

Minecraft - Game JAMs

Kezako?

« Une game jam est un hackathon avec pour thème principal les jeux vidéo, mais pouvant aussi porter sur les jeux au sens large. Les participants, groupés en équipes, doivent créer un jeu dans un temps limité, généralement le temps d'un week-end, sur 24 à 72 heures. » - [Wikipedia](#)

Dans le cadre de Minecraft, les game jam s'organisent souvent autour de mots clés (*flip*, *zoom*, *food*, *caves*, etc.). Elles font intervenir divers domaines de compétences pour créer une expérience de jeu : construction/architecture, level design, game design, texturing, scénario, développement, modélisation 3D, animation 3D, etc.

« Mes » game JAM

Sur Minecraft, mes compétences sont principalement :

- Le développement (programmation),
- Le game design & level design,
- L'animation et la modélisation 3D,
- Le texturing.

De ce fait, et parce qu'il est conseillé de le faire, je participe à ces événements en équipe. Généralement, ce sont des gens avec qui j'interagis souvent sur Internet (et plus particulièrement Discord) et qui ont aussi leurs domaines de compétences.

Ainsi, je vous propose de voir le rendu de chaque jam auquel j'ai eu l'occasion de participer (ainsi que mon poste dans ses dernières).

PS: « JeffWooden » est mon pseudonyme.

Datapacking JAM #1: Cave Datapack (Août 2019)



Postes dans la JAM:

- "Infographiste"
- Texture artist
- Développeur

Thème:

Caves (grottes)

Site portfolio:

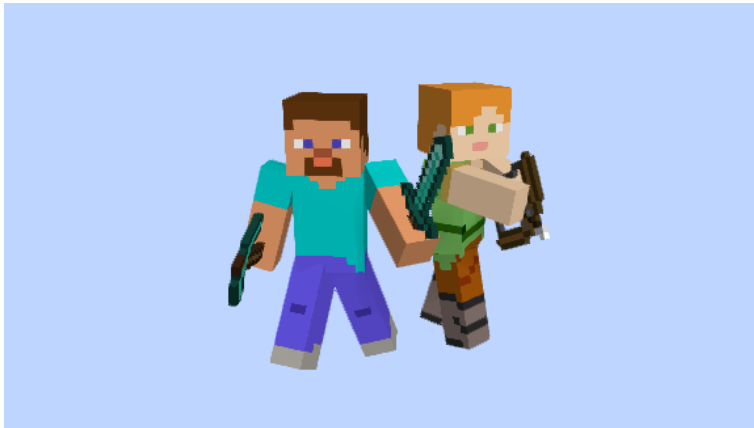
N/A

Mes créations:

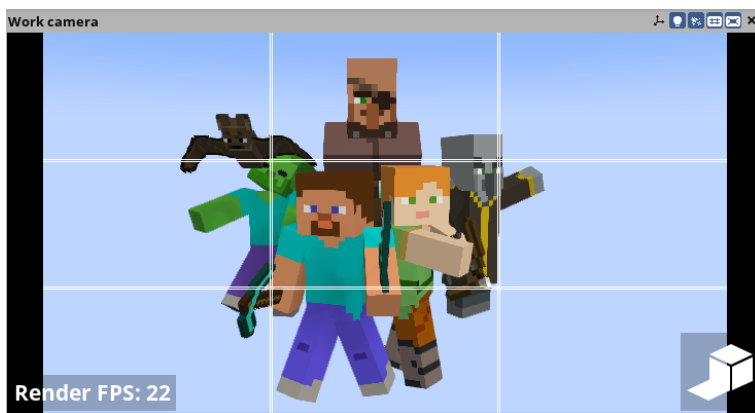


[Développement]
Système de stalactites et
stalagmites générées
dans les cavités.
+ génération procédurale

Rendus 3D pour composer la bannière



[Infographie] Poses personnages



[Infographie] Travail sur la composition de l'image



[Infographie] Installation et répartition des personnages dans le décor + ajout de spot lumineux



[Infographie] Résultat



[Textures] Création de textures pour des objets