



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 11:42:12

Il est vrai que notre jeu a un aspect volontairement rétro et pour 2 raisons :

- on aime bien les jeux rétro
- N'étant pas très bon en graphisme, un jeu rétro permet une certaine indulgence des joueurs sur le côté graphisme.

Megeon :

Merci beaucoup ! Oui il sera vendu sur Steam a partir du 10 février (on finit les tests d'abord) pour 12€ (il faut compter 20h de jeu minimum).

pLeet :

Le moteur a été fait par notre super développeur. Il utilise du c++ avec les technologies QT, Qml, Box2D.

On en est à 2 ans pour 3 personnes. Dans la première partie, 1 des personnes s'occupait de la partie administrative de la boîte + de la pub pour un concours auquel on participait.

Non, pas de devblog.

En effet, la mort du joueur n'est pas très jolie. Je ne saurais même pas dire si on en avait discuté mais il me semble compliqué de le rajouter maintenant (le jeu est arrêté lors de la mort du joueur).