



**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: Redstar

Contribution le : 3/2/2017 13:19:40

Salut Plink,

Je me permet de faire mon rapport sur votre jeu, il est incomplet car j'ai testé votre démo il y a une heure avant de rédiger mon post.

Le travail est là, c'est indéniable. Je ne peux pas dire grand chose car comme c'est un jeu rétro, c'est normal. Rien ne me choque pour le moment.

Cependant:

- Est-ce normal que certaines lettres sont plus petites que d'autres ?
- Dans les 3 objectifs il ne devrait pas y avoir une majuscule au début des phrases (ou je peux me tromper) ?
- Durant la cinématique du premier boss, quand les aliens veulent exterminer la race humaine à cause d'un accident, la dernière phrase est en anglais.
- Un peu avant, la phrase "Encore du matériel Français !" me choque un peu (même si je suis Belge). Disons que je n'aime pas voir des préjugés même si c'est pour rire (Ce constat n'est pas à prendre en compte si pas de retours similaires).
- Pas de propulsion derrière le vaisseau. Vous l'avez fait pour l'animation du vaisseaux ennemis. Pourquoi pas au reste ?
- L'apparition des boutons après le game over est trop lente.
- Est-ce normal que je consomme de l'énergie pour le boost de vitesse ou d'armement alors que je n'avance ni ne tire pas ?
- Quand j'ai collecté les débris, je m'attendais à entendre un petit son qui confirme le "pick-up". Et c'est pareil quand je valide une recherche.
- Je trouve que ce serai plus intéressant, pour la rotation des canons, de faire un "drag and rotate" car je vois que je peux adapter les canons selon la situation.

Voilà, c'est tout pour le moment, j'espère que ça vous aidera à améliorer votre jeu. Peux-tu me dire jusqu'où va la démo ?