



**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: Redstar

Contribution le : 25/1/2020 10:59:31

Citation :

...J'ai poussé le système de sorte que chaque objet peut avoir une forme assez "tetris-like"...

...on a toujours la possibilité de changer les formes en formes simplement rectangulaires...

...J'ai programmé un interface dans le moteur de jeu qui permet de cocher des cases et de définir de manière visuelle de quel forme est l'objet...

...Le joueur devra donc aller dans l'inventaire et tourner certains objets (rotation 90°) pour les ré-arranger et gagner de la place.

Question de joueur: qu'est-ce qui mérite que je passe plus de temps dans mon inventaire que dans l'environnement 3D ? Dois-je passer 10 minutes à réfléchir si je dois garder tel ou tel objet, à chaque fois que je peux en ramasser, à cause d'une mauvaise organisation de ma part ? Ne vais-je pas être frustré se faisant ?

Je suis d'accord sur le commentaire pour la lance et la main.