



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Un projet UE4 avec du Blender**

**Subject: Re: Un projet UE4 avec du Blender**

Posté par: dynamique-zak

Contribution le : 28/5/2019 8:09:41

Bonjour Redstar,

XD je changerais peut être un peu le design de l'UI alors (si j'ai le temps)

Ok pour le fx !

- Ok je vais réduire le nombre de tornade, mais du coup si je fais ça, ça sert à rien de lui faire arrêter son pattern au bout de deux coups sinon c'est vraiment trop facile à vaincre déjà qu'elles font moins de dégâts que les coups normaux et que c'est censé être son "ultime" (en plus de réduire le nombre de tornade).

- Pour la musique je suis d'accord avec toi celle du mode rage quit est meilleur, j'ai mis le système de la musique qui change juste pour avoir un "semblant" de renouveau quand tu rejoue avec le nouveau mode de difficulté (pour que cela soit moins "répétitif"). Mais je pense que je vais l'enlever pour lui comme tu dis

- Pour la textures du boss c'est normal, c'est un model Creative Common que j'ai pris, je l'ai juste riggé et animé pour gagner du temps et respecter la deadline.

- L'effet du pistolet j'avoue j'ai eu la flemme de centrer comme ça marchait haha, je vais l'arranger. Et pour le recul des bras j'ai pas encore fait l'anim c'est vrai, pour pas casser mon animator controller je le fais à la fin quand j'aurais finis toute mes anims sinon ça va tout casser avec les additives animations (ou re ajuster).

- Le problème pour le sprint (si on le fait activer au bout d'un temps de course) c'est quand y'a les tornades en rage quit mode si tu touche le sol et que tu sprint pas direct bah tu te fais enchaîner, et pour les futurs boss ça sera pareil. Si faut attendre 1 sec pour sprint auto alors que t'as une attaque rapide qui arrive devant toi et que t'as plus de jauge endurance pour dash ça va être encore plus frustrant.

Néanmoins grâce à ta remarque (ayant chacun ses goûts), cela veut dire que je vais ajouter une autre option à cocher "Sprint Auto". Comme ça tout le monde est content

Citation :

J'ai constaté, en mode sprint, que quand on prend une direction de façon aléatoire, l'animation ne semble pas se faire complètement, je vois une "cassure" dans le cycle. Tu veux dire qu'il ne s'anime pas ? Ou tu veux dire qu'il n'y a pas de blending ?

- Pour l'attaque chargée je sais bien (c'était prévu), c'est pour ça que j'ai codé le système d'attaque au relâchement de la touche... Sinon ça va pas être possible avec le peu de temps qui me reste ça va casser tout le code. Du coup je vais rester sur ce système (pas assez de temps) et pour le prochain jeu je ferais autrement !

- Alors oui le boss qui se coince entre les deux arbres c'est un bon bug ça haha ! Je réfléchis comment le corriger mais je pense que je vais juste mettre une limite de diamètre par rapport au centre pour pas qu'il dépasse le stage !

- OUCH ! Je me rappelle que j'avais bien un son SFX identique au jeu.. et je crois que c'est celui du tutoriel justement... Tu fais bien de me le dire je dois corriger ça tout de suite ! Sinon pour les sons je les ai tous achetés sur le marketplace donc ne t'inquiète pas il n'y aura aucun problème plagiat

.(à part le tutoriel que j'ai oublié de changer)

Et sinon à part tout cela tu as fait bien plus que le tour à mon estime ! Un bon feedback qui me permet de voir une autre vision, parce que c'est vrai que j'ai pas tout le temps eu les mêmes retours et préférences. Je vais devoir rajouter des configurations !

Ceci dit:

Redstar