

Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Date de sortie 1er juillet 2020

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 6/3/2020 8:36:12

Et c'est reparti pour une nouvelle semaine

- Le support manette est fonctionnel à 80% (reste quelques bricoles dans la navigation de l'inventaire).
- J'ai enfin mis en place de l'instanciation GPU pour l'herbe et les arbres et que dire ... c'est fou le gain de performance, et surtout on peut vraiment mettre de la végétation à foison maintenant.
- La mise en place de ce qui s'appelle le Remote Config, qui va permettre de modifier le comportement du jeu via une télécommande/serveur et sans mise à jour côté client. Je pense qu'on utilisera principalement pour régler la difficulté, ou pour modifier l'apparence des ennemis pendant certaines périodes ...
- Texturing d'un monstre terminé, le rig aussi, reste à travailler les animations, mais je met quand même un aperçu rapide de ce qu'il peut donner dans le noir



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=059303a648bf242f77dfcf42866fd881>

J'ai également fait un point sur tout les gros paliers restants qui nous sépare d'une version distribuable, je pense que le plus gros du travail sera sur le comportement des monstres, et certainement sur les différentes traductions du jeu (car on a prévu trois langues au moment de sa sortie : Le français, l'anglais et le Corse).