



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: Bibi09

Contribution le : 17/1/2020 13:47:19

Hello,

Je suis loin d'être expert en tir à l'arc. En fait, j'ai fait un essai lors d'une fête médiévale. Il y avait que 3 flèches à tirer, j'ai raté 2 fois le dessin d'ours à taille réelle qui servait de cible... Par contre, la dernière était un headshot pile dans la truffe.

On peut généraliser les erreurs aux films également. Personne ne s'amuse à prendre une seule flèche à la fois dans le carquois en cas d'attaque (surtout pas dans le dos mais à la taille), quelle perte de temps !

Je ne sais pas si en cas de positionnement statique, ils ne plantaient pas carrément leurs flèches dans le sol.

<https://i.pinimg.com/originals/4d/c7/34/4dc73461cfbd55d0eec44b29cbe11363.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/56/be/22/56be222cbf0c711c9bc05618a3c1c54f.jpg>

Quant aux combats à l'épée en jeu vidéo, c'est du n'importe quoi. Par exemple, une épée à deux mains est bien plus maniable qu'une épée à une main dans la vraie vie.

On a aussi la légende des katanas qui étaient totalement banals et non les épées ultimes qu'on nous vend. Le métal avait une qualité pourrave, ils devaient faire plein de plis du métal en fusion pour améliorer la robustesse.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Katana#Fabrication>