



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: Hook

Contribution le : 6/5/2020 10:44:15

Je suis pas trop adepte des rogues-lite mais en effet

Je trouve l'exemple de Road Redemption intéressant hmmm... La actuellement on avait réfléchi à des bonus entre chaque partie pour potentiellement faciliter la tâche du joueur dans les parties suivantes, ça peut se faire.

J'ai récemment fini Resident Evil 3 (le remake) et lors de ma première partie j'ai fini le jeu en 3h40

J'étais énormément déçu de cette durée de vie si courte. Puis j'ai vu que le jeu m'avait fait accumuler des points qui pouvaient servir à acheter de l'équipement dans un shop. Armes de corps à corps originales, armes infinies, armes qui procure un certain challenge aussi (comme un pistolet du futur infini avec une cadence assez lente mais qui si on vise les points faibles tue en un coup, mais en contre partie ne fait aucun dégât sur les autres zones du corps...). Du coup j'ai retenté et j'ai plus vu ça comme un jeu court fait pour être refait avec ces différents bonus.

Donc le système de points accumulés en fin de partie me paraît fort intéressant. On avait eu l'idée de casiers présents sur la map (et dans la cabane du joueur) mais verrouillés. Avec un magasin avant de débiter la partie qui permet d'utiliser des points gagnés précédemment pour déverrouiller certains de ces casiers et peut-être y trouver de l'équipement utile. A voir si on rend ça aléatoire (si le joueur sait ce qu'il achète ou non), et à voir aussi si ce genre d'achat je pense ne servira que pour la partie suivante. Genre je déverrouille ce casier il n'est déverrouillé que pour la prochain partie (comme un bonus one shot) mais pas pour les autres parties que je ferai...

J'ai tout juste fini de coder hier un nouveau type d'objet, les pièges et j'avoue que en testant ça laisse pas mal de possibilité fun... Surtout que j'ai plein d'idées de pièges maintenant

tous aussi sadique les uns que les autres...

Surtout que j'ai vraiment laissé le champ libre au joueur pour le placer la où il le désire, pas d'emplacement prédéfini à priori (ça laisse peut-être aussi place à quelques imprévus mais on verra

)

Merci encore pour l'avis ! ++