

Univers des Jeux Libres

9 Juin 2007
Pessac

Frédéric Rodrigo (c)left 2007

Introduction

Uniquement les jeux libres et sous Linux

- Qui ? Auteurs, communautés
- Quoi ? Problèmes et avantages
- Libres et commerciaux
- Démonos, hits et coups de coeur

Les débuts

- Beaucoup de jeux d'aventure en mode texte
- NetHack, 1985

1. Qui

- Lancé par une seule personne
- Repris par une communauté

1.1 Les auteurs

- Bill Kendrick
- Michael Speck (alias kulkanie)
- Steve Bakers

- Ingo Ruhnke (alias Grumbel)

- Sam Latinga (alias slouken)

1.1.1 Bill Kendrick

New Breed Software

- SuperTux (auteur original)
- TuxMath
- Tux Paint
- Circus Linux !

1.1.2 Michael Speck (alias kulkanie)

LGames

- LBreakout
- LBreakout2
- LTris
- LGeneral

1.1.3 Steve Bakers

- Tux - A Quest for Herring
- TuxKart (auteur original)

- PLIB
 - Flightgear
 - TORCS

1.1.4 Ingo Ruhnke (alias Grumbel)

Pingus

Game of the month

1.1.5 Sam Latinga (alias slouken)

SDL

Maelstrom

Loki

1.2 Les communautés

- Game of the Mouth
- Nekeme

1.2.1 Game of the Mouth

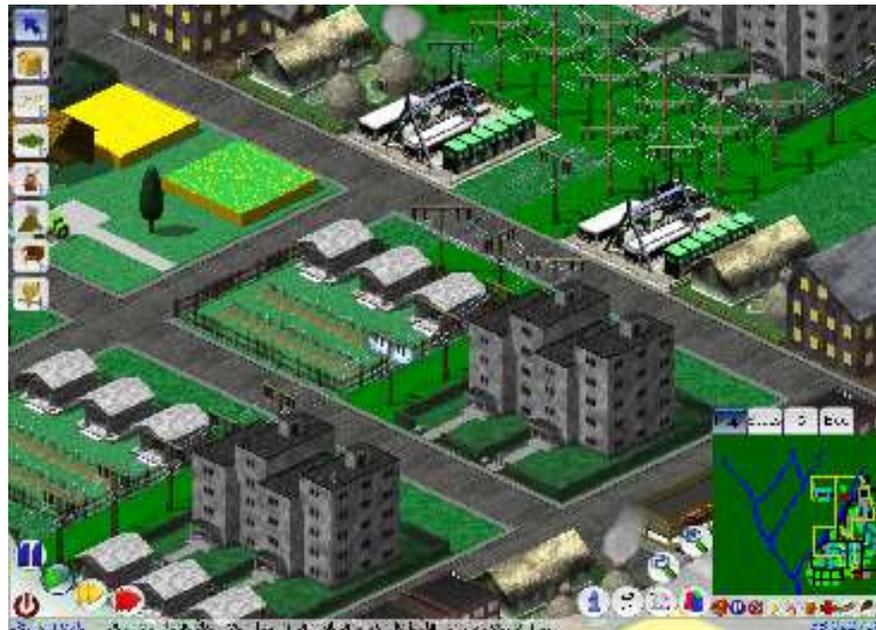
<http://www.happypenguin.org/>

- SuperTux Mill. I - Mars 2004
- LinCity devient LinCityNg - Janvier à juin 2005
- TuxKart devient SuperTuxKart - À partir de juillet 2005

1.2.1.1 SuperTux



1.2.1.2 LinCity, LinCityNg



1.2.1.2 TuxKart, SuperTuxKart



1.2.2 Nekeme

Association française

- Arkhart
- Balazar
- BalazarBrothers
- Slune

2. Quoi ? Problèmes et avantages

Les jeux libres supportent souvent mal la comparaison aux jeux commerciaux

- Problèmes
- Avantages
- Perspectives

2.1 Problèmes

- considérés comme à la traîne,
- souvent juste des clones,
- voire même uniquement des réécritures de moteurs sur des données non libres (recréation des données en libre dans le temps),
- histoire et univers déficients, uniquement le moteur du jeu existe,
- graphismes, musiques et sons souvent pauvres

