



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

**Topic: MyGame, histoire d'un test**

**Subject: Re: MyGame, histoire d'un test**

Posté par: othelarian

Contribution le : 29/12/2009 14:41:50

Merci pour ces encouragements, ça fait plaisir.

En ce qui concerne le temps, justement, les objectifs ont été très largement revu à la baisse par rapport au projet initial, déjà pas très gros, et je sais à quelle vitesse je travaille, donc dans un an, je pense que j'aurais fini.

Pour le design des levels, il ne faut pas vous inquiéter, ce ne seront pas juste des murs plats avec une couleur, il y aura un peu plus de détails, mais je ne vais pas non plus faire trop pour un premier jeu.

Comme dit le gamekit book, il y a trois éléments à voir, l'immersion, la jouabilité, et le but. Pour l'immersion, je compte sur des graphismes simples pour plonger le joueur au cœur de l'action. Pas de détails trop poussés, juste le nécessaire pour apprécier le jeu. Pour la jouabilité, tout ce qui concerne le personnage, à la souris, le déplacement de la caméra au clavier. C'est plus le but qui m'inquiète, est-ce que le joueur va comprendre ce qu'il faut faire, est-ce qu'il va avoir envie de le faire ?

Enfin, je m'emballe, mais il n'est même pas sûr que le jeu soit diffusé un jour.