DXX-Rebirth

DXX-Rebirth est un jeu à la première « personne » en 3D sauf que contrairement aux FPS traditionnels (Quake, Doom, OpenArena, Nexuiz, etc.) dans lesquels vous dirigez un personnage, dans DXX-Rebirth vous devez piloter un vaisseau très sophistiqué qui vous permet de vous déplacer dans toutes les directions (6 degrés de liberté dans les déplacements).

- Présentation
- Installation
- En bref
- Liens
- Portfolio

Présentation

Avant de s'intéresser aux origines de DXX-Rebirth il faut tout d'abord parler d'un ancien jeu du nom de Descent.
Descent est un jeu qui a été développé par Parallax Software et publié par Interplay.
Ã? l'instar de Quake ou Doom, Descent est un jeu qui a été décliné en plusieurs versions : Descent (1995), Descent II (1996) et Descent 3 (1999).

Dans cet article, je parlerai uniquement des 2 premières versions de Descent qui partagent sensiblement le même moteur graphique.

Le moteur de Descent ainsi que celui de Descent II ont été libérés en 1997. D1X et D2X ont été les premiers projets les plus populaires à avoir porté le moteur d'origine sur la plateforme GNU/Linux en ajoutant un certain nombre de fonctionnalités dont, notamment, le support OpenGL.
Depuis 2004, ces projets sont restés plus ou moins en stagnation.

Assez récemment, une personne du nom de Christian Beckhaeuser, a repris les sources de D2X afin d'en éliminer les bogues et de sortir des paquets binaires très fréquemment et a nommé son « fork » DXX-Rebirth.

Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?
Consultez notre Faq !

Pour la version descent2

Vous devez tout d'abord installer Descent2, ensuite téléchargez le paquet binaire sur cette page, puis décompressez le paquet : `tar -xzf d2x-rebirth_v0.51-lin.tar.gz`

Cela va créer un répertoire d2x-rebirth_v0.51-lin/, il ne vous reste plus qu'à déplacer les données contenues dans ce répertoire vers le répertoire de Descent2.

En bref

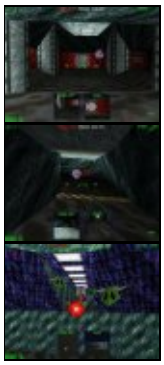
- Développeur : Parallax Software
- Genre : FPS 3D 6DoF (6 degrés de liberté)
- Langue : Anglais
- Mode de jeu : Solo et multijoueur
- Licence : moteur en GPL
- Configuration :

Processeur	pentium II 200mhz
Mémoire	128mo
Espace disque	3mo pour le moteur et 50mo pour les datas (sans les vidéos)
Carte graphique	carte graphique supportant OpenGL
Accélération graphique	Requise

Liens

- Site officiel

Portfolio



Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net