



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !

Posté par: Hook

Contribution le : 4/7/2020 11:34:39

Hello Bibi !

Il me semble que l'espace discussion sur le jeu peut servir à ça, c'est :

<https://steamcommunity.com/app/1277650/discussions/>

Hmmm en effet c'est bizarre. Pour le placement du piège normalement si on clic dans une zone inaccessible cela a pour effet d'annuler le placement et de remettre le piège dans l'inventaire (techniquement le piège n'a jamais quitté l'inventaire avant qu'on ne confirme sa position).

On a un bug qu'on traîne depuis un moment et qu'on arrive pas à identifier, c'est le fait que des fois en déplaçant des objets (c'est assez rare) ils disparaissent de l'inventaire. Je pense que c'est ce qu'il est passé. D'un point de vue technique sûrement que la fonction qui ajoute un objet dans l'inventaire n'a pas trouvé de place, et donc a effectué un return sans rien faire. J'aimerais vraiment trouver comment le reproduire, je vais faire des tests !

En effet pour le focus, c'est moi qui est codé ça comme ça mais c'est pas top du tout. Faut que je réfléchisse à comment faire ça, peut-être que je l'affiche quand même n'importe où mais je met une couleur rouge pour signifier qu'il ne peut pas aller là (plutôt que de le garder à sa dernière position si il ne trouve pas l'endroit adéquat).

Pour le bipède et surtout après avoir vu le classement, on a peut-être poussé un poil trop la difficulté. Normalement quand tu le rencontres tu as déjà pu fabriquer une lance et potentiellement réparé une tourelle ce qui aide beaucoup, c'est vraiment un gros sac à pv. Donc à la réunion de demain on va voir si c'est pas mieux de slow down la difficulté un peu, si on est les seuls à faire des gros scores c'est pas possible

Merci pour le retour encore une fois ! La j'ai décompressé quelques jours, mais dès demain on se penche sur les premières corrections, j'ai très envie aussi d'attaquer un nouveau monstre pour m'améliorer en sculpt... mais peut-être que le jeu serait plus fun si on travaillait plutôt sur des nouveaux systèmes (la y'a seulement les tourelles et les pièges à ours). Des zones électrifiées sur le sol, des pièges explosifs, des zones qui ralentissent... C'est pas très long à mettre en place et c'est pas les idées qui manquent