

Orientation Stylistique :

11

- * Tout d'abord veuillez considérer les notes qui suivent comme des conseils et non comme des obligations. D'ailleurs, ils ne sont pas tous encore appliqués concernant le package principal.
C'est un objectif que nous nous sommes fixé : notre ligne de conduite
- * Si vous souhaitez que votre contribution soit partie intégrante d'un tronc (Ex: le package principal ou un add-on en particulier), venez discuter de votre idée avec le reste de la communauté avant de dépenser tous vos efforts en vain (Note de Rudy85 : ça m'est arrivé c'est pourquoi je traduis aujourd'hui). Proposez nous des croquis puis informez nous de l'avancement de vos travaux. Nous pourrions ainsi vous aider.
- * Chaque fois qu'il vous est possible, utilisez blender pour vos créations. Envoyez nous les fichiers .blend dans le même temps que les modèles exportés. Blender est un très bon outil, surtout pour la modélisation de circuits. Sans développer le sujet "3D", la plupart de nos graphistes utilisent Blender. Il est à noter que le format .blend nous aide quant au développement des modèles futures
- * Soyons clairs, ~~que~~ votre circuit ~~soit~~ terminé ou en cours
Nous vous disons, si nous pensons l'inclure dans le package principal.
Nous vous donnerons nos impressions et les améliorations que nous attendons. Nous attendons ensuite que votre projet soit fini avant de l'inclure à la sortie de la version suivante

GENERAL (For Kart, Tracks...)

mood : Ambiance

- * L'environnement général de superboxkart est coloré, et tend vers la lumière (A la manière des ^{on}BD)
- * Il ne veut pas dire que vous ne devez pas utiliser un habillage sombre, mais il se doit d'être caricatural, dans le but de ne pas heurter

- * Ne pas exagérer sur l'ambiance lumineuse pour autant. L'utilisation importante de couleurs différentes ensembles sur le même écran peuvent heurter l'œil du joueur

Textures

- * les textures doivent être réalistes, le thème doit être léger
- * Eviter: les couleurs-bonbon, couleurs-plastiques et les texture couleurs pleines
- * Eviter les textures où les répétitions, le chevauchement est mal fait

Diversifier
vos textures

Nombres de Polygones

- * Essayez de tenir un bon équilibre entre définition (high-poly) et légèreté d'utilisation (low-poly). De même, il se pose un problème de style: si vous placez une UV Sphère (high poly) à côté d'une icosphère (low-poly), les objets lointain doivent avoir un nombre minimum de sommets
- * Super tux kart a besoin de tourner sur les ordinateurs de moindres performances, c'est donc à nous d'éviter les objets high-poly

Evitez de surcharger votre circuit. Par ailleurs, supprimez tout sommets non-visibles par le joueur durant la course.

- * En ce qui concerne le package principal, évitez de trop utiliser les thèmes urbains et industriels. Au contraire, privilégiez les univers exotiques et autres types de lieux rares où les autres jeux vidéos n'ont encore pas mis les pieds. Préférez les mondes connus (fictifs ou non) à un amas de formes et textures exagérées et colorées.
Ex: Utilisez les thèmes solides du monde réel, lieux, l'histoire et les civilisations, etc...
- * Évitez (ou modérez autant que possible) les montées et descentes. Nous avons des problèmes à configurer le moteur physique pour y répondre.
- * Évitez les chemins douteux; si bien que le joueur soit tenté de quitter le circuit.
- * Réutilisez les textures du dossier principal (ou d'un circuit existant; Parlez-nous en!), plutôt que d'en créer des nouvelles. Cette démarche permet de ne pas augmenter la taille du jeu.
- * Gardez le même style tout au long du circuit.
- * Utilisez autant que possible les ciels texturés (PLIB à jour).
- * Intégrez le circuit à son environnement, évitez les pistes volantes.
- * A propos des checkpoints (non-implémentés pour l'instant). Ils doivent suivre le thème de votre circuit. Donc s'ils sont indiscrets, trop visible. Faites en sorte de les changer afin de les intégrer. Ainsi, ils doivent apparaître comme un élément répétitif visible à distance. Si votre univers est de type futuristique ou city, vous pouvez opter pour une signalétique fluorescente.

Si vous choisissez de proposer un circuit désertique
 Vous pouvez opter pour une grosse pierre placée de chaque
 côté de la route, par exemple.

Pour l'instant, nous préférons que vous utilisiez vos checkpoints
 pour éviter au joueurs de prendre des raccourcis (à jour: PLIB)

KARTS : LIGNE DE CONDUITE POUR LE PACKAGE OFFICIEL

Pour le Package principal, nous avons choisis que nos héros
 soient incarnés par les mascottes des logiciels libres.

Idees : le caméléon d'openSuse, Firefox, Thunderbird, le singe de
 mono/blender, le dragon de KDE, Ogre, le panda de Windowmaker,
 le mouton de Workrave, le cochon de Snort, la souris d'XFCE
 La tortue de SVN/CVS, l'insecte de Cairo, l'insecte de Manthos...

- * optez pour un style cartoon et non pour un style Futurique
 ou trop sérieux
- * Evitez l'aspect plastique, et les couleurs unies, préférez les textures
- * Votre Kart doit avoir approximativement la même taille que Tux
 (Il nous est ainsi plus facile de configurer le moteur physique)

NOTES FINALES : CONCERNANT L'ENSEMBLE

- * A propos des Licences : Depuis que supertuxkart est inclus
 dans les dépôts de plusieurs distributions linux aux exigences
 strictes ; du point de vue des Licences, nous ne pouvons accepter
 des circuits dont les accords de Licence soit mal définis
 (idem pour les textures). Notre Licence est Creative Commons by SA 3+
 Note : "J'ai demandé au type et il m'a dit ou tu peux l'utiliser"
 n'est pas une licence valide

* La qualité visuelle de supertuxkart s'est améliorée au fur et à mesure des versions.

Nous sommes au regret de vous informer que nous n'accepterons pas les contributions de tous, concernant le tronc principal. Nous avons à garder la dynamique stylistique dans le but de proposer un jeu de qualité toujours meilleure.

En général, les contributions de personnes connaissant bien blender seront acceptées. Si vous êtes débutant sur blender (soyez, bienvenus), vous êtes libre de consulter les tutoriaux "Making tracks / Making karts". Quoi qu'il en soit, il doit être dit qu'à moins que vous appreniez vraiment vite ou que vous disposiez de talents naturels votre premier circuit ne pourra être inclus dans le package officiel. Ceci ne veut pas dire que vous n'êtes pas libre de proposer un addon qui pourra être hébergé sur un de nos sites prévu à cet effet.

Note de Rudy85: J'ai appris blender grâce à un livre avec DVD, mais mon premier circuit fut raté car le rendu de blender n'est pas celui d'irrlicht.

* Pour conclure, une dernière note, que ne concerne pas le graphisme. Veillez à être humbles (ex: ne multipliez pas les "posts" genre quand mon circuit sera-t-il inclus dans le package principal...). Si votre circuit répond à nos recommandations, soyez sûr que nous vous montrerons notre intérêt.