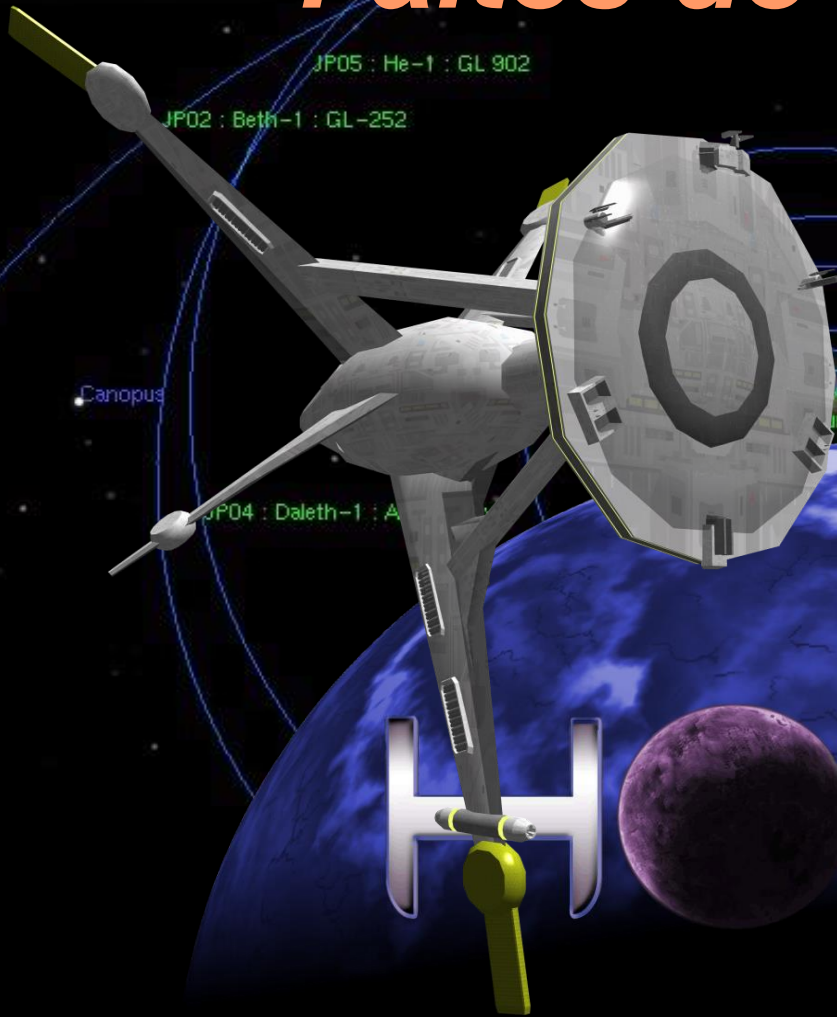


Faites de

cet univers

le votre



JP05 : He-1 : GL 902

JP02 : Beth-1 : GL-252

Venus

Alaph-1 : GL 380

Canopus

JP04 : Daleth-1 : A

HOSHIRAZE
2250





**HOSHIKAZE
2250**

*Hoshikaze 2250
en quelques mots*

- *Un Univers vaste et riche*
 - *Des Réalisations concrètes*
 - *Un Projet collaboratif et transmédia
mené par une Association*
 - *Une Equipe créative et organisée*
-
-

