



**Forum: Graphisme alternatif**

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

**Subject: => Réponses pour tous**

Posté par: Faro

Contribution le : 15/7/2004 18:31:20

Tout d'abord, merci de vos réponses et de votre motivation.

Pour la personne qui a réalisé un vaisseau, qui semble assez jolie, je pense que l'idéale serait de nous contacter (soit sur le site [www.punivers.net](http://www.punivers.net) soit par mail : [faro@lfxw.com](mailto:faro@lfxw.com)).

En ce qui concerne les remarques utiles de certains, l'équipe "directrice" va réaliser une charte graphique.

Cela permettra à ce qu'il veulent une base de l'avoir, d'avoir des règles (on les place en programmation facilement, en graphisme, c'est bien plus dur). On y placera les règles au niveau du nombre de polygones, des textures.

Notre projet ne manque pas de sérieux, du moins je ne le pense pas, et nous avançons pas à pas, en apprenant (car c'est la base de tout projet) et en combattant les problèmes.

L'idée d'une charte graphique ne nous était pas venue à l'idée, alors que nous bossons depuis plus de 6 mois sur le cahier des charges, cela arrive.

Pour ceux qui se posent des questions sur les modes de déplacement, consultez notre forum, et donnez même votre avis, c'est l'avantage d'être en projet !!!

Faro