, j'ai eu du mal à avancer mais il y a quelques trucs quand même !



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=e1576d3ea9479752950ca212fb55e052>

L'inventaire est quasi fini. Reste plus que la fonction pour tourner à 90° les objets pour mieux les ranger, et faire un peu de graphisme parce que j'ai fait ça très vite fait pour avoir un truc un minimum présentable pour la com du vendredi.

La semaine suivante ça va être un peu standbye, on participe à une Game Jam tout le week end donc on se prépare au mieux histoire de carburer

Ce qui est bien pour en revenir à l'inventaire c'est que comme c'est structuré, je peux direct créer des containers genre coffre ou quoi ou le joueur pourra ranger des trucs dedans (des inventaires indépendants en somme...)

Bonne journée ++