



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Blender pour un jeu vidéo (retour d'expérience)**

**Subject: Re: Blender pour un jeu vidéo (retour d'expérience)**

Posté par: pLeet

Contribution le : 3/2/2017 9:38:45

Bonjour Plink,

Merci de partager votre réalisation sur le forum. En effet, ça me rappelle beaucoup les anciens space shooter retro qu'on trouvait sur les bornes d'arcades.

Pour ma part, j'ai quelques questions :

- Quel moteur avez-vous utilisé ?
- Quel a été la charge de travail pour arriver où vous en êtes actuellement (principalement temps de développement, mais aussi de publication, etc)
- Avez-vous tenu un dev blog retraçant vos avancées et différents problèmes rencontrés tout au long de la création

En tout cas, beau travail. Je suis allé voir votre page Steam, et visionné les quelques vidéos disponibles. Si j'ai une petite remarque à vous faire, c'est l'implémentation du game over. Dans votre cas, il s'agit d'un écran noir qui fade in avec le texte "Game Over". Je pense qu'une petite explosion du vaisseau serait plus agréable à l'oeil. Laissez le joueur activer le fade in de l'écran noir lorsque ce dernier appuie sur une touche après l'explosion du vaisseau, par exemple. Sinon dans l'ensemble, c'est vraiment pas mal !

Bonne continuation, et à bientôt !