L'univers Hoshikaze



HOSHIKAZE
2250



HOSHIRAZE 2250

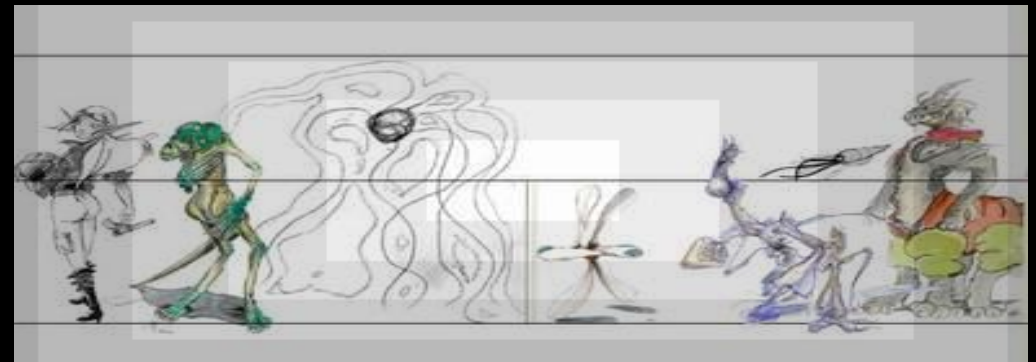
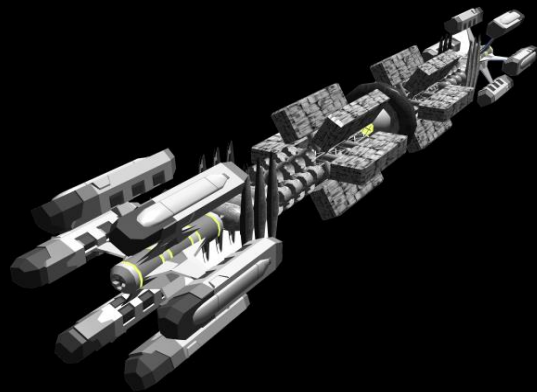
À la croisée des genres



Base de Space-Opera ♦
Voyage spatial, flamboyance et aventure...

Éléments de Hard-Science ♦
Réalisme et références scientifiques

Cyberpunk et Méchas ♦
Matrice et neurosciences, robots géants et véhicules marcheurs





HOSHIRAZE 2250

*Valeurs de
coopération*

Premiers contacts mouvementés

- Guerres des Confins
- Colonisation des Changeformes
- Piraterie encore vivace



La compréhension mutuelle gagne du terrain

- Communauté des Espèces Astropérigrines
 - Société commune entre Sshaads et Changeformes
 - Culture Spatienne de solidarité et d'entraide
-
-



