



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

**Topic: FPS Template - GLSL - V0.5 - blender 2.49**

**Subject: FPS Template - GLSL - V0.5 - blender 2.49**

Posté par: Map

Contribution le : 4/1/2010 23:10:26

Bonsoir,

Pour le développement du projet "[Sprootch](#)", j'ai fait une série de testes sur le BGE que j'ai modifié en une "démo technique" de FPS.

Contenu du fichier :

3 blend, un qui contient le système de jeux, les HUDs et une partie des décors lié aux ennemies, un second qui contient l'IA et un troisième, le décor.

Sinon il y a les textures.

Screens :

Touches :

z,q,s,d - déplacements

z,q,s,d + shift - courir

z,q,s,d + alt - marcher lentement

e - sauter

r - recharger (! si vous recharger alors qu'il vous reste des balles, elles seront perdues. Vous pourrez modifier ça dans les options à partir de la version 1.0/!)

x - changer le type de tir 1: automatique 2: coups par coups (dégâts x4) 3: tir trois balles d'un coup (dégâts x10)

f - action

F11 - capture d'écran

² - quitter

Souris :

mouvement - bouger la camera

bouton gauche - tirer

maintenir bouton droit - visé

Autre info:

Les blend ne sont pas triés et organisés, ce sont seulement des tests rassemblés en un fichier. J'essayerai de le mettre à jour le plus possible. Pour l'instant les IA sont très gourmandes en ressource mais je suis en train de travailler sur une nouvelle version qui elle sera beaucoup moins lourde.

Objectif de la version 1 :

- Trier et organiser tout les blend;
- Ajout de scripts pour le menu principale et le menu pause;
- Ajout de décors, textures et animation diverses;
- Ajout d'interaction (portes, ascenseurs, etc ...);
- Nouvelle IA;
- Fabrication d'un niveau de test;
- Mini tuto explicatif (pour les scripts);

Version 0.5 :

[Télécharger](#)

Crédit :

J'ai tout fait hors mis :

Le script de vue à la première personne qui vient de là :

[http://www.tutorialsforblender3d.com/Game\\_Engine/Tutorials\\_index.html](http://www.tutorialsforblender3d.com/Game_Engine/Tutorials_index.html)

Et les fonctions pour calculer les normals des faces dans le script "tire.py" :

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=86703>

ou

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?t=85219>

Pour les textures je les ai faites avec MaPZone.

Vous pouvez utiliser librement tout le contenu de ce fichier du moment que vous citez les sources citées au-dessus (si vous utilisez ces fichiers bien sûr) et "cré@game" pour le reste dans vos crédits.

J'en profite pour dire que je suis en train de refaire mon site (

<http://creagame.tuxfamily.org/forum.php>) qui sera mis à jour d'ici peu (je vous avertirais le moment venu);

En espérant que ça vous aidera dans vos projets ...

Et si vous avez des questions, commentaires, problèmes, etc ... n'hésitez pas à répondre.

@+

PS : Si vous voulez simplement le tester ouvrez "nivTest.blend" et lancez le jeu et si ça rame trop ouvrez "vue\_int.blend" et lancez le jeu.