



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 : 6/4/2020 16:54:01

Hey merci pour ce commentaire détaillé

Citation :

Redstar a écrit:

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.

Elle est quand même très lourde je doute que le joueur arrive à couper une pastèque en deux avec ça, la fracasser par contre est plus plausible

est vrai qu'il y a des lames de scies dessus, mais est plus pour rajouter un côté "piquant" un peu comme les clous sur une batte.

Citation :

Redstar a écrit:

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

est peut-être une des armes qui mérite le plus d'être retravaillée au niveau des coups, parce que même en combat est de la bouse mais pas qu'un peu pour le moment

Citation :

Redstar a écrit:

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

Oui en fait est parce que certaines armes ne se cassent pas. Actuellement seulement l'épée la lance et la masse peuvent se casser.

Citation :

Redstar a écrit:

L'arc, deux choses: pourquoi avoir mis une pièce de métal au centre si est pour la

tenir au niveau du cordage ? Ensuite, quand tu marche en visant, je trouve que le mouvement est trop prononcé, on dirai que tu as des trampolines aux pieds.

La pièce de métal était plus pensée pour tenir les deux branches de l'arc entre elles, après je t'avoue que j'ai pas non plus cherché la cohérence absolue..

Citation :

Redstar a écrit:

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 serai-ce pas illogique ?

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

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

On est d'accord la dessus, il a que des bonnes idées ce Bibi tu as vu

Citation :

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

Je le rajoute direct dans les corrections en sons, c'est vrai que ça fait tâche !

Citation :

Enfin, je te propose que ton personnage regarde là ou 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.

Hmmm c'est intéressant, quelque chose qui obstruerai l'écran alors. Soit ça soit je le fait regarder en bas durant la quasi totalité de l'animation, et pile a la fin au dernier coup de marteau il redresse la tête pour cacher l'apparition comme par magie de l'arme

En tous cas un grand merci d'avoir pris le temps de regarder la vidéo et de nous faire un retour

++