



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 : 15/5/2020 19:20:00

Hey hey merci !!

Citation :

C'est aussi une bonne chose de rendre la journée intéressante au-delà de la simple récolte d'items. Vous allez certainement trouver quelque chose d'utile et de plaisant qui collera bien pendant cette phase. :)

On va tenter ça par un moyen

Citation :

Pour la chasse, tu parles de soin (en mangeant ?). Est-ce que les animaux pourraient aussi donner des ressources comme du cuir ou des os pour faire des protections sommaires ? Une sorte de protection tribale probablement peu résistante mais amortissant les coups, par exemple...

C'est une idée peu originale mais bon, c'est un jeu de survie donc il faut faire feu de tout bois dans la nature !

Oui je parle bien de soin, mais j'avoue que on peut les faire drop d'autres objets et pourquoi pas des matériaux de craft en effet. J'ai vu passer dans notre liste à idée la possibilité d'équiper des armures, donc c'est fort probable qu'on tende vers ça par la suite

Merci blendlove

Citation :

Le protagoniste déclenche pas les pièges lorsqu'il marche dessus?

J'ai pensé que ça ferait un peu trop hardcore c'est quelque chose que j'ai désactivé mais j'avoue que ça serait plus réaliste. Parce que là il brain les ennemis en marchant sur ses pièges c'est un peu déloyale en effet

Merci encore à vous deux, bon week ++