



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

**Topic: DarkRise**

**Subject: Re: DarkRise**

Posté par: Yunshi

Contribution le : 2/11/2010 10:58:39

Merci pour les commentaires !

>> Pox pido : moui c'est possible. Je peux le régler facilement. Ce que je ferai !

>> eddy : La scène intro en effet n'apporte rien pour le moment. Mais comme je l'ai dit dans un de mes précédents messages, l'aventure sera ultra giga méga simplette mais servira de support pour le jeu, pour pas y jouer boum comme ça. Mario il passe son temps à courir partout, mais premièrement, il veut aller chercher sa princesse

. Ca semble bidon, mais si il n'y avait pas ce tout petit détail, je sais pas si on prendrait tant de temps et de plaisir à parcourir les niveaux les uns après les autres ...

.  
Et sinon, au niveau des briques logiques, j'en ai pris l'habitude. J'ai toujours travaillé comme ça, et en jouant avec les calques (de briques logiques hein ! ) on peut facilement s'y retrouver. Du moins quand on l'a conçu

. Et pour finir, je dirai qu'à côté de ça je me garde une petite fiche technique du jeu, sur laquelle je me focalise si je rencontre des ennuis de conception. J'y ai tout indiqué dans le pourquoi du comment

PS : Pourquoi n'avoir pas mis Q pour quitter ? Bin oui ça parait logique. Mais il m'a fallu plus d'une minute pour me rendre compte que c'est la touche de déplacement vers la gauche. Gneeeeeeeeh