



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: Redstar

Contribution le : 6/4/2020 10:31:46

Sympa tout ça

Par contre, quelques observations:

Au sujet de l'épée, je pense que tu devrais faire une animation spéciale car cette épée me semble être plus pour couper/trancher que perforer, contrairement à la hache, qui elle, est faite pour perforer.

D'ailleurs, ça serait logique, vu qu'il y a des scilles.

L'attaque à la lance me semble un peu molle.

Quand tu actives la destruction des armes, est-ce un bug que la hache ne se casse pas quand tu frappe en étant accroupi ?

L'arc, deux choses: pourquoi avoir mis une pièce de métal au centre si c'est pour la tenir au niveau du cordage ? Ensuite, quand tu marches en visant, je trouve que le mouvement est trop prononcé, on dirait que tu as des trampolines aux pieds.

Pour le combat du monstre, merci, c'est ce que je voulais voir

À ce sujet: d'accord avec bibi09 sur le fait de casser les codes en terme de bruitages de monstre, mais si il a une bouche, est-ce possible de ne pas émettre de son ? Ne serait-ce pas illogique ?

Au minimum, mettre le son des mouvements de la créature quand elle frappe ou marche.

Quand la créature frappe, on ne sait pas si elle t'a touché ou non, par contre l'indicateur disant "tu vas bientôt mourir" est là.

Durant le craft, avant que ton personnage tape sur le métal, on entend déjà le son ou il tape.

Enfin, je te propose que ton personnage regarde là où il tape (vers le bas donc) et pour cacher le statique, tu fais dégager un nuage de poussière/fumée pour cacher l'apparition de l'arme complétée.