



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 : 5/4/2020 18:54:21

Citation :

Bibi09 a écrit:

Je sais que c'est encore temporaire, le silence du monstre a un côté malaisant et en même temps c'est pas mal. Enfin, je veux dire, ça donne une ambiance très spéciale qui pourrait être intéressante justement !

Hmmm c'est intéressant comme point de vue ! J'en est parlé avec mon coéquipier et c'est vrai que maintenant que tu le dis ça peut avoir un bon côté (enfin bon pas pour le joueur..), donc on garde ça sous le coude pour le sound-design

Citation :

Redstar a écrit:

Je trouve ça bizarre que la créature, ayant de fines jambes, puisse faire trembler la camera. L'animation de mort me semble un poil lente aussi. C'est dommage de ne pas avoir affiché le combat en entier mais je suis sûr ce ça donne bien

Les tremblements sont peut-être un peu exagérés j'avoue

Le combat est pas encore vraiment intéressant, le monstre manque d'attaques, et surtout de calibration au niveau de ses vitesses... On va améliorer ça pour la suite !

Alors cette semaine voyons ...

C'était principalement améliorer le monstre ce qui a été fait en début de semaine, ainsi que de permettre au joueur de prendre des dégâts et de mourir (ce que vous avez vu aussi). Je devais attaquer la création d'un nouvel ennemi mais j'ai pris du retard, c'est pourquoi c'est reporté à cette semaine ! J'ai hâte de commencer, je sais pas exactement sur quoi je vais partir mais ça me fait envie

Sinon l'habituelle correction de bugs/améliorations (pour essayer de dégrossir notre liste qui est plutôt bien portante pour le moment

)

Et comme promis (bon vraiment brut de décoffrage la) la première vidéo #devlog qui montre notre map de test qui nous sert à débbuger. Je me contente de montrer certaines mécaniques, notamment l'inventaire. Vous pourrez vous rendre compte que malgré le fait que cela soit fonctionnel, il

reste encore à habiller tout ça (ce qui viendra un peu plus tard...)

<https://www.youtube.com/watch?v=MpvOT1lqo&feature=youtu.be>

Voilà voilà, n'hésitez pas si vous avez des remarques, on prend tous en compte pour améliorer le jeu au max.

++