



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Hook

Contribution le : 20/4/2020 16:21:03

Hey hey les habitués

Citation :

Redstar a écrit:

Au début, j'ai pensé à une unité lourde Scrin (c&c tiberium 3) et l'unité niveau 1 Cybran (supreme commander)...

Je connais pas du tout ! On a dit aussi qu'elles ressemblaient aux bestioles du z&rot dans LOL, je me suis surtout inspiré de dessins sur Pinterest pour la réaliser

Pour les panneaux qui saient... c'est peut-être le joueur qui était déjà parti en éclaireur pour marquer des zones... bon après ça lui sert pas à grand chose vu qu'il sait reconnaître un moulin à mon avis mais bon

Citation :

Bibi09 a écrit:

Pour la roue, je m'attendrais à ce que des algues (partie sous l'eau) et de la mousse (partie émergée) aient poussé dessus. Pour les ruines du moulin, des murs moins propres/unis aussi.

<https://previews.123rf.com/images/andrisl/andrisl1503/andrisl150300037/37906113-old-cass%C3%A9e-roue-du-moulin-de-l-eau-parc-national-de-krka-croatie-.jpg>

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Ruine\\_Murs.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Ruine_Murs.jpg)

Pour la déchetterie, le dôme de terre sur la gauche me dérange. Il fait trop low poly (et j'ai du mal à voir ce que ça représente).

Le métal est tout neuf. Je le verrais bien rouillé au contraire.

Les pneus ont trop bien empilés.

[https://image.freepik.com/free-photo/garbage-heap-ready-disposal-old-worn-out-tires-abandoned-trash-dump\\_116317-1398.jpg](https://image.freepik.com/free-photo/garbage-heap-ready-disposal-old-worn-out-tires-abandoned-trash-dump_116317-1398.jpg)

Je ne sais pas si tu as pris des références pour représenter des lieux abandonnés. Une bonne piste serait de regarder des photos de Prypiat en 2020. Ça donne un bon aperçu de ce à quoi ressemble un espace contemporain occupé par l'Homme et abandonné à la nature.

J'ai pas vraiment pris de ref pour les lieux, mais c'est vachement intéressant tout ça. Tu as entièrement raison ça fait trop propre pour le moment, je vais reprendre la texture des grillages et de la roue du moulin pour ajouter ce qu'il faut cette semaine !

Citation :

Bibi09 a écrit:

Sinon plus globalement, je sais pas trop l'ambiance que vous voulez donner au jeu. C'est un avis personnel, je trouve ça trop choupinet et lumineux. On a envie d'aller cueillir des coquelicots et de voler avec les papillons.

Les ambiances de la journée ne reflète pas vraiment la nuit en effet

On a prévu de se faire une session pour les régler une a une, la le soleil tape fort et tout est beau mais c'est vrai que partir sur de la brume un peu même en journée et des trucs moins ensoleillés serait plus judicieux !

Encore merci pour les coms on garde ça sous le coude, et j'espère qu'on verra un contraste intéressant entre l'état de la map de la semaine dernière et de la version améliorée que je posterai dimanche

++