

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 : 22/5/2020 11:39:00

Et une nouvelle semaine, ça passe vite

Petite vidéo pour commencer sur l'attaque parfaite

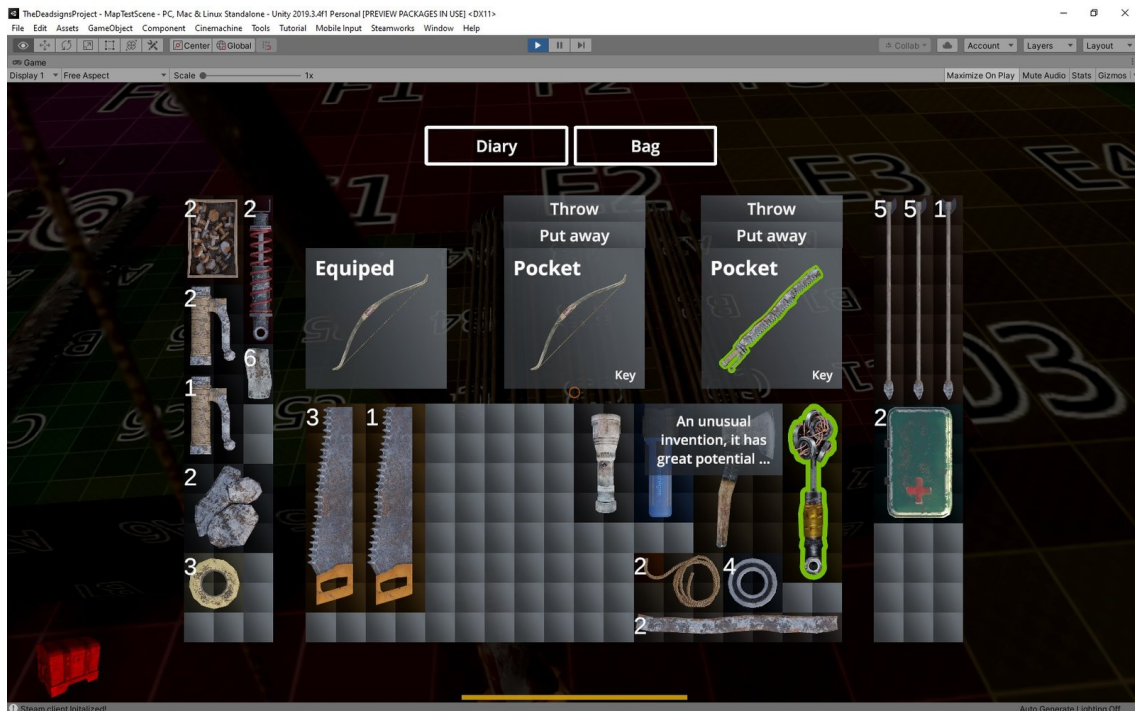
<https://www.youtube.com/watch?v=2eUdcyXNCZ8>



<https://pasteall.org/media/9/a/9affeec604f53d69ab7bec986d8ed97.jpg>

Niveau avancement cette semaine on a abattu:

- Le classement en ligne via Steam
- Le système de traduction avec trad de tous les textes du jeu en Anglais/Français/Corse
- Travail sur les couleurs du jeu pour le rendre un peu plus coloré
- Travail sur les interfaces qui est toujours en cours, la j'ai revu;organisation de l'inventaire mais c'est pas terminé
- Composition d'une nouvelle musique pour le jeu



<https://pasteall.org/media/f/2/f278c664016fa07aa6900a0978d23f70.jpg>

On commence à voir le bout du tunnel

La semaine prochaine je vais enchaîner sur l'interface de réglage des graphismes (qui est très important). Il nous reste le menu principal également à faire. Puis bien entendu corriger un max de bugs, et intégrer les attaques parfaites sur toutes les armes (pour l'instant il n'y a que le couteau, la masse et la lance). On va pas tarder à rentrer en phase finale de test, on a prévu une toute petite beta-test fermé mais vraiment entre quelques potes, pour vérifier que tout aille bien avant le Early Access.

C'est à peu près tout