



**Forum: Graphisme alternatif**

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

**Subject: Projet projet ...**

Posté par: Faro

Contribution le : 15/7/2004 18:40:13

Certes Joe, le projet a germé dans nos têtes il y a seulement 1 an, et après 6 mois, nous avons un cahier des charges, et des choix importants (moteur graphique ...) de fait. Par contre, nous ne désirons pas finir le projet en 6 mois, et nous ne désirons pas bâcler le travail. Pour travailler, nous avons besoin de graphistes, qui soient motivés, participent au projet. Nous ne cherchons pas uniquement quelques modèles graphiques, sinon, j'aurais posté ici dans 1 an. Nous cherchons des gens prêts à travailler ensemble, à participer à plusieurs facettes du projet.

Je ne pense pas, et ne veux pas, interdire à un graphiste de créer par exemple une race "mineur" et des arrière-plans ...

Pourquoi limiter les graphistes à faire du graphisme ...

Certes, et je crois que c'est toi qui a fait la remarque, il faut une charte graphique, des règles. Pas trop, mais il en faut.

J'en est déjà une petite partie faite, et si un graphiste ici veut m'apporter un éclairage judicieux sur certains points de la charte, je suis prêt à travailler avec lui.

Le projet univers, ce n'est pas simplement la création d'un jeu, c'est un projet où l'on doit apprendre tous.

Voilà, en espérant avoir été un peu plus clair sur les motivations de l'équipe de projet univers sur le pourquoi appeler les graphistes aussi tôt dans un projet.

Faro