

Analyse pour les armes

Les armes dans le monde lorsqu'elles ne sont pas prises par le joueur (donc sont dans le monde, par exemple, sur le sol)

sont des objets physiques affectés par la gravité. Lorsqu'une arme est ramassée par le joueur, l'arme n'est plus un objet physique.

Une arme peut soit être une arme à feu ou une arme de mêlée. Chaque type d'arme possède sa propre classe qui gère ses interactions. Les armes à feu ont

des munitions limitées et une taille de chargeur alors que les armes de mêlée n'en ont pas. Les munitions lancées par une arme à feu sont des objets

physiques dont la masse et la vitesse initiale peuvent changer selon l'arme. D'autres objets pourront avoir des interactions avec le joueur.

Cela inclut des objets pour restaurer des points de vie ou de santé mentale, des objets utiles pour les casse-têtes, des notes du journal de bord,

des munitions et des bonus qui amplifient temporairement le personnage.