



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 : 6/3/2019 8:58:41

En fait il y a beaucoup de mécaniques et de données différentes.

Pour le joueur par exemple, il doit gérer beaucoup de chose à la fois:

- La santé
- La faim
- La soif
- Le sommeil

Ca veut dire que il y à des items pour ce soigner (kit de soin, bandages...), pour s'alimenter (fruits, viande, gateaux...) et pour s'hydrater (eau, boissons énergétiques...) parfois aussi les deux à la fois (soupe qui permet de remonter la barre de faim et de soif en même temps). Pour gérer le sommeil il faut dormir sous peine d'avoir pas mal de malus.

Ajouter à cela un système de stress, le joueur devra gérer son stress qui augmente si des ennemis sont à proximité ou si la zone n'est pas sécurisé (jauge qui influe sur les autres jauges et les faits baisser plus vite en cas de stress intense). Cela peut aussi provoquer des hallucinations visuelles et auditives pour le joueur, et d'autres joyeusetés ...

Ca fait peut être un peu beaucoup je me dis, trop de variables à gérer pour le joueur pourrait être chiant au final, donc je pense à rassembler certaines entre elles. Par exemple combiner la faim et la soif pour avoir plus qu'une seule variable d'alimentation. J'aime bien le système de stress, le sommeil peut être cool aussi je pense.

J'aimerais bien aussi travailler sur le système de combat, avec des armes qui s'usent au fil du temps, les armes à feu pouvant s'enrayer par exemple. Mais le sentiment général c'est que ça fait très chargé et je sais qu'il faut faire un choix du moins pour une première version.

N'hésitez pas à commenter si vous avez votre avis la dessus