



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: Redstar

Contribution le : 6/3/2019 10:28:19

Il y a un équilibre à avoir, en effet.

Les jeux que j'ai testés (partiellement ou non) sont les suivants:

- Dead space 1
- Space engineer
- Layers of fear
- Don't Starve
- Subnautica
- De nom, The forest
- Unturned

Il y en a beaucoup d'autres que je n'ai pas testé ou que je connais de nom mais je ne les retient pas tous... Outre les trois premiers, le reste, on y retrouve souvent la faim & la soif.

En fonction de la qualité graphique apportée, il ne faut pas que le joueur doivent tout le temps regarder "son état de santé" si le plus intéressant à voir est ailleurs. Les informations que tu donne me fait pensé que tu t'orientes vers un "don't starve" et que tu veux mélanger avec un "space engineer" pour la complexité (on retire le craft et la construction).

Ça me semble beaucoup à gérer, c'est vrai... Pour le stress, il faut prendre en compte celui du joueur dans le réel, tellement il est captivé par le jeu (prenons layers of fear & dead space).

Question: existe-t-il un jeu où on doit gérer le sommeil ? Si ce n'est pas le cas, et si tu laissait seulement le sommeil, la santé et le stress ? Le sommeil serait régi par le stress. Qu'en penses-tu ?

Ah, je viens de me rappeler d'un jeu récemment vu mais pas testé: [Close your eyes](#)