



**[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: Zelouille

Contribution le : 15/9/2007 14:31:53

J'ai peut-être des liens qui peuvent vous intéresser :

[Gamasutra](#) [ENG]

Vous trouverez dans les features pas mal d'articles intéressants (post-mortem, gamedesign, programming...)

[GameCareerGuide](#) [ENG]

Idem

[JIRAF](#) [FR]

Industrie du jeu vidéo

[Game-Lab](#) [FR]

Développement et modification de jeux vidéo

[Relite](#) [FR]

Actualité / création jeux vidéo indé

[Game Creators Network](#) [FR]

Wiki jeux vidéo amateur

[Futurn](#) [FR]

Portail création jeux vidéo

["Programmation de jeux vidéo : par où commencer ?"](#) [FR]

[Game Programming Wiki](#) [ENG]

[Three Hundred Mechanics](#) [ENG]

Un gars qui est défié de trouver 300 gameplays différents

[Blogging with Scissors](#) [ENG]

Blog jeux amateur

[Soldat Movies](#) [ENG]

Blog référençant des jeux amateurs

[Weapons of Distraction](#) [ENG]

Idem

[Blendenzo](#) [ENG]

Une bonne source de tutoriaux pour le Blender Game Engine.

[Moonkiroe Dragonia](#) [FR]

Site du projet Moonkiroe Dragonia. Doc / Méthodes / Astuces / Tuto.

[Un post sur Blender Artists](#) [ENG]

Game / Demos / Tuto BGE

[OTO the cleaner](#) [ENG]

Tutos BGE

[Sama.van](#) [FR]

Graphiste 3D LPM. WIP, forum d'aide

[GGSchool](#) [KR]

Galerie LPM. Les catégories dans l'onglet "GG Gallery" sont dans l'ordre : "Concept Art", "2D Drawing", "Character", "Scene", "Animation", "High Poly", "3D V.R."

[Realtime Computer Graphics Competition](#) [ENG]

Contest / Galerie LPM

[Polycount Forum](#) [ENG]

Un post avec du très low poly

[Hourences Help Site](#) [ENG]

Tuto level design / lighting

[Resistance : Fall of Man](#) [ENG]

Level Lighting

[Normal Map Workflow](#) de Ben Mathis [ENG]

Voir aussi ses autres tutoriels.

[Modeling Hi / Low Poly models for next-gen games](#) de João "Masakari" Costa [ENG]

[Normalmaps for the Technical Game Modeler](#) de Ariel Chai [ENG]

[Beautiful, Yet Friendly](#) [ENG] 

Optimisation et explications sur les techniques temps-réel.

["Making of" de Shadow Of The Colossus](#) [ENG] 

[ENG] Site en Anglais

[FR] Site en Français

[KR] Site en Coréen



À voir