

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 : 15/5/2020 8:34:56

Hello !

Petite vidéo du premier piège en action

<https://www.youtube.com/watch?v=66ih7e6n-Qg><https://pasteall.org/media/7/f/7f8b043189125ffed2eacdecab99cc63.jpg>

Sinon au niveau des avancées, le jeu commence à être bien jouable là. Le système de vague est en place, de spawn également. Les ennemies évoluent au fil des jours, on débloque de nouveaux plans pour des armes puissantes également. Je me suis fait une partie de 20 minutes et ça est plutôt bien passé ! Il reste encore quelques features à intégrer, mais on va pouvoir en rendre compte maintenant qu'on a le filage complet du jeu.

Par exemple j'ai trouvé que le jour, quand on est censé récupérer des matériaux pour survivre à la nuit, et bien c'était juste des aller-retours dans des zones de la map pour vérifier si des objets ont bien spawné là. C'est un peu ennuyeux cette phase là pour le moment on trouve, donc on va rajouter des trucs pour la rendre plus intéressante. On pense notamment à des animaux à chasser sur le chemin (qui vont fuir le joueur donc assez difficile à toucher) qui donneront potentiellement du soin. Mais je suis sûr qu'on peut trouver autre chose !

Nouvelle grosse mécanique de combat intégrée également (qu'on montrera certainement la semaine prochaine). Il s'agit de ce qu'on appelle "l'attaque parfaite". Pour l'instant c'est intégré que sur la masse et la lance, mais d'ici la fin de la semaine j'aurais porté ça sur toutes les armes. Le concept est simple:

Si vous êtes assez proche d'un ennemi et qu'il exécute une attaque en votre direction, il y a un pourcentage de chance qu'un slow motion suivi d'un flash et un son significatif se déclenchent. Il ne dure pas très longtemps, et le joueur doit être assez rapide pour attaquer pendant cette phase de slow motion pour déclencher une super attaque. Si il réussit, le monstre se retrouvera désorienté et le joueur commencera une attaque triple (un gros enchaînement quoi) qui va très rapidement annihiler son adversaire

C'est vraiment une mécanique réflexe ! A côté de ça on prévoit d'intégrer aussi une action pour se protéger avec son arme (au cas où si l'attaque parfaite foire

). Et donc suivant les armes ça réduira complètement les dégâts ou pas, et ça pourra également user votre arme assez vite donc faut pas trop le faire non plus.

Sinon pour en revenir au planning, on est toujours dans les temps par rapport à ce qu'on avait prévu (même un peu en avance

). Et donc on est vraiment pas loin de pouvoir proposer une petite expérience. Pour vous dire le planning de la semaine prochaine concerne le classement en ligne et les traductions du jeu, donc l'essentiel du jeu est vraiment établi à l'heure actuelle. Bon bien sûr il y aura des changements d'ici la sortie, surtout pour calibrer tout ça. Et j'imagine qu'on va se faire des petites folies également avant que le jeu sorte

.
D'ailleurs pour détailler un peu la sortie, ce qu'on avait prévu pour juin va finalement arriver en juillet (le premier si tout est ok).

C'est surtout par rapport à Steam qui met un délai de 20 jours entre la validation de la page du jeu et de sa sortie. Ça permet aux gens de voir qu'un nouveau jeu va sortir, de potentiellement le mettre dans leur wishlist etc. Donc on va vraiment profiter de ces 20 jours pour peaufiner un max de détails (surtout graphiques). Et puis il faut se dire aussi qu'on va tenir à jour le jeu très régulièrement, et se lancer dans le développement d'un second mode. On hésite encore à rester sur le premier un petit peu pour le rendre plus intéressant au fil du temps, puis se lancer (genre 1-2 mois plus tard) dans le nouveau mode.

Sachant que cette fois on est vraiment pour l'idée du multijoueur, donc c'est forcément quelque chose qui va arriver à terme, mais avant ça on aura sorti quelques modes de jeu (je sens que ça va être une expérience de coder un multi

).

Voilà pour les news ++