



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Nouvelle mise à jour Steam

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

Posté par: Hook

Contribution le : 10/7/2020 20:54:18

On va finir par l'avoir ce fichu bug

Merci !

Grosse semaine de corrections/améliorations ! J'ai pu me focaliser sur les combats et les monstres. Rapidement au programme :

- Système de radar pour repérer les objets/ennemis autour de soit (ça va beaucoup aider je pense pour les nouveaux joueurs)
- 4 Nouvelles attaques pour le monstre plante afin de varier un peu
- 3 Nouvelles attaques pour le Watcher, et par la même occasion il a été nerf pour pas être très fort au début
- On a beaucoup accéléré le tempo du jeu, la en une partie de 10-15 minutes on arrive beaucoup plus vite dans le feu de l'action
- Nouveaux effets de dégâts et d'impacts sur les monstres, au moins on sait quand on les touchent maintenant

C'est pas encore sur Steam, il nous reste quelques tests à effectuer avant de mettre à jour. On fera un communiqué sur Steam à chaque maj pour lister exactement les nouveautés

Quelques petits GIF de combats si vous avez une bonne connexion :

Ca fait du bien de se poser et d'améliorer des trucs, ça change du rush qu'on a eu avant la sortie ! Ah et tiens au passage on a eu un russe avec pas mal d'abo qui à fait une petite vidéo test du jeu

https://www.youtube.com/watch?v=AK1HzR-J_al

On avait pas spécialement fait de requêtes et ça nous a fait super plaisir ! La on attend de valider la prochaine maj pour envoyer des clés à pas mal de personnes qui feront des vidéos également. Et puis on a été interviewé il y a deux jours par la presse locale au sujet du jeu, ça nous fait un peu de pub en corse

Voilà voilà ! On garde le cap comme d'habitude, plus motivés que jamais, l'équipe risque de s'agrandir petit à petit aussi ! On a une prof de corse bien gentille qui veut participer

aux traductions, d'autres personnes qui se portent volontaires pour beta test le jeu régulièrement. On a commencé à parler du fait qu'on serait chaud pour intégrer quelques personnes motivés par le projet (pas forcément à temps plein mais si y'a des intéressés pour participer par ci par la on sera ravis de les accueillir et de discuter). Bref semaine mouvementée