



**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: Bibi09

Contribution le : 5/5/2020 9:25:06

Ah oui ! C'est sympa aussi, ça renouvelle l'intérêt du joueur du coup.

En gros, c'est un Rogue-lite comme il se doit.

Ça me rappelle un peu le fonctionnement de Road Redemption qui est aussi un Rogue-lite. En soit, le jeu est assez répétitif (peu de maps, trois modes de jeu, un mutator qui pop de temps à autre).

Au fil d'une campagne, on gagne de l'EXP et de l'argent. L'argent permet d'acquérir des améliorations (que le joueur choisies) uniquement pour la partie en cours. Plus de santé, plus de nitro, armes améliorées, attaques physiques plus puissantes, ...

L'EXP quant à elle peut-être dépensée à la fin de la campagne (victoire ou défaite) pour acquérir des améliorations permanentes pour les futures parties, de nouvelles motos, pouvoir commencer dès le stage 3/6/9 avec des armes plus puissantes, ...

C'est "bête" mais ça laisse de l'intérêt au jeu car on a cette irrésistible envie de vouloir tester les nouvelles compétences.