2.2 Avantages

- moteur : souvent peaufiné, mais avec une génération de retard,
- jouabilité augmentée,
- joueurs ont un impact très fort sur la direction des développements
- plus de détail pour les plus aboutis, mais il y en a très peu

2.3 Perspectives

- quelle priorité représentent les jeux libres pour le libre en général
- Histoire de Ryzom et de la FSF 60.000 \$

3. Libre et commercial

- Libération
- Commercial

3.1 Libération

Les ouvertures ne concernent principalement que les codes source des jeux.
Phénomène surtout de 1999 à 2003.

3.1.1 Id Software

Leader de son secteur, et principal acteur d'ouverture

- Wolfenstein 3D 1992, GPL 1996
- Doom 1993, GPL 1997
- Quake 1996, GPL 1999
- Quake II 1997, GPL 2001
- Quake 3 Arena 1999, GPL 2005

- GtkRadiant - création de cartes entre autres pour Quake I/II/3/4, Heretic, Nexuiz, Neverball et Tremulous. GPL depuis 2006.

Et en libre ça donne...

- Nexuiz
- Tremulous
- OpenArena

3.1.2 Sierra Entertainment

- Homeworld sortie 1999 stratégie spatiale, 3D, multijoueurs. Relic publie les sources 2003, ce qui a permis de porter le jeu sous Linux et Mac OS X.

3.1.3 Catmother

- Moteur de Catmother et données 3D pour du jeu Dead Justice. Publié lors de la fermeture de la société en 2003.

3.1.4 3D Realms - Apogee Software

- Duke Nukem 3D sorti 1996, les sources publiques 2003. Donne lieu à plusieurs ports et améliorations. Un projet de graphisme libre quasiment terminé.
- Rise of the Triad : 1994 (Basé sur Wolf3D), code GPL en 2002, un port.

3.1.5 Volition

- Freespace 2 : simulation de combat spatial, 1999, code ouvert en 2002 pour usage non commercial.

3.1.6 Raven Software

- Heretic (moteur Doom) sorti 1994, code ouvert en 1999
- Hexen (moteur Doom) 1995, ouvert en 1999

- Pétition en janvier 2007 pour demander le code source en GPL.

3.1.7 Crack dot Com

- Abuse : jeu de plateforme de 1996, originalement sous DOS et Linux. En 2000 dans le domaine public : code et graphisme.
- Golgotha : stratégie temps réel et FPS, code et graphisme dans le domaine public en 1998. Projet "Golgotha Forever" qui ne dure pas longtemps.
- Code et graphisme dans le domaine public lorsque la société ferme en 1998. Golgotha prend trop de temps à être développé.

3.1.8 Spiderweb software

- Blades of Exile : jeu d'aventure (jeu de rôle) de 1997, en plus de code source les graphismes ont aussi été libérés (Common Public License) en mai 2007. Le jeu possède notamment un éditeur qui permet de réaliser ses propres scénarios.

3.2 Commercial

- Ryzom
- Linden Lab

3.2.1 Ryzom ne sera pas libre

Nevrax distribue dès le début la bibliothèque à la base du jeu sous GPL.
Fin 2006, des joueurs, des employés et la FSF (60.000\$) rassemblent plus de 100.000 euros pour reprendre le jeu après le redressement judiciaire de Nevrax, mais échec.

3.2.2 Linden Lab

- Second Life : jeu de simulation sociale massivement multijoueurs sorti en 2003. Code du client en GPL début 2007, utilise grandement des technologies standards et ouvertes, incorpore une version OpenGL de Gecko (Firefox).

