



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 : 28/2/2020 8:45:07

Hello !

Petit brief des avancées de la semaine de mon côté, en commençant par l'inventaire:

- Amélioration du déplacement/rotation des objets
- Ajout d'objets qui peuvent s'empiler, utile pour les flèches qui peuvent se ranger par 3 par exemple et éviter de prendre plus de place qu'elles ne devraient
- Cliquer déposer les objets dans les poches/alternative au menu contextuel avec clic droit
- Les objets possèdent une couleur pour les différencier
- Au passage de la souris la description de l'objet s'affiche
- Un système de poche, le joueur peut mettre n'importe quel objet équipable dedans et chaque poche peut se voir assigner un raccourci pour équiper rapidement l'objet. A savoir qu'une poche n'a pas de taille précise, ce qui permet au joueur de gagner de la place dans son inventaire si il décide de placer un objet large dans une poche plutôt que dans son stockage standard.

Petit gif en espérant qu'il ne soit pas trop lourd:

<https://gph.is/g/apb207e>

Mise en place du classeur de recette qui est totalement fonctionnel. Il dispose d'une liste de recette, qui permet au joueur si il se trouve proche d'un établi et qu'il possède les matériaux requis de lancer une animation de craft pour faire apparaître l'objet final de la recette



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=4acfc9fe97ac4c975208ec7d7ab38d33>

Une bonne soirée passée également à tester le jeu et à remplir une liste de chose à améliorer sur l'inventaire, le tout corrigé hier soir. Une intégration d'un monstre qui est en cours de texturing qu'on montrera certainement la semaine prochaine. Une grosse intégration de sons en perspective pour Dimanche, et puis je pense qu'on commence à avoir beaucoup de contenu pour sortir une première vidéo pour vous montrer l'avancement, donc ça sera fait très bientôt

Et puis la je me penche sur la durabilité des armes parce que c'est quand même un point important (en passant par la possibilité de réparer les armes également en échange de quelques matériaux)...

A bientôt pour des news ++