

TD 2 : Call Of Zombie

Créez un jeu inspiré du mode zombie de Call Of Duty (cf. **World At War / Black Ops**).

En FPS, le joueur progresse au travers des vagues de zombies et débloque des accès ainsi que de nouvelles armes pour tuer toujours plus d'ennemis.

Lorsque un joueur meurt, son score final est sauvegardé et pourra être inspecté dans un menu spécial, aussi, le joueur pourra récupérer un bonus (Score, vie supplémentaire..) au précédent endroit de sa mort.

Les IA seront contrôlées par un simple IAController et pourront frapper le joueur une fois arrivé à bonne distance.

Essayez de conserver un ratio de 90% de C++.

Pensez que votre code sera inspecté.

Requis :

- 30 FPS fluide permettant au joueur de se déplacer et de sauter.
- 3 types d'armes minimum.
- 3 types de bonus.
- Tirs d'armes en Hit-Scan.
- 1 IA simple poursuivant le joueur constamment.
- Incrémentation des vagues et de la difficulté.
- Menu principal permettant de jouer, accéder aux Highscores, des options, et la possibilité d'effacer la sauvegarde.
- Menu pause.
- Sauvegarde et tableau de score.
- Bonus lié à la précédente mort.
- Un HUD affichant la vie, les munitions, le numéro de la vague, la monnaie, et le score.
- Level Design cohérent.

Bonus :

- Intégration / sons / animations cohérentes
- Feedbacks (Materials / VFX / screenshakes...)
- Système d'amélioration des armes.

Rendu le 22/10 (Build et sources) à 17h, un ReadMe sera nécessaire afin d'expliquer les subtilités de votre projet ainsi que ses contrôles.