



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

**Topic: Projet cyborg war, video bande annonce**

**Subject: Re: Projet cyborg war, level design**

Posté par: jimmydu54

Contribution le : 5/3/2014 16:40:26

Ouai, c'est vrai que nos critique font un peu du : "c'est pas bon", mais le truc, c'est qu'on te critique par rapport au trailer "pro".  
Sache qu'aucune personne (je suppose) d'ici ne critique l'ampleur de ton travail. On essaye tous d'être honnête sur notre ressenti. Non pas dans le but de détruire, démoraliser ou autre. C'est pour te motiver, que tu modifies pour obtenir un meilleur résultat. On voudrais voir couler, il y aurais aucune réponse  
, bien que parfois, pas de réponse, c'est pas qu'il n'y a pas de critiques a faire. Donc bon, a toi de voir comment interpréter nos messages.

Après, si tu a peur de "recruter", tu peux faire des "contrats" sans rémunération dans ton cas, mais tu fais une liste des choses a faire. Tu fourni des concepts arts (ou du même acabit) et peut être que des gens bien intentionné t'aiderons. Comme il n'y a pas de contraintes horaire / présence pour les gens, tu auras peut-être des coups de mains.

Avantages:

Pas besoin de passer des heures a motiver/souder l'équipe.

Plusieurs travaux à la fois.

Sans aucune obligation.

Inconvénients:

Niveau graphique disparate.

Périodes creuses sans aide.

EDIT: bon, tu as dit merci, c'est que tu as bien compris que nos remarque n'avais aucun but destructeur