



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Hook

Contribution le : 30/3/2020 12:22:50

Thank you

Oui bien évidemment la consommation va varier en fonction des appareils allumés, c'est pas encore mis en place pour l'instant mais je compte bien le faire !

J'imagine déjà le dilemme... Utiliser le peu de fuel qui reste pour rester dans la lumière ou pour ralentir les monstres hmm

J'ai regardé un test du jeu de plateau "Dead of Winter" très sympa en effet, ça pourrait être une bonne source d'inspiration de piocher de ce côté la aussi.

++