



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: Gilead_Maerlyn

Contribution le : 17/1/2020 13:30:41

Effectivement, je suis moi-même archer (depuis un an et demi, je suis loin d'être expert). Le mouvement n'est en effet pas bon du tout. Je vais te faire quelques remarques, sur ce que je vois avec mon petit niveau.

- 1) La flèche est du mauvais côté de l'arc **par rapport au tir à l'arc moderne**. Au moyen âge, il me semble qu'on pouvait tirer avec la flèche de l'autre côté, donc ça me semble pas bien grave.
- 2) Ta corde est mal placée, elle devrait être dans l'alignement de la flèche avec un tel arc.
- 3) J'ai du mal à voir, mais il me semble que les doigts ne sont pas positionnés comme il faut sur la corde. Sur un tel arc, on utilise la prise méditerranéenne, c'est à dire l'index au-dessus de la flèche, le majeur et l'annulaire en dessous et l'auriculaire ne touche rien. Ça à l'air bon, jusque là, en revanche, les doigts doivent être en contact avec la corde au niveau de la première phalange (corde tenue du bout des doigts donc), j'ai l'impression sur ta vidéo qu'il attrape la corde avec la deuxième phalange.
- 4) Comme a dit Rimpotche, tu ne bandes pas assez ton arc. La main doit reculer bien plus ! Elle doit aller à l'ancrage. **Pour un arc sans viseur**, l'ancrage classique c'est le bout de l'index (voire majeur ou annulaire) à la commissure de la lèvre. La corde arrive ainsi devant l'œil et touche le nez.

J'aurais bien mis des images, mais les seuls trucs bien que je trouve c'est pour arc avec viseur, ce qui n'est pas du tout la même technique... Y a pas grand chose pour les arcs médiévaux...