HOSHIRAZE 2250

*De multiples
factions*



Etats interstellaires

Puissances locales

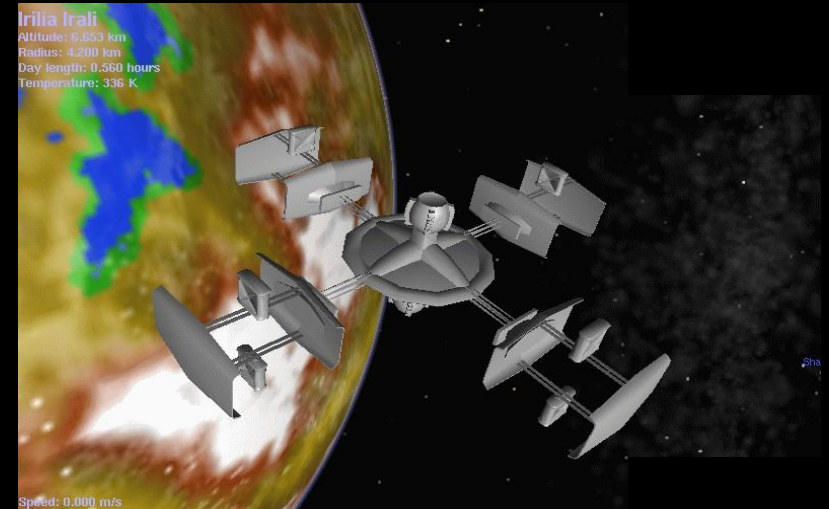
Stations indépendantes

Groupes Spatiens dispersés

Organisations diverses

HOSHIRAZE

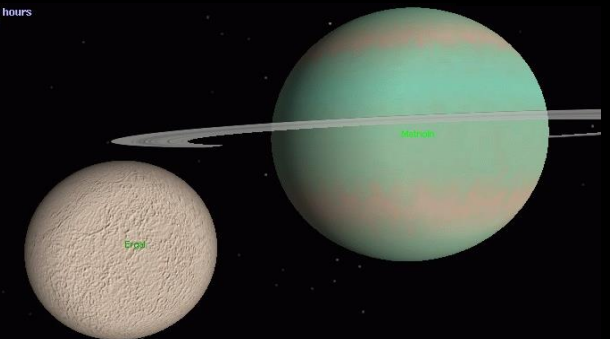
L'espace est vaste !



Plus de 150 planètes habitées

Près de 3000 systèmes explorés

Sphère de 400 Années-lumière de rayon





HOSHIRAZE
2250

Navigation spatiale

Propulsion : distorsion de l'espace-temps

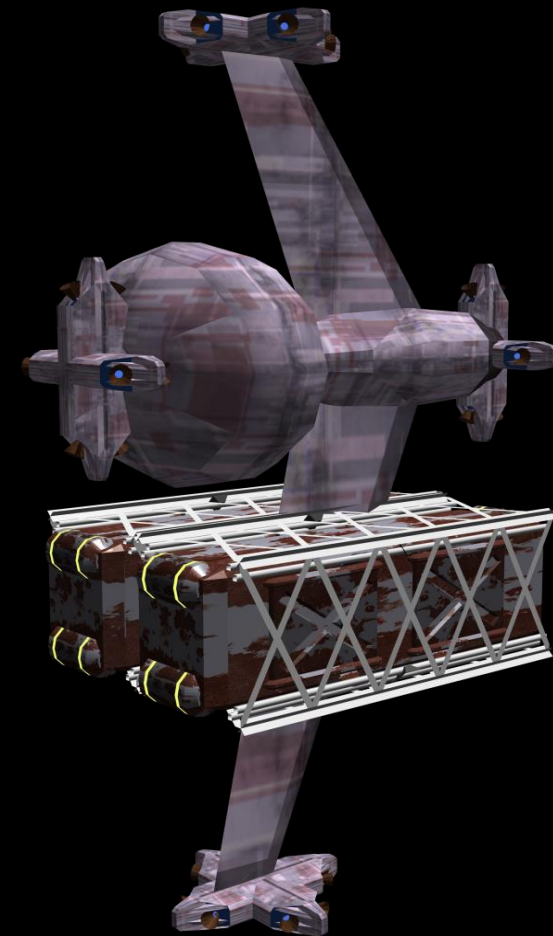
Traverser un système stellaire : 1 jour à 1 semaine

Dogfight possible à courte distance

Gravité dans le sens du déplacement

Avant = Haut !

« Gratte-ciels dans l'espace »





