



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Hook

Contribution le : 20/6/2016 22:08:25

Salut les gars merci des commentaires !

tonycheuh:

Oui c'est une giclure

je vais me faire plaisir t'inquiète pas

timeman13:

Pour l'anim tu as raison, il faut que je la reprenne, merci pour la référence je la garde pour dès que je m'y remet, c'est vrai qu'avec cette pose sur le screen sa fait patinage xD Pour ce projet Unreal Engine non je reste sur le BGE, après pour d'autres je vais finir par essayer un de ces jours ..

RIPPER:

Merci, ah cool j'ai vu ton post bonne continuation

Merci encore des coms,

Sinon ce soir j'ai eu un élan de fou, j'ai du resté 5h non stop à coder tout et n'importe quoi que je laissait de coté depuis un moment, du coup voila la liste des nouveautés:

- Batte codé et bien fonctionnelle, on peut enfin éclater les zombies avec si on est a cours de munitions
- En parlant de munition jusque la c'était munitions infini, j'ai codé une réserve de munitions, et en passant le bruitage quand on a plus de balles
- L'anim de mort du zombie ainsi que des bruitages ont été rajoutés
- Des giclures de sang au sol si on tire sur les zombies
- Tirer provoque maintenant une montée du viseur, ce qui complique un peu la visée et rend le tout plus réaliste
- Tirer sur les zombies les ralentis aussi
- Animation de prise de dégâts des zombies
- Divers bruitages encore rajoutés, comme l'impact de la batte cloutée ou encore des sons aléatoires pour les zombies qui errent
- Calibrage des zombies pour ce qui est de la détection du joueur, de combien de zombies sont attiré par un zombie blessé dans une zone précise, où encore de la durée de l'étourdissement, et j'ai aussi booster leurs HP pour les rendres plus coriaces... A défaut de ne pas pouvoir en mettre plus d'une dizaine en groupe, je les rend plus fort afin de compenser..

Voila pour ce soir, bonne nuit

