



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: timeman13

Contribution le : 22/6/2016 11:38:37

Salut,

J'ai quelques petites idées de gameplay :

Pourquoi ne pas ajouter un item ou un mode "poings" qui forcerait le joueur à se battre carrément au corps à corps avec les zombies.

En admettant que le joueur ai jeté au sol un objet trop usé pour être réutilisable (on passe alors au mode "poing", un peu comme dans assassin's creed ou GTA), on pourrait imaginer un combat au corps à corps sous formes de QTE ("Quick Time Event") qui fait principalement intervenir les reflexes du joueur.

Ensuite, tu pourrais inclure des glissades, des roulades, etc... pour fluidiser les déplacements du perso, et donc permettre des esquives contre les attaques adverses.

Ajouter des coffres contenant, soit un bonus, soit un malus :

-Le (ou les) bonus pourrait être par exemple l'ajout d'une possibilité de se régénérer à un moment donné (si tu n'as presque plus de vie, tu l'utilises à ce moment précis).

-Un malus qui, quant à lui, pourrait se caractériser par une vague très importante de zombies (le joueur est cerné mais peut encore s'en sortir selon le risque qu'il a pris en ouvrant ce coffre, etc...).

Le risque, justement par rapport aux bonus et aux malus :

-La taille du coffre et la couleur peuvent influencer le risque pris: Admettons un petit coffre rouge (la taille et le rouge représentent un risque de malus de 60 pourcents et une possibilité de bonus de 40 pourcents), tu prendras un moins gros risque en ouvrant ce dernier plutôt qu'en optant pour un gros coffre rouge (contenant un risque mettons de 95 pourcents de malus et 5 pourcents de bonus). Même principe pour un coffre bleu, mais dans l'autre sens (95 pourcents de bonus et 5 pourcents de malus pour un gros coffre).

Ensuite, si on prend le risque d'ouvrir un gros coffre rouge, on peu imaginer un malus qui ne vas pas trop faire varier le gameplay ou la santé (ex, sur 100 points de vie, tu en perds 5). Cependant, pour être confronté à un risque très élevé d'obtenir un "petit malus" en ouvrant ce gros coffre, le bonus quant à lui, pourrait-être démesurément plus grand: tu gagnes d'un seul coup 200 points de vie que tu peux garder en réserve !

A l'inverse, pour un gros coffre bleu, tu n'y gagneras pas beaucoup (5 points de vie). Mais si jamais tu te chopes les 5 pourcents de risques de malus, tu ne peux plus compter que sur ton instinct de survie, tes reflexes, et le peu de chance qu'il te reste pour en sortir (imagines l'apparition spontanée d'une meute de 80 zombies qui ont un facteur "rage" encore plus grand). C'est l'adrénaline assuré !

Cela ajoute un challenge supplémentaire et permet donc au joueur d'apprécier davantage le jeu, et de prendre les risques (adrénaline, quand tu nous tiens comme je le dis toujours...) souhaités selon son humeur.

Et pourquoi pas une jauge de "Bullet Time" à la matrix (qui se remplit grâce aux bonus), qui permettra de ralentir le temps et donc de permettre un meilleur contrôle du jeu à ce moment là ? Enfin bref, tout ceci est bien évidemment à équilibrer, à améliorer, et à modifier.

J'imagine un système similaire pour le futur (tout petit) fan game de Iron Man que je suis en train de développer.

Je ne sais pas si tout ce que je t'ai dis serait facile à programmer, mais je te souhaite bon courage, et te soutiens à 300 pourcents ;)

A plus,

T13