



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: Hook

Contribution le : 17/1/2020 18:44:08

Je fais pas une simulation de tir à l'arc non plus, et puis en vrai effectivement si on est pas parfaitement dans l'axe le tir partira pas bien.

Mais on est pas dans la réalité là, et ce bras mal placé n'apparaît même pas dans le rendu caméra. On s'est arrêté à ce niveau de réalisme. Après si le plus gros soucis est le fait de voir sa main, c'est très vite réglé.

J'ai juste à ré avancer simplement la caméra.

Bon entre nous l'exemple de Redstar que je trouvais aberrant en matière de tir à l'arc et la façon que j'ai eu de le reproduire, de dire que c'était pas bon du tout, ça m'a un peu accroché tu vois.

Après oui franchement tout ce que tu dis je suis d'accord, et désolé pour les réponses un peu abruptes. Tu as totalement raison dans le fond. A voir jusqu'où on poussera ce réalisme.

Donc si je retient un truc de ce que tu dis, la chose la plus simple à faire pour corriger ça serait de reculer encore la main et de la changer d'orientation un peu. Je vais corriger ça dès que je peux !

Merci en tout cas d'avoir pris la peine de répondre sur le sujet, pas taper