HOSHIRAZE
2250

*Voyage
interstellaire*

Saut interstellaire

Tunnels par trous de vers naturels

Saut instantané

Réseau de routes de saut



Technologies de l'hyper-espace

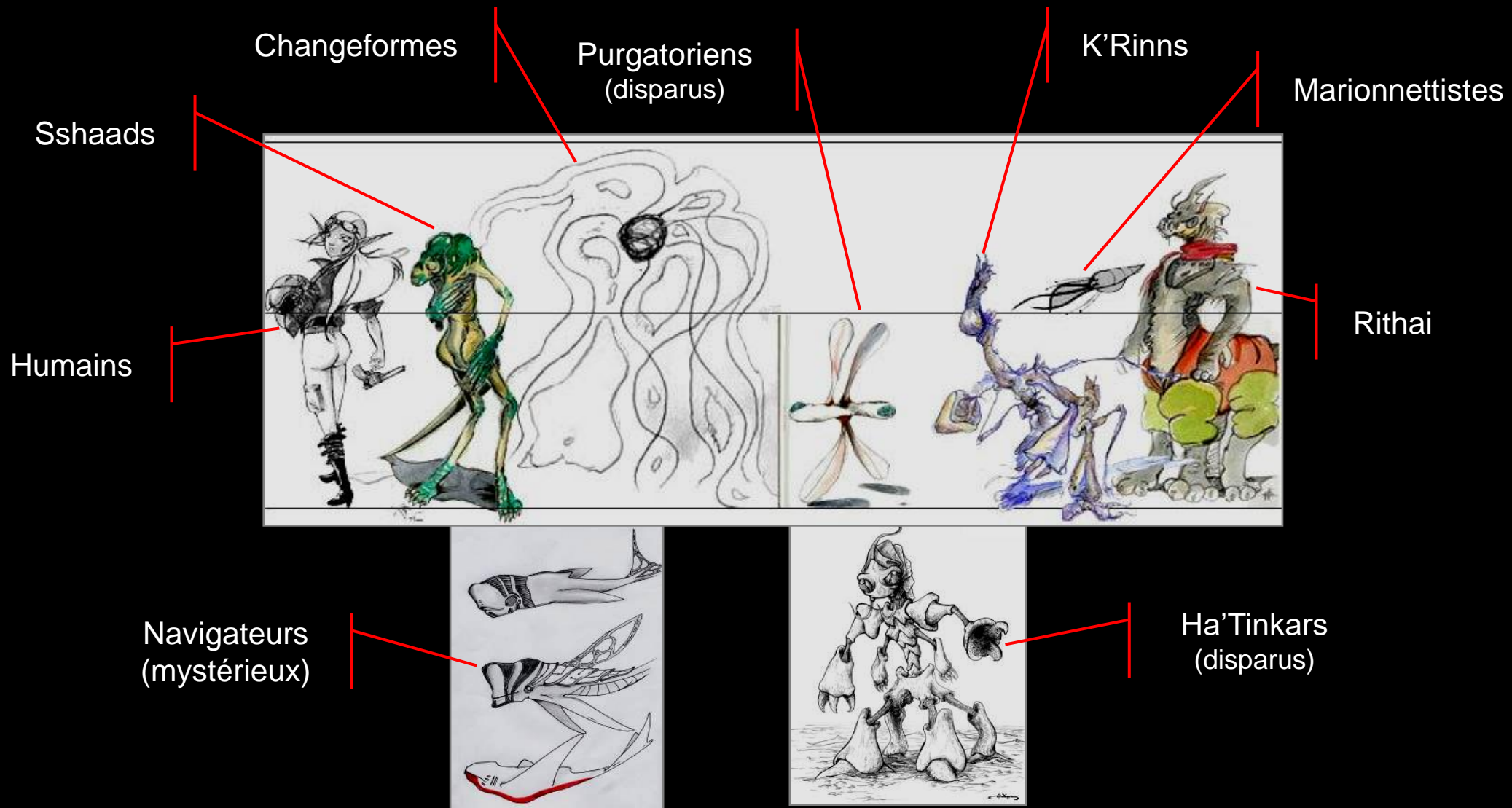
Détecteurs : localisent les points de saut

Motivateurs : activent un point de saut

Stations-frondes : court-circuitent les tunnels

HOSHIRAZE 2250

Des espèces variées



Arthropoïdes distingués et pacifiques, à l'origine de la Communauté des Espèces Astropérégrines.



