



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: Plink

Contribution le : 3/2/2017 13:56:45

Tout d'abord, merci d'avoir testé notre jeu et d'avoir pris le temps de nous faire ces retours.

La version de la démo sur notre site date d'un an. Elle sera prochainement mise à jour et disponible sur Steam.

- Est-ce normal que certaines lettres sont plus petites que d'autres ?

C'est un bug connu qui est corrigé sur la version Steam.

- Dans les 3 objectifs il ne devrait pas y avoir une majuscule au début des phrases (ou je peux me tromper) ?

D'après ça,

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Conventions typographiques#Listes verticales](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Conventions_typographiques#Listes_verticales) , les minuscules sont normales.

- 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.

C'est une référence ! "All your base are belong to us" est une citation de Zero Wing sur Mega Drive ayant provoqué un mème très connu.

- Un peu avant, la phrase "Encore du matériel Français !" me choque un peu (même si je suis Belge). [...]

Etant nous même français, c'était plus de l'auto dérision (c'est un stéréotype français connu). Pour l'instant, nous n'avons pas eu de retour similaire.

- Pas de propulsion derrière le vaisseau. Vous l'aviez fait pour l'animation du vaisseaux ennemis. Pourquoi pas au reste ?

Nous n'avons mis aucune propulsion aux vaisseaux dans le jeu (mais elle est parfois présente dans les cinématiques). Même si l'effet est en général très sympathique, il est compliqué à mettre en place, surtout que le vaisseau peut reculer.

- L'apparition des boutons après le game over est trop lente.

Cliquer fait instantanément apparaître les boutons dans la version Steam.

- 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 ?

Oui. On s'est posé la question au début mais on considère que les propulseurs/canons sont mis en surcharge même si on ne les utilise 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.

Il y a déjà beaucoup de bruits dans le jeu liés aux tirs. Ramasser les débris n'étant pas la partie la plus importante du jeu, on ne voulait pas surcharger l'écoute.

- Je trouve que ce serait 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...

Le "drag & drop" et "drag & rotate" sont très chronophages à mettre en place. Le temps nous faisant défaut et n'ayant pas eu de retour négatif sur l'utilisation du garage à long terme, nous avons décidé de nous concentrer sur l'implémentation d'autres fonctionnalités qui aujourd'hui sont intégrées au jeu.

- 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 ?

La démo correspond à moins d'1/10 du jeu complet. Chaque chapitre suivant contient ses propres particularités.

Plink