



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Première version disponible !**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 1/7/2020 11:27:54

Coucou !

J'ai testé le jeu. C'est sympa et un peu stressant, je m'attendais pas à ce que le cycle jour-nuit soit aussi rapide mais c'est très bien justement. Ça ne laisse pas trop le temps de glander ou de s'ennuyer pendant cette phase de recherche ! Le coup de stress quand je me suis retrouvé perdu dans la grotte alors que la nuit était tombée !

J'aime bien l'ambiance, visuelle et sonore.

Pour l'instant, j'ai noté :

- Pas de menu "options" pendant une partie pour les réglages. Par exemple, il a fallu revenir au menu pour régler la sensibilité de la souris que je trouvais trop faible (j'ai pas un grand espace pour déplacer la souris) ;
- Le nom des actions dans le réglages des touches est en anglais ;
- Les boutons "Classement" et "Menu" à la fin d'une partie ne sont pas réactifs quand la fenêtre apparaît, il faut attendre assez longtemps pour voir le classement ;
- Les changements des shadow map cascade me semblent trop près du joueur, du coup ça se voit pas mal ;
- Pour les performances, j'ai rencontré pas mal de difficultés avec des chutes de framerate à 45 FPS. Je ne sais pas si Unity le gère mais j'ai un SLI de 2xGTX970. C'est plus du top level comme il y a quelques années, mais ça reste normalement suffisant pour une majorité de jeux récents.

Voilà !