



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

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 3/6/2021 22:59:53

Coucou,

J'ai testé le jeu et quelle surprise en voyant le nouveau mode survie de la forêt. Ça m'a laissé un peu perplexe, j'attends de voir la suite. Pour l'instant je me suis un peu ennuyé. Je verrai par la suite, le mode précédent avec les items me plaisait plus car on avait un objectif clair et du challenge.

Je pense qu'il y aura de gros changements à venir parce que pour le moment ça me semble beaucoup beaucoup trop simple. Par exemple, les monstres blindés ont assez peu d'intérêt après moi. Il suffit d'activer les tourelles et de les faire tourner autour pour qu'elle leur tir dans le c\*\*. Ils meurent en 2 coups et basta.

Comme il manque plein de monstres dont les bipèdes géants, je mets ça sur le compte du développement en cours.

Sinon j'ai eu quelques bugs dont un assez gênant au distributeur. J'ai commandé des cœurs de monstres mais impossible de les prendre. Du coup la machine était bloquée là-dessus et impossible de commander autre chose.

On peut aussi viser avec l'arme alors qu'on est sur l'interface du distributeur.

Le rendu de l'eau est dégueulasse chez moi, même les jeux de 1998 étaient mieux ! Au vu des screenshots avec une belle surface d'eau, c'est clairement un bug.

J'ai testé le jeu sur une RTX 3080 avec les drivers 466.47.

Le jeu m'a semblé bloqué à 90FPS car j'avais ce framerate parfaitement constant, sans la moindre variation. Mon écran monte à 300Hz donc c'est pas ça la limite. Je sais pas si c'est voulu. En soit ce n'est pas gênant, il n'y a pas de grosse différence visuelle avec du 120Hz...

Voilà pour quelques retours. Je pense que vous pouvez ne pas trop prendre en compte ceux sur le gameplay vu que le jeu a connu un reboot important et est encore en chantier.