



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 22/6/2016 18:16:46

Je ne suis pas codeur mais c'est quand même une charge de travail supplémentaire j'imagine. Les animations à mettre en place, l'effet si réussite ou non, le comportement des autres ennemis quand le QTE est activé, ce genre de choses, enfin faut voir.

Tout ce que je sais c'est que Hook est en solo sur le codage :d