

**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives****Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord****Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Hook

Contribution le : 21/2/2020 8:46:17

Salute !

Petite com du vendredi, on reprend doucement le rythme et on sera bientôt en vitesse de croisière

Au niveau des avancées on a :

- Une intégration assez complète d'une multitude de sons. Grâce à notre nouveau Sound Designer, on commence vraiment à avoir du qualitatif en terme d'ambiance sonore ! La on est sur l'intégration de bruitages pour donner du réalisme (impact de chaque arme sur différentes surfaces, bruits de pas sur différents sols, bruit des coups dans le vide etc.)

- Un inventaire qui est quasiment terminé. On cherche encore la manière de faire qui soit la plus "user-friendly" pour certaines actions dans l'inventaire, comment équiper une arme, comment utiliser un objet...

- La petite nouvelle qui est la lampe torche que le joueur peut équiper comme une arme mais pas attaquer pour le moment... hmmm peut-être qu'on imaginera des actions spécifiques avec celle ci



<http://pasteall.org/pic/show.php?id=458bc9731ef426aef082d2ff215c7572>

Au niveau des perspectives, la réunion de dimanche sera dédiée à l'enregistrement de nouveaux sons dans un studio donc ça va être plutôt sympa je pense ! Voilà pour le moment, on a vraiment hâte de sortir quelque chose et on fait ce qu'il faut pour avoir un résultat propre et solide en évitant de brûler les étapes.

A bientôt ++