



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: Bibi09

Contribution le : 20/4/2020 10:38:23

Je pensais que c'était les zombies qui les avaient plantés.

Oh, on taquine mais c'est joli. Enfin, c'est un peu trop propre pour l'instant alors que ça semble abandonné depuis un petit moment.

Je précise que j'ai bien lu et que c'est pas fini.

Pour la roue, je m'attendrais à ce que des algues (partie sous l'eau) et de la mousse (partie émergée) aient poussé dessus. Pour les ruines du moulin, des murs moins propres/unis aussi.

<https://previews.123rf.com/images/andrisl/andrisl1503/andrisl150300037/37906113-old-cass%C3%A9e-roue-du-moulin-de-l-eau-parc-national-de-krka-croatie-.jpg>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Ruine_Murs.jpg

Pour la déchetterie, le dôme de terre sur la gauche me dérange. Il fait trop low poly (et j'ai du mal à voir ce que ça représente).

Le métal est tout neuf. Je le verrais bien rouillé au contraire.

Les pneus ont trop bien empilés.

https://image.freepik.com/free-photo/garbage-heap-ready-disposal-old-worn-out-tires-abandoned-trash-dump_116317-1398.jpg

Je ne sais pas si tu as pris des références pour représenter des lieux abandonnés. Une bonne piste serait de regarder des photos de Prypiat en 2020. Ça donne un bon aperçu de ce à quoi ressemble un espace contemporain occupé par l'Homme et abandonné à la nature.

Sinon plus globalement, je sais pas trop l'ambiance que vous voulez donner au jeu.

C'est un avis personnel, je trouve ça trop choupinet et lumineux. On a envie d'aller cueillir des coquelicots et de voler avec les papillons.

Et la nuit, on se fait dézinguer par des monstres assoiffés de sang !!

Bref sans avoir encore joué au jeu mais en lisant ce que tu en dis, il semble y avoir un contraste déroutant.

