



[Forum: The Blender Clan 'tchat](#)

Topic: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)

Subject: Re: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)

PostÃ© par: Darian4

Contribution le : 2/3/2012 1:16:59

Concernant la création d'un univers et de règles, même si j'y ai pensé et que cela reste un développement possible au cas où la société fonctionnerait je n'ai pas l'intention de m'y lancer de suite. Plusieurs raisons à cela :

Premièrement je ne crois pas que cela soit nécessaire pour que la société soit profitable, si vous cherchez sur le net il y a beaucoup de petites structures qui fabriquent des figurines et peu éditent des règles. Certes tous les « gros » fabricants le font mais même Rackham qui n'était qu'un nain comparé au leader Games Workshop était côté en bourse, c'est dire la différence d'échelle comparé à ce que je veux débiter.

Deuxièmement il y a le coût et le temps de travail d'une telle opération, un univers cohérent ne se créé pas en 2 mois et une règle qui tient la route nécessite de très nombreuses parties de tests.

Troisièmement l'objectif c'est justement de ne pas avoir à coller à une cohérence d'univers. Ainsi un homme avec un long manteau pourra devenir un noble en l'armant d'un pistolet primitif et d'une rapière, un hacker cyber-punk avec des lunettes noires et un ordinateur portable ou un général avec une casquette d'officier. Cela permet de rentabiliser au maximum chaque élément.

Je ne veux pas imposer un univers aux clients car je souhaite leurs proposer des choix atypiques qu'ils n'auraient pas eu ailleurs, si l'un d'entre eux veut une armée de pin-up nues portant des cuissardes et des gros flingues ou des guerriers vikings avec des fusils laser (voire des vikings nus portant des cuissardes) il faudra que cela soit possible.

Sinon j'ai d'autres atouts dans ma manches, mais créer une société sur une idée originale c'est comme jouer une partie d'échec : on ne montre pas toutes ses cartes avant le dernier coup de dés.