



**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: Hook

Contribution le : 20/3/2020 11:12:33

Et le petit brief de la semaine (c'est pas le corona qui va nous empêcher de bosser )

Une belle avancée sur le premier ennemi développé en terme de comportement. Déjà côté script j'ai mis en place un système de State Machine (qui permet en gros de faire un script par état, par exemple état Inactif, Patrouille, Poursuite...). C'est vraiment pratique dans le sens où j'ai plusieurs petits scripts qui contiennent seulement le comportement de l'état actuel et pas un gros script hyper chargé dans lequel j'aurais du mal à me retrouver.

Côté animation ça m'a pris pas mal de temps, j'ai enfin pu tester les animations en RootMotion, ce qui améliore vachement le réalisme du déplacement et évite l'effet "glisse" sur le sol. J'en poste quelques unes qui sont encore en cours mais si vous avez des choses à redire ça m'aidera à les améliorer

On a prévu en tout 5 attaques différentes, c'est un ennemi relativement puissant qui fera certainement office de boss, donc je compte bien travailler son comportement au maximum. Pour l'instant il patrouille aléatoirement sur la map, peut repérer le joueur et le poursuivre, le joueur peut réussir à le semer. Il peut attaquer avec une seule attaque et mourir ce qui à pour effet d'activer un ragdoll.

A part ça il y a eu des modifications sur beaucoup de choses, des mécaniques de gameplay, des sons, l'intégration d'une multitude de nouveaux objets.



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=17adfed44fd3219f70b6bfb98e132d2>

Coté son j'ai beaucoup travaillé sur comment faciliter la vie de mon sound designer

Donc j'ai scripté des petits utilitaires pour qu'il s'y retrouve, écrit une doc sur certaines démarches... histoire qu'on soit vraiment efficace la dessus !

Il reste encore quelques sons à importer pour avoir une belle vidéo donc on attend encore un peu. Donc semaine prochaine c'est reparti sur l'IA de l'ennemi, et les différents états du joueur (car actuellement il ne peut ni mourir, ni prendre des dégâts, embêtant me direz vous

)

++