

GSGJH

GUIDE DE SURVIE EN GAME JAM HOSTILE

Salut Jammer et bienvenue dans cette Game Jam.

Toi le Jammer débutant, bravo, tu as fait le premier pas dans cette aventure.

Toi le Jammer confirmé, bravo, tu es revenu, tu fais partie de la famille maintenant.

D'ABORD UNE GAME JAM C'EST QUOI ?

Wiki te dira que c'est un rassemblement de créateurs tels que développeur, graphiste, game designer, sound designer... dans le but de créer un jeu durant une période de temps impartie.

Concrètement c'est une aventure, une expérience, un moment de partage et d'apprentissage de passionné avec pour décor l'élaboration d'un jeu vidéo. C'est un peu comme dans « *The Walking Dead* », les zombies sont un prétexte pour nous peindre un tableau rempli d'évènements et d'émotions.

D'ailleurs, avec le manque de sommeil tu risques d'en croiser des zombies au fil des heures ;))

VOICI QUELQUES RECOMMANDATIONS :

Seul mais pas perdu !

Venir en solitaire ne change rien car les équipes vont se former et s'agrandir. D'ailleurs ce n'est pas forcément les groupes déjà créés qui aboutissent au meilleur résultat. Enfin, faire une Game Jam avec des inconnus peut diversifier les idées et faire exploser le potentiel créatif, voir même par la suite créer des affinités et pourquoi pas des projets futurs.

Pas de pression !

Ce n'est pas un concours et que ton jeu soit bugé, incomplet ou pas comme tu l'aurai espéré n'est pas le plus important. Le but, c'est l'échange avec les autres créateurs au sein de ton groupe et des autres équipes. Ce qui compte, c'est ce que tu as appris ou découvert, que ce soit dans l'échec ou dans la réussite.

Dors, je le veux !

Tu seras plus efficace une fois reposé, même si ce n'est que de quelques heures. Parfois même, la nuit porte conseil et débloque bien des situations.

Objectifs réalisables !

Ne soit pas trop gourmand et n'essayes pas de réaliser le futur MEUPORG ! Il faut partir d'idées simples, de logiciels connus ou facile d'accès, tu peux expérimenter mais à tes risques et périls. Le temps est court, il faut savoir être efficace et ne pas culpabiliser car on utilise des banques de sons, des asset, des plugins. D'ailleurs juste en dessous tu trouveras des liens pour t'aider.

Voilà, on a fait le tour et le Staff est là si tu as besoin. Bonne Game Jam !

LIENS UTILES :

Game development :

<http://ludumdare.com/compo/tools/>
<http://twinery.org/>

Différents moteur
Créateur d'histoire interactive open source.

Font / Typo :

<http://www.fontsqirrel.com/>
<http://losttype.com/>

Graphics :

<http://pyxeledit.com/>
<http://pixelartor.com/>
<http://pixelprospector.com/>
<http://www.pickleeditor.com/trial.php>
<http://opengameart.org/>

Pixel art
Pixel art
Pixel art
Pixel art + Tile Set
Asset

Sound Design :

<http://www.bfxr.net/>
<http://www.universal-soundbank.com/>
<http://audacity.fr/>
<http://www.nosoapradio.us/>
<http://tones.wolfram.com/generate/>
<http://www.audiotool.com/app>

Sons 8 bits
Banque de son libre
Editeur sonore
Musique Libre
Générateur de musique
Logiciel de musique en ligne (D.A.W.)

