



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

**Topic: ChampiWars, ptit jeu test**

**Subject: Re: ChampiWars, ptit jeu test**

Posté par: Redstar

Contribution le : 10/12/2016 12:24:06

Salut,

Les graphismes:

Alors, visuellement, je n'ai rien à dire de particulier: les effets spéciaux sont bien fait, les textures ne me gênent pas, le contexte est bien pensé.

Gameplay:

Là, il y a 3 bémols:

Je vois que tu utilises les textures text. Ils ne marchent pas. En effet, je vois seulement des arobases. J'ai déjà eu la blague plusieurs fois et je pense que tu dois laisser la texture active (pour chaque plan texture text) dans la fenêtre UV quand tu es en mode edit. Vérifies le nom de l'UVmap aussi, on ne sait jamais.

Je m'attendais à un exécutable... dommage. Bon, pour le blend, l'affichage ne prends pas tout mon écran car le choix de la résolution me semble mauvaise.

Quand je dois appuyer sur un bouton pour faire des coups bonus, je n'y arrive pas car ça ne réponds pas ou ça joue sur une seconde près. Bref, je suis un peu désavantagé face à l'IA (j'ai pu vaincre le premier adversaire, cela dit).

Mon avis en résumé:

Contexte bien choisi, le thème "mon jardin extraordinaire" est sympa. La mécanique est simple et efficace. Ça me donne comme impression d'un jeu comme un final fantasy ou d'un jeu oriental.

Tu publierai ce jeu commercialement, je l'aurai acheté car tu m'as convaincu.

Choses à retenir:

Modifie la résolution de sorte à avoir un vrai plein écran. Un stand alone serai apprécié aussi mais pas exigé.