

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 #2 : Baguette and Wine (Mai 2020)



Postes dans la JAM:

- Développeur & game designer
- Texture artist
- Model artist

Thèmes:

Food and Cooking (Nourriture et Cuisine)

Site portfolio:

[Baguette 404 - Baguette and Wine](#)

Mes créations:

Les textures



Sac de farine



Sachet de frites



Tomate



Morceau d'emmental



Raisin

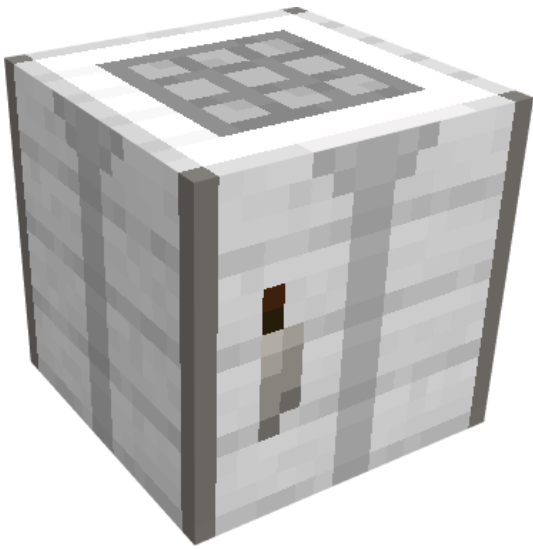


Jambon



Pichet de bière

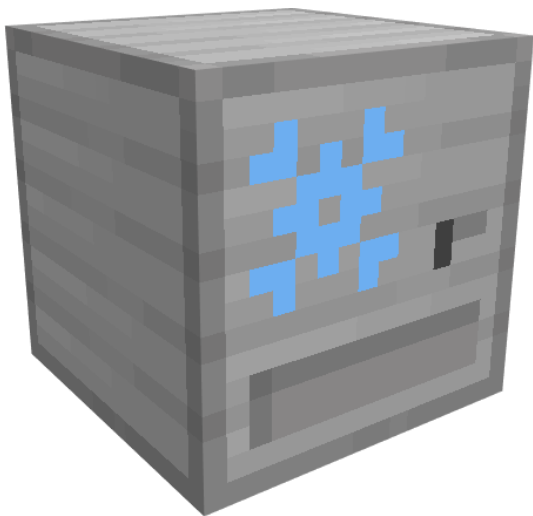
Les modèles 3D



Plan de travail (cuisine)



Table de cuisson



Réfrigérateur