



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

Subject: Re: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

PostÃ© par: Amaury

Contribution le : 17/7/2008 1:51:00

Super sujet aussi, ça pourrai servir à tous les jeux du moment qui passent sur le forum

Je rajouterai que ceci ne vaut que si on "recrute" une équipe, rien n'empêche de faire le tout solo.

C'est assez rare qu'un projet solo arrive a terme mais ça arrive : Un pote dans ma classe se fait maintenant 5000€ par mois minimum en développant un jeu online a la ogame tout seul, attirant non ? (Plusieurs milliers d'heures de travail)

Le plus important dans un projet : La motivation, cela compte encore plus que le "talent", j'ai vu des jeux graphiquement très très moche être quand même assez bien abouti niveau gameplay, ambiance et scénario.

[Edit] Rah, ferrarienzo66, j'avais pas vu que tu avais deterré le sujet, mais ça reste toujours d'actualité, faudrait le mettre dans une FAQ afin que les créateurs de jeux en herbe qui circulent sur le forum puissent bien présenter leur projet et aient quelques conseils

[Edit2] Je rajouterai que les jeux pro sont généralement fini grace à deux facteurs : Le salaire (Ca boost un minimum la motivation, de quoi faire au moins le minimum pour que le jeu soit fini) et la formation, qui donne quelques automatismes qui leur permettent de faire les choses plus vite qu'un amateur sans formation. Attention, Je ne dit pas que les jeux pro sont forcément meilleur que les jeux amateur. Ya plein de preuve dont ce jeu qui m'a traumatisé à vie : Enter the Matrix sur PC, le super jeu où les voitures ont des roues carrés (entre autre...)