



Forum: Graphisme alternatif

Topic: [recrutement projet jeu vidéo open source]Projet univers

Subject: [recrutement projet jeu vidéo open source]Projet univers

Posté par: Faro

Contribution le : 14/7/2004 10:44:06

Bonjour à tous!

Je suis Faro, webmaster du projet univers.

Citation :

Projet Univers est une simulation de vol spatial et atmosphérique, dans une époque futuriste de haute technologie au fin fond d'une galaxie partagée entre divers régimes politiques plus ou moins sujet à l'instabilité. Les moyens de combat prédominants sont les croiseurs stellaires et les chasseurs stellaires. Dans cette simulation vous serez aux commandes de ces chasseurs, que cela soit des chasseurs , intercepteurs, chasseurs lourds, bombardiers, dans diverses missions exploitant vos compétences de pilotage. Projet Univers est développé dans une optique solo et multiplayers. D'une part des campagnes scénarisées relatant des périodes de l'Histoire et des Batailles légendaires dans divers camps. (Une seule campagne au départ opposant 2 camps, avec le choix entre l'un et l'autre). Ces campagnes seront jouables aussi en multiplayers de l'ordre de 1 à 8 joueurs partagés entre les deux camps, avec 4 joueurs maximum par camp. D'autre part des modes exclusivement multiplayers permettant la confrontation directe entre les pilotes sous diverses formes, pouvant atteindre jusqu'à 16 joueurs. Les combats pourront être des oppositions directes, mais aussi des minis scénarios éditables directement dans la partie, ou pré-établi, tel que " protection d'un convoi ". L'environnement de développement sera Windows, mais le programme sera réalisé avec l'objectif de le porter sur Linux. Projet Univers sera un jeu sous licence Libre, ainsi que son univers, cela signifie que les données seront " open source ", dans la mesure où chaque personne les utilisant devra nous prévenir et faire mention du Projet Univers dans son utilisation. Afin de satisfaire cette gratuité, tous les logiciels utilisés lors du développement seront aussi des logiciels à licence " open source " ou au moins gratuit.

Come vous pouvez le lire, nous cherchons donc à créer un jeu Libre, avec des logiciels libres. Nous avons donc choisi comme logiciel graphique (création des vaisseaux, bases, etc ...) Blender.

Nous cherchons donc des bonnes volontés pour créer des modèles de chasseurs en Low Poly. Nous avons déjà une base historique et une description de Race pour avoir une base quoi ...

Si vous avez des questions, des avis, n'hésitez pas :

www.punivers.net

faro@lfxw.com

Faro

PS : nous ne chercherons pas à diriger les gens dans les graphismes, nous voulons laisser cartes blanches aux graphistes, avec le simple impératif de garder une logique générale.