



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - reprise du développement

Posté par: Bibi09

Contribution le : 27/3/2020 23:31:18

C'est sympa ces petites vidéos tutos/teasers.

Si tu fais les vidéos en anglais, ne faudrait-il pas que le jeu le soit aussi pour que le maximum d'audience comprenne ce qui est affiché ?

Aussi je me posais une question sur le rendu graphique. Les effets de post-prod semblent trop présents.

Je pense notamment au bloom qui a tendance à donner une ambiance type jeu des années mi-2000 (période PS3, où il était utilisé pour cacher la misère). Un genre donné surtout à partir de [Colin Mcrae: DiRT](#) si je me souviens bien, où on avait plus de flou que de netteté.

Il a aussi tendance à cramer les lumières. Si un photographe passe par là, il va prendre peur.

Un autre détail de post-prod, mais là plus pour la cohérence. Il y a l'effet de bokeh comme si la caméra était pleine de poussière... Ça marche bien sur un TPS sauf que là, c'est un FPS. Donc on voit à travers ses yeux, pas une caméra tierce. Il porte des lunettes de vue ?