



**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: timeman13

Contribution le : 16/7/2020 9:13:04

Citation :

Bibi09 a écrit: J'ai réussi à me placer juste derrière Timeman, avec un score bien inférieur ceci étant. Je suis pas un très bon gamer...

Sinon, en jouant je me suis demandé s'il y avait une touche pour parer les attaques. Dans le menu des touches, je n'ai pas vu cette possibilité donc j'ai ouvert une discussion à ce sujet. Il me semble que ça apporte une mécanique intéressante dans les jeux qui proposent ça, avec tous les effets qui peuvent en découler.

<https://steamcommunity.com/app/1277650/discussions/0/2792745782993709784/>

Avant d'arriver 5ème, j'ai lancé pas mal de parties donc n'abandonne pas ! (j'ai du y jouer 5 heures pour l'instant) ;)

Bonne idée pour ce qui est de parer, car il y a quelques attaques ennemies (celle des araignées notamment, quand elles te bondissent dessus) très difficiles à éviter.

Quand elles sont en nombre important, c'est de l'ordre de l'impossible

Après, il y a des astuces pour les séparer, les ralentir, à l'aide des pièges, flèches, etc...

Autre point, je trouve ça un peu sévère de limiter les tourelles à seulement 6 flèches, ça s'épuise vite, et on ne pense pas forcément à recharger tout de suite.

Citation :

Hook a écrit:

Ah au niveau des attaques des monstres tu veux dire ? Genre que des fois un monstre inflige des dégâts au joueur alors que son animation ne suit pas ?

Ah 5ème du classement quand même ! Oui c'est vrai qu'on joue depuis quelques mois donc c'est dur, et puis nous on a accès à un panel de triche C'est pour la bonne cause...

Oui, je trouve que le pattern de certaines attaques ne correspondent pas aux collisions et aux dégâts reçus.

Sans tricher, tu arrives à combien de points ?

Parce-que je trouvais ça impressionnant, plus de 3000 points pour l'un des créateurs du jeu !

J'ai laissé un commentaire sur ton devlog, avec un point important, celui faire du marketing encore et encore sur le jeu.

Faut pas hésiter à le partager avec des youtubeurs, des streameurs qui ont de l'influence et peuvent faire parler de votre jeu ! :D

Mais sinon, très bon travail, bravo !