



**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: Bibi09

Contribution le : 7/4/2020 19:59:49

J'aurais visionné la vidéo mais j'aurais pas trop de choses (pertinentes) à dire dessus. Je l'ai trouvé bien dans l'ensemble, mais je suis loin d'être expert en programmation de jeux vidéo.

Sinon pour la fabrication, c'est en effet un peu bizarre que le mec regarde le plafond pour souder sa hache.

Un bête fondu en noir avec des bruitages de bricolage ne suffirait pas à avoir un truc à la fois sobre et réaliste ? J'ai "peur" que la fumée ne fasse trop "Abracadabra !" et tranche (sans calembour) avec le reste du jeu.