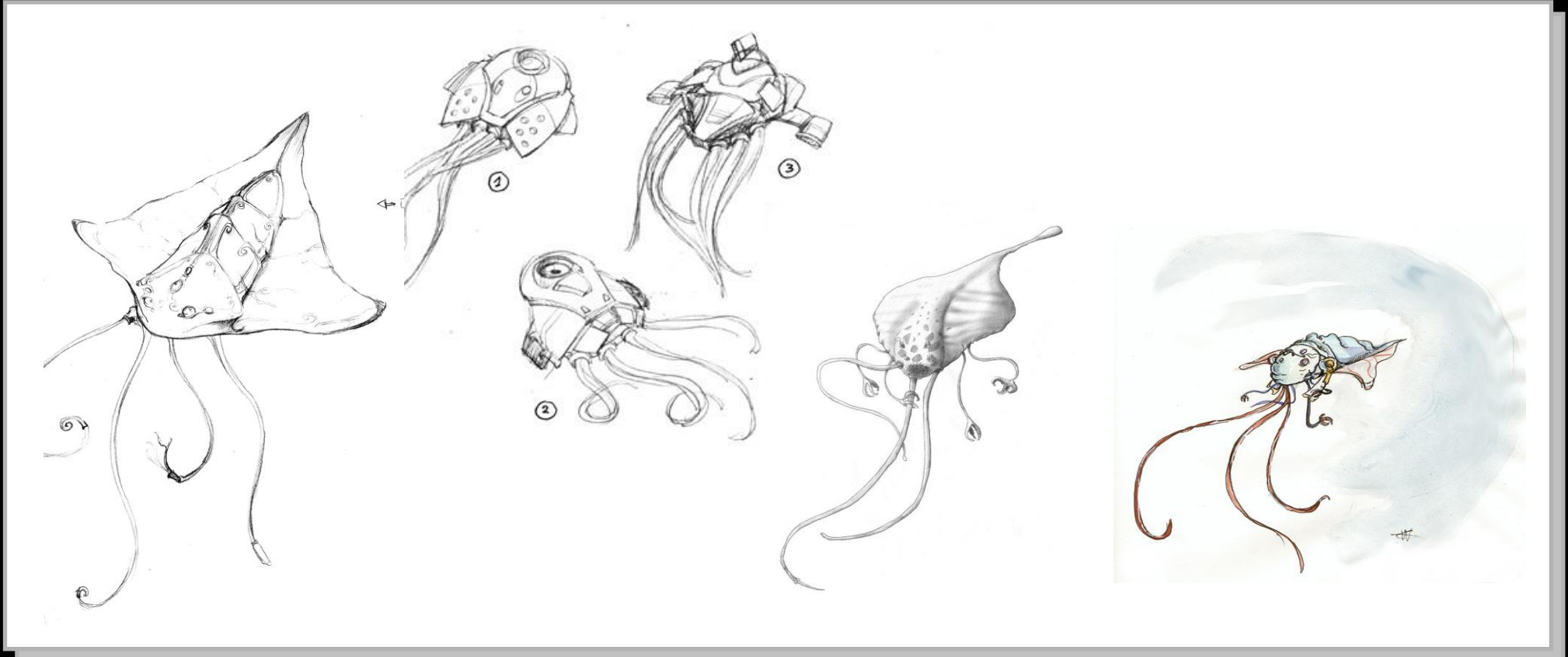
Honorables centaures félins, qui apprennent la paix
au contact des autres espèces.



