



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: Hook

Contribution le : 9/5/2020 9:12:11

Bon en vrai ce type de monstre sera limité à un par vagues de boss, sinon trois est ingérable j'ai avoué... Ouep d'ailleurs j'ai hâte de vous montrer le premier piège (piège à loup/ours) qui a été intégré il y a deux jours. Pour l'instant il fait seulement des dégâts en se refermant mais à terme j'aimerais qu'il bloque voir ralentisse également l'ennemi. (j'avais eu l'idée de laisser le piège accroché au pied du monstre mais c'est dommage ça fait un peu buggé avec l'animation donc j'abandonne l'idée même si ça paraissait fun au départ

)