



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Je crée un jeux vidéo sur Blender.

Subject: Re: Je crée un jeux vidéo sur Blender.

Posté par: Redstar

Contribution le : 6/4/2018 10:19:35

Je viens de tester ton jeu: Bon, c'est une alpha, ok, je peux comprendre.

Le menu principal:

- On à une scène avec des balles et un texte nommé "Adrien". Dois-je en conclure que la personne que nous contrôlons s'appelle ainsi ?
- Rien ne correspond avec le thème du jeu. Le message ne passe pas. Il y en a un, au moins ?
- J'appuie sur la touche A, je ne voit aucune réaction, j'avais peur que c'était planté... mais j'ai laissé aller et j'ai pu continuer.

Le jeu:

- La moindre des choses, c'est de documenter les commandes claviers.
- On n'a aucune instructions, rien. On apparaît dans un bâtiment, aucun message, on en sait pas ou il faut aller. C'est en appuyant sur la touche espace que j'ai trouvé la touche "sauter", ou plutôt devrais-je dire "voler".
- le mououselook va bien mais l'axe y est désactivé. Est-ce voulu ?
- J'ai une arme à feu entre les mains mais je peux seulement la faire "déplacer" latéralement pour le mode visée mais je sais pas tirer.
- Ta scène semble supposer que l'on est dans une décharge. Sauf que le ciel de Blender (ou plutôt le fond) fait tache.
- Des planches laissent supposer qu'il faut sauter dessus, sauf qu'elles ne sont pas bien visible à cause du backface culling (soit inversé, soit à désactiver)
- J'ai réussi, en touchant un cube, à être téléporté dans une autre scène avec un autre équipement, dans un terrain d'entraînement... dans une station ferroviaire ???

Conclusion:

Ça manque de fond, dans ton jeu. Le joueur n'y restera pas 5 minutes (j'ai passé 3 min). Il y a trop de vides.

Tu aurai mis l'explication de ton projet, une petite description de l'intrigue, j'aurai été plus compréhensif, mais là, c'est... brouillon.

Voilà pourquoi il est intéressant (je devrai dire important) de faire une description de ton projet.