



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

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/5/2019 7:17:24

C'est sympa .

Ah, je pensait que "rage quit mode" était un bouton pour quitter instantanément

un effet fx aux pied du perso devrait suffire, juste avant que l'attaque se produise.

Si tu t'es basé sur autre chose qu'une manette xbox, ça ne peut être que ça.

Edit:

J'ai finalement réussi à vaincre le boss (en mode normal, du premier coup), voici donc mes dernières remarques:

- Rien à dire sur les patrons, hormis l'attaque que j'ai spécifié. Par contre, quand il génère les tornades, il en génère de trop ou ils ont une durée de vie un peu trop grande car j'ai une légère baisse de framerate.
- J'ai entendu qu'il y avait deux musiques de combat selon la difficulté choisie, une seule suffit je pense, et celle du "mode rage quit" me semble bien choisie.
- Graphiquement, la texture du boss me semble un peu floue, en sachant la puissance du moteur UE4...
- L'effet spécial des pistolets n'est pas bien centré par rapport à ceux-ci et je ne vois pas de recul des bras non plus.
- La touche de course est pas vraiment utile... je pense que tu devrais faire comme dans DMC4, après quelques secondes de course normale, le sprint s'enclenche, voir des vidéos à ce sujet pour illustrer mes dires.
- 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.
- Une attaque de charge est vraiment à envisager quand je vois le temps que je prends pour atteindre le boss quand il est sonné...
- À un moment donné, je me suis bloqué sur le mur invisible et le boss, en mode d'attaque patern2, continuait à me lancer des éruptions sur la tronche et du coup, je ne pouvais plus bouger et je perdais de la vie. Je pense que le boss devrait arrêter sa phase quand il touche deux fois de suite le joueur.

- Pour faire suite à ce que je viens de dire, le boss s'est téléporté vers moi et s'est coincé entre deux arbres mais à pu s'en sortir quand même après quelques allés & retours.

- Dernière chose: quand on valide pour cacher le tutoriel, le son est trop identique à DMC3 & 4. Attention aux plagiat si tu n'as pas l'autorisation...

Je pense que j'ai fait le tour, totalement

.