



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: Hook

Contribution le : 4/6/2021 6:46:48

Coucou merci beaucoup pour le retour !

Effectivement le build actuel n'est clairement pas jouable pour une partie complète, c'était un choix de notre part de mettre du contenu WIP alors que le filage n'est pas complet. Dans l'idée ça permet aux joueurs de tester des mécaniques avant la grosse sortie (les armes, les monstres...) et du coup d'inclure leurs avis dans le processus de création

C'est d'ailleurs pour ça qu'on a une petite communauté discord qui nous fait des tests et des retours de temps en temps.

Donc pour ce premier point oui le jeu n'est clairement pas jouable mais il le sera d'ici le premier juillet ! (on le dit d'ailleurs, que ça soit sur la page steam ou sur le texte d'introduction du mode)

Citation :

Bibi09 a écrit:

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.

Effectivement je note ça ! pour la prise d'objet ça devait être par manque de place dans l'inventaire, mais vu que c'est pas indiqué, le joueur ne peut pas le savoir, on va rajouter ça !

Citation :

Bibi09 a écrit:

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.

En fait c'est "normal"

Quand j'ai porté le projet sur la v2020 d'Unity, j'ai supprimé un package obsolète qui gérait les shaders d'eau... du coup j'ai pas eu le temps de rétablir ça. Mais on est d'accord ça peut faire peur ahah

Citation :

Bibi09 a écrit:

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...

Bon d'un coté c'est bien car le jeu tourne ok, mais d'un autre effectivement, il doit y avoir une limitation, je vais regarder ça

Encore merci pour les retours ! Oui je pense que t'a compris que le gameplay était un gros chantier

mais les bugs sur le distributeur et le reste sont bon à savoir

++