



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

**Topic: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !**

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

Posté par: Bibi09

Contribution le : 6/3/2020 11:03:46

Hello Hook,

Très beau travail ! Bien joué pour l'instanciation, c'est vrai que ça fait un sacré boost de performances en général. :)

La configuration à distance du jeu est vraiment une idée sympa, c'est bien vu pour des événements spéciaux ! Par contre quand tu dis sans mise à jour côté client, c'est par rapport au changement mais si les modèles 3D ne sont pas installés ils devront bien être téléchargés. C'est bien ça ?

Le rendu du jeu est toujours aussi beau ! On voit que vous maîtrisez Unity et son excellent rendu. Le monstre, que l'on ne voit qu'en petit et sombre, me fait penser à... Sir Daniel Fortesque.

J'imagine que si j'étais en face de lui en vrai, je ferais moins le malin !

Super pour les langues, en particulier le Corse. C'est original car c'est rare d'avoir des langues régionales dans les jeux alors qu'elles retrouvent de l'intérêt auprès des jeunes (et donc un public de gamers) !