



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 : 23/6/2016 11:45:46

Et bien tu es plutôt inspiré timeman c'est le moins que l'on puisse dire

merci d'avoir commenté

Pour ce qui est des poings, je vais les coder je pense pour que le joueur en soit équipé si il n'a aucune arme, après pour les QTE ça sera pas si simple à mettre en place j'hésite.

Le truc c'est qu'il faut synchroniser pas mal de truc, ce que feront les autres zombies pendant les QTE, la réaction du zombie, ça impose pas mal de truc ..

Pour les coffres j'aime bien l'idée, je vais y réfléchir, la bullet time faut que je trouve un miyen mais ça serait top c'est sur, après je veux pas non plus faire trop compliqué de suite, du tout je garde tes idées sous le code pour plus tard.

Merci encore pour ton soutien

Rien d'encore très neuf pour le moment, à part que j'ai trouvé grâce à Anarchy que les IK jouait beaucoup sur la consommation des fps, et donc j'ai pu augmenter le nombre de zombie a 12 sans lag sans IK, maintenant il faut trouver un moyen de bake les animations pour pouvoir enlever les IK, je sais pas encore comment procéder..