



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 18:31:57

D'accord je vois. J'ai volontairement placé la camera du jeu légèrement en avant pour permettre de voir cette main, ce qui n'est pas le cas si on la place normalement.

C'est un choix esthétique, qui bon je vois te chagrine parce que oui en matière de réalisme tu n'est pas censé voir ta main (quoi que en tirant, j'aperçois en périphérie quand même une petite partie de celle ci).

Après quand j'entend dire que le mouvement n'est "pas du tout bon" et que la on en revient a un petit soucis de placement de la main arrière, je trouve que bon ça fait une sacrée différence. Donc je prends note d'accord et je vois ça avec ma team (qui est également composé de tireurs aguerris) pour rectifier ça dans le futur.