



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: WizardNx

Contribution le : 4/9/2007 15:03:47

Citation :

tibo a écrit :

NX, rien qu'expliquer le système du PERT ce serait déjà un gros morceau, donc voilà ce que je propose :

On explique qu'il y a différents moyens de s'organiser, le PERT, le GANTT, voir un simple retro-planning si l'équipe est très réduite. On file des liens vers les explications des diagrammes et des exemples de diagramme. Si tu accepte de partager celui de votre jeu, c'est vraiment super ! Moi je devrais pouvoir trouver un GANTT si le 'propriétaire' est d'accord pour le publier.

Bah c'est vrai que c'est un peu prise de tête quand on connaît pas, mais c'est super pratique en fait dans la détermination d'un calendrier et des fois ya des tâches critiques qu'on ne soupçonne pas... C'est mieux de se creuser sur un pert plutôt que de découvrir que certaines tâches sont critiques une fois qu'on s'est grillé sur les délais.

Citation :

Edit : Nx, je savais pas que vous faisiez des jeux aussi !

Ah on s'en cache pas, c'est même sur le site et certains ont même leur propres sites... Pis j'ai souvent dit ici :)

Citation :

On peut les trouver dans le commerce ?

Ah si seulement, on a pas d'éditeur (et en fait pour le moment on s'est pas trop cassé le cul à en chercher) pour plusieurs bonnes raisons. Au départ on comptait faire nous même tout le travail de distro (mais on s'est calmé à ce niveau là) et puis c'était parti au départ de quelques trips et idées lancées à la volée... Non pas que ce ne soit pas sérieux mais disons qu'on développe à notre rythme.

Quoique Winds of FrozenRock (qui est une saga) est en train de prendre une grosse ampleur... Je vous tiendrai au courant si ca bouge significativement quoi qu'il en soit.

@ plouche

Nx.