4. Démonstration

- Stratégie
- Action
- FPS
- Arcade
- Simulation
- RPG
- Coups de coeur

4.1 Stratégie

- Freeciv - clone de Civilisation I/II, avec énormément d'améliorations, projet ancien 1.0 en 1996.
- Glest - stratégie en temps réel 3d réalisé par une équipe espagnole, il se veut très personnalisable.
- Battle for Wesnoth - tour par tour, monde fantastique, 0.1 en 2003

Freeciv

The screenshot displays the Freeciv game interface. At the top, there is a menu bar with options: "Spill", "Styreform", "Kartvisning", "Rapporter", and "Hjelp". The main area is a hexagonal map showing a coastal region with several cities and units. The cities and their resources are:

- Berlin: 5
- Trondheim: 6 (Katapult 6)
- Nippur: 2
- Lagash: 5
- Oslo: 5 (Nybyggere 19)
- Narvik: 3 (Diplomat 3, 21)
- Bergen: 5 (Bymse 13, 1)
- Tromsø: 2 (Nybyggere 3, 16)
- Fusin: 3
- Erdu: 3

Units are represented by icons with letters 'F' and 'S'. A sidebar on the left contains a world map, navigation statistics, and unit information.

Navigation:
Befolkning: 930 000
Year: 1010 e.Kr (7149)
Gold: 32 (+7)
Skatt: 60 Lüksus: 0 Fors: 40
(Click for more info)

2 units:
2: Ryttere

Beskjeder:
Freeciv er fri programvare og du kan distribuere kopier av det under spesielle vilkår;
Se "Kopiering" i hjelpmenyen for mer informasjon om lisensen.
Besøk <http://www.freeciv.org/> for oppdaterte versjoner av Freeciv,
og for å rapportere feil ved Freeciv eller den norske utværetelsen.
Starter tjeneren .
Velkommen til tjeneren Freeciv versjon 2.1.0-beta1 (beta-versjon) på port nummer 5555.

4.2 Action

- Neverball - clone de Super Monkey Ball ou Marble Madness.
- SuperTux - GotM, plateforme à la SuperMario.
- Crack Attack! - Clone de Tetris Attack en solo ou en réseaux

4.3 FPS

Basé sur des moteurs de Quake libérés.

- Nexuiz - basé sur le moteur de Quake I amélioré mais la 1.0 en 2005 (commencé en 2001), jeu en plein essor
- Tremulous - basé sur le moteur de Quake 3 Arena, originalement un mod, il est maintenant un jeu à part entière depuis la libération du code de Quake III
- OpenArena - données libres pour la version GPL de Quake 3 Arena, se veut compatible avec le jeu d'origine

4.5 Arcade

- Rocks'n'Diamonds - un des premiers jeux graphiques disponibles sous Linux. Clone de Boulder Dash, dès 1995.
- BZFlag - ancien, début du projet en 1992 ! Jeu très populaire. Conduite de tanks fantaisiste. Au début c'était un clone de Battlezone (FPS de 1980) qui a évolué avec l'ajout du mode capture de drapeaux.

4.5 Arcade

- X-Moto - conduire habilement une motocross dans des niveaux pas très réalistes. Clone de Elastomania, développé depuis 2005.
- ManiaDrive - jeu de voitures de type cascade à la Stunts ou TrackMania. Moteur graphique écrit pour l'occasion : Raydium. Depuis nov 2005.

4.5 Arcade

- Wormux - Projet lancé en 2002, clone de Worms, jeu de guerres amicales.
- Frozen Bubble - depuis 2000, développé par des personnes de Mandrake à l'origine, jeux de type Bubble.

4.6 Simulation

- Flight Gear Flight Sim - lancé 1997 projet ambitieux, simulateur de vol.

4.7 RPG

- Nethack : sorti en 1985 en ASCII. Net-Hacked.
- glHack
- Vulture's EYE

4.8 Coups de coeur

- Tower Toppler
- Chromium B.S.U.
- PlanetPenguin Racer : originalement Tux Racer qui est devenu commercial puis un jeux d'arcade, mais PlanetPenguin Racer est une branche libre
- Circus Linux !
- AssaultCube
- OpenCity : jeu de type SimCity

Conclusion

De quoi s'amuser mais pas réellement des jeux de "gamers" bien que Nexuiz ou OpenArena soient de plus en plus populaires.

Les jeux sous Linux suffissent pour de "petit joueurs".

Ce qui manque le plus sont les graphismes, et les sons.

Liens

- happypenguin.org [en] (nouvelles et annuaire)
- jeuxlibres.net (annuaire)
- www.jeuvinux.net (nouvelles)
- Wikipédia : "Liste de jeux vidéo libres" (annuaire)