



**Forum: Hors Sujet !!**

**Topic: Exercice - etude de marché sur une idée de jeu video**

**Subject: Re: Exercice - etude de marché sur une idée de jeu video**

Posté par: GoodKaT

Contribution le : 6/9/2017 9:00:15

J'adore ce genre de jeux, les barres que je me suis tapé sur celui de Garry's mod

Et du coup il faudrait pas mal se différencier des concurrents déjà bien établis. Y'en a même un nouveau qui va sortir et un mod call of qui est passé permanent. C'est à la mode en ce moment...

Un truc chiant dans ces jeux là je trouve, c'est la skin unique pour l'équipe chasseur. Ca serait plus fun s'il y avait plusieurs modèles thématiques en fonction de la map. Si c'est un hôpital, un chirurgien immaculé de sang, une infirmière gonflé à bloc, le patient cul nu sous sa blouse etc...

Niveau graphisme, je verrai plus quelque chose de cartoon et stylisé, limite lowpoly ; un peu à la blizzard, ça collerait bien je trouve. (En parlant de l'hôpital je pensais à TimeSplitter2 )

Une des fonctionnalités d'un prop hunt que je trouve le plus cool, c'est la survariété des taunts (audio en tout cas) et ça c'est un super point fort. Et là, Remibug viens de me faire penser à un truc :

Je ne sais pas si tu y à jouer, mais il y avait un mode de jeu très intéressant sur les vieux Assassins Creed (je crois qu'ils ont arrêté depuis Unity mais moi je ne jouais qu'à ce mode en multi) C'était la Traque. En gros plusieurs joueurs doivent se fondre dans la foule, chacun ayant une cible joueur à tuer et étant la cible d'un ou plusieurs autres.

Bref là où je veux en venir c'était le système d'atouts qui était terrible. En gros il y avait des trucs du genre : tu transforme un pnj en ta skin et il se met à run dans la direction opposé pour tromper le chasseur ; ou encore tu te met au milieu d'un groupe et ils se changent tous en ta skin ; ou encore un garde du corps secret qui peut te sauver la mise etc etc... il y en avait plein de différents et y'avais moyen de copier ceux de tes adversaires aussi.

Evidemment ça ne peut pas s'appliquer direct à un prop hunt mais ce mode était vraiment superbe et fun et je pense qu'essayer d'adapter ce genre de mécaniques pourrait être très cool sur ce type de jeu.

edit : Pour la communauté, a moins de faire un plagiat copié/collé, je pense qu'il n'y a pas tant de raison que ça de penser que tu attirerai les foudres. S'il y a de l'innovation, sa propres DA, de nouvelles mécaniques, bref du boulot, moi j'achète et je pourrai monter à 20€, ptet même 30 si ça à l'air bien propre.

A l'inverse, si c'est une pale copie, pas plus de 5€ et là les gens vont râler