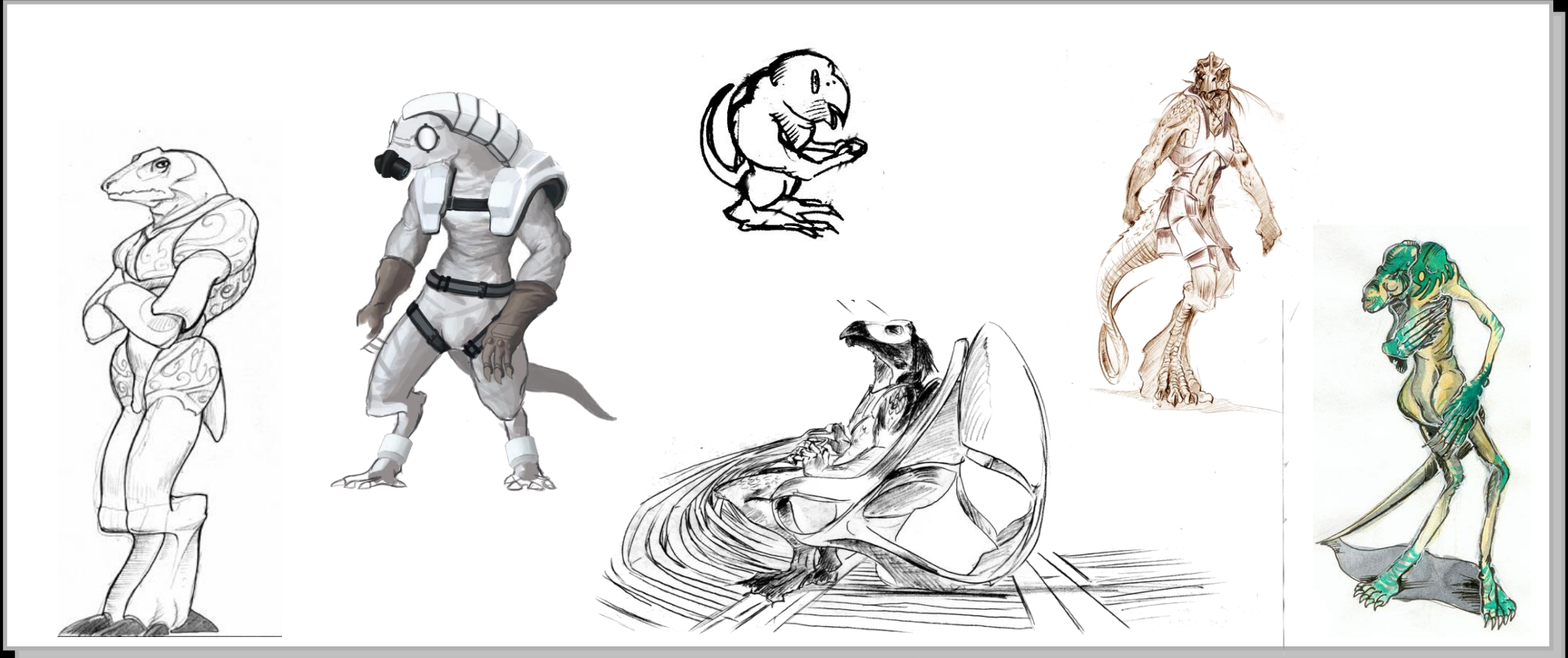
Primates inventifs et expansionnistes, encore belliqueux, mais qui se raisonnent peu à peu.



Symbiotes à l'empathie surdéveloppée, redoutés à tort mais peu à peu mieux intégrés dans la Communauté.



