



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Projet de jeu

Subject: Re: Projet de jeu a présenter au salon du jeu vidéos de paris 2009

Posté par: Adrien

Contribution le : 27/6/2008 9:07:31

Salut,

Tu as oublié de te présenter. Les gens qui sont intéressés et qui voudraient s'investir dans un projet tel que le tiens seraient sûrement intéressés par ton profil.

Genre ton âge. Ton expérience dans le jeu. Ton profil (joueur développeur, graphiste 3d/2d, Game Designer, ...).

Après il faut aussi pouvoir justifier le projet.

Pkoi ce genre de projet. Pkoi le présenter lors d'un tel événement.

Tu aurais déjà dû mettre tout ça dans ton 1er post. Ça aurait montré un peu plus de professionnalisme de ta part.

Par ailleurs, je ne trouve pas pertinent de montrer des rendus 3d de landscapes comme tu le fais. En effet, quelques posts avant tu nous disais que tu avais "un but précis et que ce projet mûri depuis près de 2 ans".

Si tu n'es pas graphiste, c'est bien de t'y intéresser, histoire de savoir de quoi tu parles quand tu bosses avec les mecs de la 3d.

Mais tes rendus ne sont pas vendeurs.

Je vais te donner mon point de vue et te dire ce qui me motiverai pour bosser sur un projet comme le tiens.

Tout d'abord une présentation simple et claire en quelques lignes.

Ensuite un lien vers 2,3 images (2d/3d) de concepts designs (persos / décors).

Et tant qu'à faire, juste une page regroupant tout ça.

Les blogs forums et site pour ados c'est bien mais ça n'intéressera que ta bande de potes et non des gens que tu viens chercher comme ça sur le net.

Les profils des personnes postant des propositions de participations à un jeu il y en a des dizaines par ans sur le blenderclan.

J'espère que mes conseils vont te servir. Il faut juste que tu prennes le temps de réfléchir à la communication qui est, mine de rien, un aspect très important pour un responsable de prod comme tu veux l'être.

Bon courage.