



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 6/3/2020 12:00:37

Hey merci pour les retours !

Citation :

RedStar a écrit:

Si je comprends bien, il faudra donc être relié à internet en permanence ?

Ce n'est pas une obligation. Si tu n'as pas internet, le jeu chargera les réglages de base. Et c'est moi qui décide quand demander si des choses ont changé au serveur. Ça peut se faire au lancement du jeu, mais aussi à la fin d'une vague par exemple, ce qui aura pour effet de modifier en temps réel certains éléments de gameplay.

Merci Bibi ! Oui bien entendu tout ce qui est ressource devra passer par une mise à jour. C'est juste un écran de contrôle avec des variables qui sont passés au jeu (bool chapeauDeNoel, int dommageEnnemi...). Et je dois également prévoir dans le code le fait de réagir en fonction de ces variables.

C'est pratique parce qu'on peut définir des périodes de temps, mais aussi le % de joueur impacté (si on veut faire un évènement rare, par exemple apparition d'un boss que pour certains...).

Citation :

Bibi09a écrit:

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

Ils ont presque la même mâchoire c'est vrai (c'est à dire pas de mâchoire...)
Oui pour les langues c'est pas mal de travail en plus (plutôt coté traduction qu'intégration) mais ça va payer je pense ! Et puis ça cours pas les rues un jeu traduit en corse

Merci encore à vous deux, ++