



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

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

**Subject: Re: Fps Survival Horror**

Posté par: Hook

Contribution le : 1/7/2016 12:17:22

Hey merci pour vos commentaires ça fait plaisir !

Lucky:

Oui ça colle pas l'anim, déjà la Anarchy les as un peu amélioré ça le fait moins, mais je vais peut-être augmenter la vitesse aussi, où alors faire une animation de marche quand ils èrent et une de course pour la poursuite c'est aussi une bonne solution.

Salut FoxRock, merci de ta proposition écoute si tu veux améliorer le cycle de marche ou justement rajouter une animation de marche ralenti/course, avec plaisir je peux te passer le blend par MP ? Ou tu as un skype peut être ?

Bon assez gros changement en perspective, ça rame du coup je met en place un système d'opti parce que avec une map complète et 10 zombies je suis à 45-50 fps et j'aime pas ça.

Je vous explique le système en gros que j'ai mis en place avec un peu d'aide:

Une carte est divisé en segments (pièces différentes) et pour passer entre ces différentes pièces il faut emprunter une porte à chaque fois, un sas, une échelle etc ...

Et ce que fait le système c'est qu'il affiche qu'une pièce à la fois, en désactivant bien sur les ennemis, scripts ce trouvant dans un autre segment et les rendant invisible.

Un cube en alpha représente le fond de chaque pièce pour voir des immeubles au loin des choses comme ça, et donc quand on rentre dans une porte une anim ce lance, on perd le contrôle et le joueur avance avec la porte qui s'ouvre et ce retrouve dans l'autre pièce.

La porte utilisé désactive la zone précédente et active la zone suivante.

Ca va permettre de bien charger et travailler chaque zone séparément, et les performances seront bien amélioré, j'ai bon espoir pour le faire tourner sur des ordi peut puissant aussi grâce à ça. Ca peut faire penser au système dans les premiers resident evil..

Voilà je posterais prochainement pas mal de nouvelles mods qui ont été réalisé depuis, à bientôt et encore merci