



**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 12:49:19

Salut merci pour ton com !

Par rapport à l'arc et la vidéo, elle est erronée, on ne tire pas à l'arc comme ça. Pour avoir fait du tir à l'arc, c'est étonnant de voir comment bon nombre de jeux sont faux quant au positionnement des arcs durant le tir.

Donc pour ta vidéo, ça ferait plutôt penser que l'arc est sur la droite de la tête du tireur. Hors, la flèche doit avoir un alignement parfait avec l'oeil (c'est ce que j'ai essayé de reproduire au mieux pour le tir dans mon jeu). Parce que quand on vise à l'arc, on doit positionner la pointe de la flèche sur la cible (en baissant ou levant le bras qui tient la corde pour calculer la hauteur du tir en fonction de la distance).

C'est intéressant de remarquer que du coup à force que les jeux reproduisent de la mauvaise façon cette manière de tirer, que ça puisse faire croire au joueur que c'est la bonne façon de tirer, alors que en fait pas du tout

Bon je dis pas que tous les jeux sont faux sur la question mais sur certains ça rate pas !