

Présentation des meilleurs jeux libres

Maurice Doison <mdoison@linux62.org>

23 mars 2006

Plan

- * Les jeux et le logiciel libre
- * Les freins au développement de jeux libres
- * Les spécifications des jeux libres
- * Jeux libres 'funs'
- * Les grosses pointures
- * Le jeu libre a-t-il un avenir ?

Les jeux et le logiciel libre

- * On trouve de nombreux jeux sous licence GPL ou autre licence libre.
- * Les jeux libres sont nettement en retard au niveau technique.

Les freins au développement de jeux libres

- * Très peu de support extérieur (ex : dons des entreprises).
- * Aucun professionnel du jeu libre : tout le monde prend sur son temps libre
- * Le développement de jeux libres est très long : les jeux libres sont souvent technologiquement dépassés avant leur sortie.
- * L'utilisation des jeux libres repose sur des drivers propriétaires pour les cartes 3D : impasse idéologique.
- * Beaucoup de domaines d'activité nécessaires (modélisation et animation 3d, son, scénario, etc...) : manque de main d'oeuvre.

Les spécifications des jeux libres

- * Un grand nombre de “*petits jeux sympas*” :
 - * Plus rapide à développer.
 - * Jeux rapides et funs.
 - * Possibilité de faire des expériences de gameplay sans prendre trop de risque.
 - * Dans le jeu propriétaire, type de jeu considéré comme dépassé (c'est bien dommage!).
- * Quelques plus gros projets suivis par une équipe conséquente

Jeux libres 'fun's'

Présentation de quelques petits jeux libres :

- * XBill
- * Powermanga
- * Liquidwar
- * Enigma
- * Chronium
- * Kobo Deluxe

XBill (<http://www.xbill.org/>)

- * Jeu idiot dont le but est d'empêcher des petits Bill Gates de monopoliser un parc informatique avec leurs Systèmes d'exploitation néfastes.
- * Le principe consiste à écraser les petits personnages avec le curseur de la souris afin de protéger la diversité des systèmes d'exploitations.
- * Le jeu se termine lorsque tous les systèmes d'exploitation ont été remplacés par des Windows :'(
- * Jeu très ancien et légendaire parmi les communautés de 'Geeks'

Liquidwar (<http://www.ufoot.org/liquidwar/v5>)

- * Liquidwar est un jeu au concept très original : perdu dans un petit univers aquatique se déroule un “combat de pixels” de différentes couleurs. Le but est de parvenir à encercler les pixels de l’adversaire afin de changer leur couleur (et d’en prendre le contrôle).
- * Le jeu se joue contre des adversaires, humains ou intelligences artificielles.
- * Le jeu se termine lorsque tous les pixels du jeu ont été convertis dans une couleur unique.
- * Implémentation réseau très décevante (impossible de jouer avec un ping de plus de 5ms)

Powermanga (<http://linux.tlk.fr/>)

- * Un “shoot them all” dans la lignée des jeux des consoles des anciennes générations.
- * Une originalité qui consiste à choisir soit même l'évolution de son vaisseau de combat.
- * Des graphismes colorés mais pauvres.
- * Un jeu long, facile et répétitif.

Chromium BSU

<http://www.reptilelabour.com/software/chromium>

- * Un jeu de shoot particulièrement travaillé.
- * Se joue à la souris
- * La **totalité** des vaisseaux croisés doivent être détruits, sous peine de perdre directement une vie
- * Très difficile
- * Nécessite un support OpenGL

Enigma (<http://www.nongnu.org/enigma/>)

- * Jeu d'arcade au principe original.
- * Une règle initiale très simple : le joueur contrôle une boule qu'il déplace à la souris.
- * Cette boule doit être utilisée pour activer des blocs de couleurs, en traversant différents obstacles
- * La diversité des obstacles rencontrés donne accès à une grande variété de types de jeux (arcade, réflexion, vitesse, précision, ...)
- * Une grande quantité de niveaux disponibles
- * Certains niveaux sont vraiment très difficiles

Kobo Deluxe (<http://olofson.net/kobodl/>)

- * Jeu de shoot très différent des autres jeux de ce genre.
- * Le but n'est pas d'avancer, ou de tuer des ennemis, mais d'attaquer des structures bien défendues.
- * L'habileté rentre en compte, mais aussi le sens tactique : il convient de trouver les points faibles des structures.
- * Des graphismes peu évolués, mais suffisants
- * Un jeu vraiment très prenant !

Jeux à grande ambition

- * FreeCiv
- * Battle for Wesnoth
- * Planet Penguin Racer
- * Planeshift
- * Un gros potentiel : Arkhart

FreeCiv (<http://www.freeciv.org>)

- * Reprise du célèbre jeu *civilisation*
- * Le but est d'élaborer une civilisation et de l'élever au dessus des autres
- * Un très grand nombre de possibilités
- * Plusieurs possibilités de victoire
- * Des parties très longues

FreeCiv (2)

- * Fait pour le jeu en réseau
- * Présence d'IA particulièrement évoluées ...
- * ... mais plutôt énervantes
- * Concept très intéressant de gestion réseau par le biais des serveurs dédiés
- * Grosse communauté derrière ce jeu.

Battle for Wesnoth (<http://www.wesnoth.org/>)

- * L'un des jeux libres les plus aboutis.
- * Jeu de tactique au tour par tour
- * Chaque joueur contrôle une race d'héroïque-fantasie (elfes, orques, humains, morts vivants, ...)
- * Le but est de vaincre le général ennemi
- * Chaque unité possède des aptitudes bien particulières

Battle for Wesnoth (2)

- * Le contrôle de villages augmente les ressources gagnées, et donc la quantité d'unités disponibles
- * Dispose d'un mode solo particulièrement évolué (plusieurs campagnes) ...
- * ... malheureusement trop long et une difficulté inégale.
- * Une trop grande place laissée au hasard.
- * Un très bon jeu malgré tout et une référence en la matière.

Planet Penguin Racer

(<http://projects.planetpenguin.de/racer/>)

- * Reprise du jeu “Tux Racer”
- * Met en scène “Tux”, la mascotte de Linux
- * Tux doit faire une course contre la montre en attrapant des poissons
- * Deux modes de jeu : Les **Événements** et l'**Entraînement**
- * Les événements : finir des courses prédéfinies en un temps limité et avec un certain nombre de poissons
- * L'entraînement : choisir soit-même sa course

Planet Penguin Racer (2)

- * Jeu en 3d (accélération 3d nécessaire)
- * Graphismes très jolis
- * Evolution dynamique (nouveaux niveaux, nouveaux événements, ...)
- * Vraiment fun !

Ark (<http://arkhart.nekeme.net/fr/>)

- * Moteur de RPG
- * Encore en cours de développement
- * Projet français !
- * Séparation bien distincte entre le moteur (en C++) et les modules (en LUA)
- * Complètement modulaire

Arkhart (2)

- * Module solo basé sur le moteur Ark
- * Histoire très originale
- * Monde et personnages très attirants
- * Peu de modèles 3d actuellement
- * En attente du développement du moteur Ark

Planeshift

- * Projet de MMORPG
- * Encore en version Beta
- * Jouable malgré tout
- * Graphismes vraiment très jolis
- * Moteur très performant

L'avenir du jeu libre

- * Beaucoup de projets en cours : pas mal de nouveautés à venir.
- * Aura toujours des difficultés pour rattraper le retard technologique sur le propriétaire.
- * Doivent jouer la carte de la créativité.
- * Nécessité de réaliser des communautés pour la mise en commun des productions.