



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Tales & Legends

Subject: Re: Projet Tales & Legends - corrections phase test 1

Posté par: Redstar

Contribution le : 30/3/2017 10:07:48

Grosse mise à jour du projet, je termine tout doucement les corrections pour la version 0.3.1:

D'abord pour les ailes:

[L'ancienne version](#)

[La nouvelle version](#)

Vous pouvez remarquer que la caravelle a été légèrement modifiée niveau texture.

Dans les bugs et éléments corrigés, on retrouve:

- Agrandissement hitbox joueur
- Correction collision barrière revue
- [L'anim de la mort a été revue ainsi que la texture de l'eau](#)
- [La texture des nuages a été revue](#)
- "Micro-coutures" du brouillard retirées
- [Pour le menu d'achat, des flèches ont été rajoutées pour différencier ce qui peut être acheté/vendu](#)
- Un message indique maintenant sur un article si il peut être utilisé selon les compétences actives du joueur.
- [Marcus décrit le rôle de chaque type de magies](#)
- [Rajout d'un plan pour montrer la sélection des classes magiques](#)
- Quand on charge le jeu en plaine partie, un plan cache le changement de position du joueur
- Dans le menu de choix de race, changement de la position du plan de présentation des races
- Augmentation slow motion camera à 50
- La zone d'activation des pnj à été revue (pour l'animation)
- [La map contient maintenant des plants d'herbes et la texture a été changée](#)
- J'ai diversifié les accessoires côté femelle pour la race [Mordval, Wapi et Draha](#):
- [Pour pallier au problème de la camera quand on rentre dans un bâtiment, j'ai choisi d'implémenter une vue à la première personne. Pour le moment, elle sera passive mais on peut tout de même attaquer. Vous pouvez également voir que les passants agressés réagissent mieux visuellement.](#)
- Il y a maintenant un très léger temps entre le clic d'attaque et la frappe: si vous ne remplissez pas la condition "charge", vous ne frappez pas (ça permet d'éviter de fausses manœuvres). Donc en clair, vous devez "armer" votre poing pour frapper alors qu'avant, vous frappiez déjà avant d'armer votre poing (ça permet de faire l'animation en entier aussi).
- J'ai remplacé quelques habitations par de plus grandes afin d'optimiser les performance, et il y a du mieux ! Si nécessaire, je remplacerai encore plus certains endroits.

[Screen 1](#)

[Screen 2](#)

[Screen 2 bis](#)

[Screen 3](#)

[Et enfin, j'ai remplacé une zone de marché par une plus grande. J'ai également optimisé le nombre d'objets des échoppes aussi pour des questions d'optimisation](#)

Voilà, c'est déjà pas mal, je trouve

. Pour la suite, je dois faire un test pour éventuellement améliorer la qualité des animations, vérifier le mode nuit (pour l'optimisation des lumières) et peut-être rajouter (enfin !)de quoi jouer de la musique (test à faire). Il reste encore le système de quêtes et l'exploration des autres maps aussi.

Ah et deux dernières choses:

[Ça n'a pas l'air d'influer sur le jeu mais j'ai ces messages d'erreurs système dont je ne comprends la signification. Peut-on me traduire ça ?](#)

Ensuite, une phase de test fermée sera programmée prochainement, cela dépendra de ma décision des corrections notées plus haut et le temps de la phase de test interne.