



**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: Redstar

Contribution le : 6/3/2020 17:52:43

Citation :

Hook a écrit:

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.

Ok, donc ça, ça va permettre de renouveler le temps de jeu. Pas bête

Citation :

me fait penser à... Sir Daniel Fortesque.

Et bien figure-toi, Bibi09, que j'ai pensé exactement la même chose