

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 : 10/4/2020 11:18:44

C'est intéressant Redstar, je vais en parler avec mon coéquipier on verra si on décide de faire ça, quoi qu'il en soit ce genre de fonctionnalités n'est pas prioritaire pour le moment (tant qu'on a pas un jeu qui tourne de A à Z) mais ça peut s'envisager pour embellir le jeu par la suite

Merci Bibi pour le visionnage ! Je suis d'accord avec toi pour le nuage de fumée, le fondu en noir est une bonne possibilité

Aller petit brief des avancées, malgré la semaine en télétravail très chargée...

Un nouvel ennemi un peu plus commun que le précédent est enfin modélisé, on pense faire plusieurs autres petits ennemis dans la même idée de "plantes mutantes" par la suite.



<https://pasteall.org/media/d/6/d6c94267417c557525c70330f4b41257.jpg>

Un simple rampant à première vue, mais qui peut malgré tout être sacrément dangereux pour le joueur. En gros il disposera de seulement deux attaques, une charge ainsi qu'une attaque en combat rapproché. Par contre chez certains et dès qu'ils approchent de la mort, ils se mettent à briller de plus en plus forts et peuvent exploser, et occasionner des dégâts si le joueur se situe à proximité

J'ai quasiment fini l'animation de celui ci, il sera très prochainement fonctionnel.

Sinon beaucoup de corrections depuis les derniers retours sur la vidéo, on a bien épuré la chose ! et du coup en perspective sur la semaine suivante (j'ai hâte), la construction de bout en bout de la map du premier mini-jeu.

L'objectif étant fin de semaine suivante d'avoir toutes les zones visitables de ce premier niveau, de définir les limites de la map, de placer la végétation là où elle doit être etc. Parce qu'on prévoit d'ici deux semaines d'avoir le filage entier du mode de jeu, pouvoir commencer une partie, avoir le défilement du jour, avec le spawn des monstres la nuit...

Bon week end ++