



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Azerblue

Contribution le : 20/1/2020 11:53:28

Hello,

Je sais plus si j'ai déjà posté sur le topic, mais en tout cas c'est beau ce que tu nous as montré.

Quelques idées si tu veux:

On peut obtenir un comportement "zombie" de plusieurs manières, mais dans un cadre réaliste un simple micro-organisme aura du mal à être le prédateur qui contrôle le corps d'un humain, c'est difficile pour lui de commander une action précise.

Une première méthode simple, c'est de reprendre le principe de la rage, qui augmente l'agressivité et non l'envie de mordre (la morsure est simplement l'arme principale de bon nombre d'animaux). Pour un humain qui se bat avec ses mains/pieds/armes, le mieux est une transmission par le sang. Ainsi la maladie provoquerait des combats ensanglantés entre les Hommes et se propagerait lors de ceux-ci.

Une seconde méthode est de se servir du système de récompense, ou de droguer le malade. Imaginons que le pathogène se loge au niveau de la bouche et lorsque celui-ci entre en contact avec le sang sécrète la "dose" au malade". Dans ce cas de figure, le microbe se transmettrait par la salive. Pour éviter que les infectés s'entre-dévoient le microbe peut sécréter une molécule qui donne un goût horrible à la chair des malades, ou une molécule inhibitrice qui vient se stocker dans le tissu musculaire, effaçant la "dose" des malades qui éviterait donc de mordre leurs semblables pour ne pas être privés.

Les maladies pourraient aussi détruire partiellement le cerveau, pas assez pour tuer mais juste assez pour perturber sa mobilité, ses sens, le rendre moins intelligent et provoquer des troubles de mémoire. Cela donnerait une bonne gestuelle de zombie, avec des mouvements patauds et une intelligence approximative (ça permet d'expliquer pourquoi ils ne servent pas d'armes).

On peut aussi imaginer un organisme informe comme un slime, qui vient remplacer le système nerveux.

Par ailleurs, la technologie peut aussi être un choix, actuellement il existe des cafards télécommandés, alors pourquoi ne pas imaginer dans un futur lointain quelque chose de similaire avec des puces/nanotechnologies qui provoquent volontairement une apocalypse zombie.

Sinon le permafrost ça recouvre une vaste zone, c'est impossible de savoir tout ce qu'il s'y trouve, mais on sait qu'il y a des trucs pas sympas dedans.

J'espère avoir dit des trucs utiles

;

Bon blend