



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

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Niveau d'intérieur WIP (Manoir) - VIDEO P36**

Posté par: Hook

Contribution le : 4/3/2019 14:48:34

Hello !

Je veux qu'il soit plaisant à jouer, je sais qu'il pourra jamais égaler certains jeux en terme de graphismes, donc autant trouver de l'innovation du côté Gameplay. Ça veut pas dire qu'il sera moche pour autant... Le moteur ça va je commence à le connaître, je parlerais pas de souffrance

n'allons pas jusque là...

Le projet actuel on a déjà fait testé et j'ai déjà eu des retours joueurs, après comme c'est écrit ça fait une tonne de truc à dev pour au final avoir quoi ? Un clone d'un survival horror qui à été refait plein de fois. Sans pour autant innover à 100% (ce qui paraît difficile) autant trouver quelque chose qui démarque le jeu. Je sais pas ce qu'on va changer, pour l'instant je suis un peu tout seul. Ça va pas être un renouveau total, je veux juste faire ressortir certaines mécaniques intéressantes et les mettre en avant. Je n'ai pas beaucoup de temps par jour, donc autant essayer de faire le tri dans tout ça et de se concentrer sur le plus important