



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

**Topic: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo**

**Subject: Re: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo**

Posté par: Benji

Contribution le : 2/9/2007 22:39:01

Quand c'est comme ça, on peut tout simplement faire partie d'un mod en tant qu'animateur.

Surtout qu'animateur, modélisateur, etc... (tout ce qui touche à la 3D) sont des postes très demandés par les équipes de développement des mods.

Je dirige moi-même une petite équipe pour un mod sur Call of Duty 2. Nous atteignons la version finale après un an de travail à 5. Trouver un modélisateur/animateur m'aurait grandement aidé (ayant déjà pour tâche le script, j'ai dû me taper de l'import/export à partir du jeu vers Blender, puis de Blender vers Maya, puis de Maya vers le jeu...), mais bon j'ai fait sans

Il suffit de se chercher autour des jeux les plus moddables (en premier Half-Life), là les mods sont très nombreux, il suffit de choisir celui qui te branche le plus et de s'y présenter...

Amicalement,