



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Posté par: Hook

Contribution le : 3/5/2016 15:20:00

Salut le clan !

Me revoilà avec un nouveau projet de jeu (encore décidément) et vu que c'est les vacances (période phare des projets fantaisistes) je me décide à poster pour ce projet que je pense sérieux maintenant, commencé depuis quelques mois déjà...

Donc je me lance une nouvelle fois dans un FPS avec des notions plus solides cette fois en python, pour essayer d'en venir à bout.

Je suis accompagné de mon ami TheWada qui s'occupe de la modélisation du zombie en ce moment, il a d'ailleurs posté un sujet qui n'a pas suscité beaucoup d'intérêt il faut le dire

Quel est le concept de base du jeu ?

C'est un FPS, où le but sera de survivre un maximum de jours en compagnie de zombies, sur une map divisé en compartiments, et pour y accéder il faudra trouver des items clés dispersé de manière aléatoire sur la Carte.

Ajouter à cela des contraintes comme une jauge de soif, de faim qui impacteront sur la jauge de santé mais aussi sur les propriétés du joueur (déplacement, vision ..)

Donc passons aux choses sérieuses, c'est à dire qu'est ce qui à été réalisé pour le moment, voici le petit listing:

- Déplacements basiques (marcher, sauter, sprint, baisser ..)
- Système d'arme (changement, recharge, impacts différents suivant la matière ...)
- Inventaire (actions comme utiliser, déplacer, combiner, jeter...)
- Système de vie/faim/soif ayant des effets secondaires sur le personnage
- Système de chargement de map de manière "dynamique"
- HUD complet
- Déjà pas mal de sons réalisé et intégrés d'assez bonne qualité grâce à Mme Ena ;)

Voilà quelques screens pour illustrer mes propos :

Ainsi que la dernière vidéo en date: [ici](#)

Bon voilà je posterais les avancées ici ainsi que certains questionnement sur des choses techniques, je m'attaque maintenant à l'intelligence artificielle de Mr le zombie, si vous avez des remarques n'hésitez pas.

Niveau performance tout se déroule bien pour le moment, même si il y a encore aucune carte et seulement un bout de terrain, enfin je suis plutôt optimiste