



## **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 : 22/5/2019 18:05:45

Merci @redstar pour ton feedback !

- Je m'en doutais pour l'image arf désolé x)

Pour le A en faites c'est compliqué, j'avoue que je me suis basé sur ma manette switch (la seule que j'ai erreur de ma part), je vais changer ça !

- Le problème c'est que au niveau des touches il y a beaucoup d'avis partagé, j'avais mis comme tu a dis au début mais après avoir fait testé à une 10ene de joueurs ils ont pas aimé et m'ont dit de mettre les touches tels que sont par défaut en ce moment même (j'étais pas de leur avis tout comme toi et d'autres personnes).

C'est pour cela que j'ai proposé la possibilité de modifier les touches ! N'oublie pas que tu peux changer toutes les touches (cela inclus le tire, le dash et les attaques tu pourras mieux jouer je pense).

- Le seul problème c'est que j'ai pas fait le système qui remplace une touche déjà assignée, assez chaud à dev en peu de temps, pour l'instant tu devras vider la touche assignée (par l'analogique gauche par exemple)

J'en doute bien que c'est épuisant pour beaucoup de personnes le tire sur la gâchette j'y ai pensé !

- J'avoue que l'attaque spécial est utile que en transformé c'est vrai, quand tu saute et que fait attaque spécial tu fait 15 \* de dégâts que tes coups normaux. Elle sera utilisée pour des enchainements dans tes combos pour le rendre plus utile merci !

- Concernant la vitesse des attaque et enchainement j'ai oublié de préciser que l'action se fait quand tu relâche la touche c'est ça le problème je pense ! Du coup ouais faut que je vois si je peux pas faire comme tu dis avec les touches directionnelles mais c'est plus chaud à codé, je note que si je le fais en tout cas ça va améliorer grandement le jouabilité

- Sur les phrases des tutoriels je te rejoins totalement, c'est totalement du caca j'ai fais ça la one again j'ai pas encore changé et je vais le mettre en anglais, tu fais bien d'appuyer dessus !

- Pour le démon, l'attaque lourd quand tu connais le pattern tu esquive easy (t'inquiètes pas au bout de 3 essais les autres ont pris l'habitude), il te suis pendant qu'il fait le coup c'est au moment ou sa faux arrive à sa tête qu'il faut dash, il arrête de te suivre à ce moment la !

- Heureusement que t'es pas arrivé à sa phase 2 et 3 tu m'aurais démonté en critique

sur ses nouvelles attaques relous x)

J'aurais bien aimé avoir ton avis pour améliorer l'esquive de ses 2 phases dernière quand tu prend l'attaque (no spoil)

Merci d'avoir pris le temps de tester un peu et pour ton retour très précieux mon cher Redstar, je vais améliorer tout ça