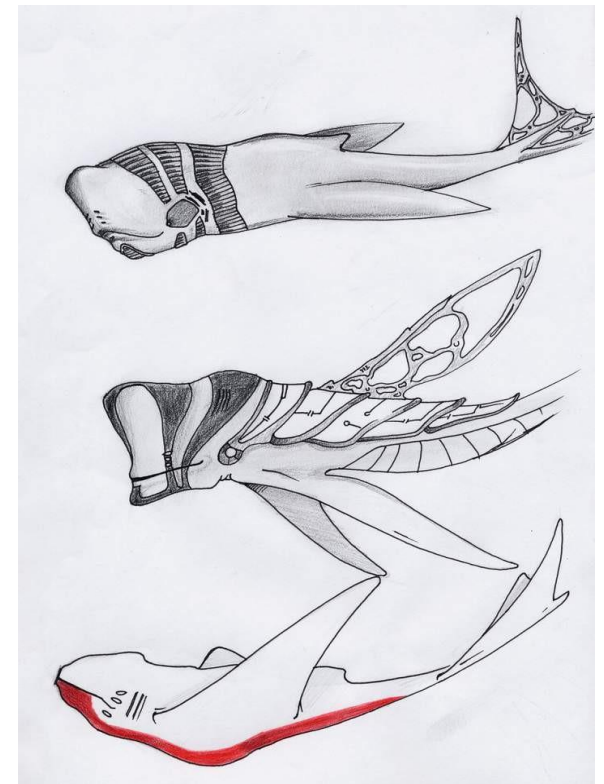
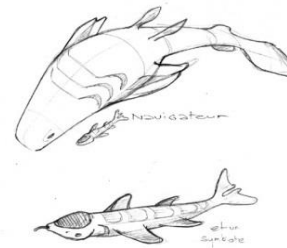
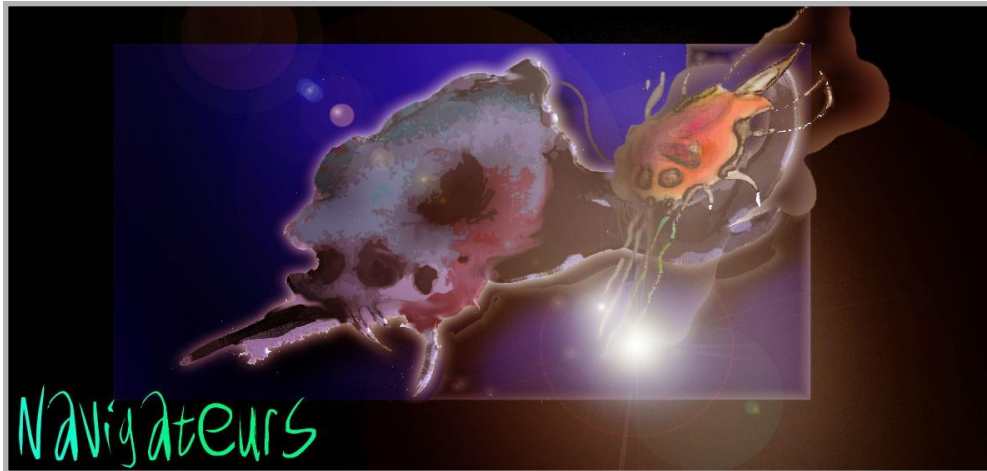
Une enfance prédatrice, suivie par l'émergence de la conscience : la Renaissance.



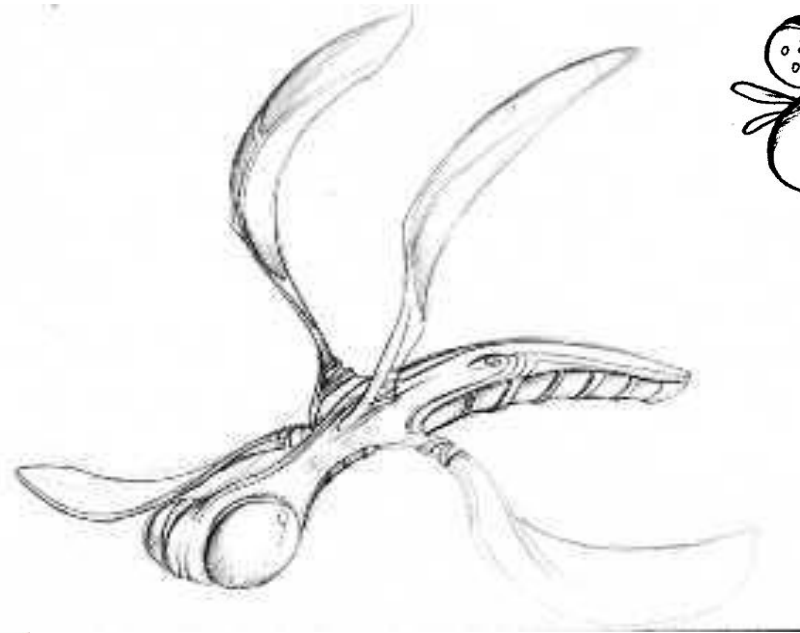
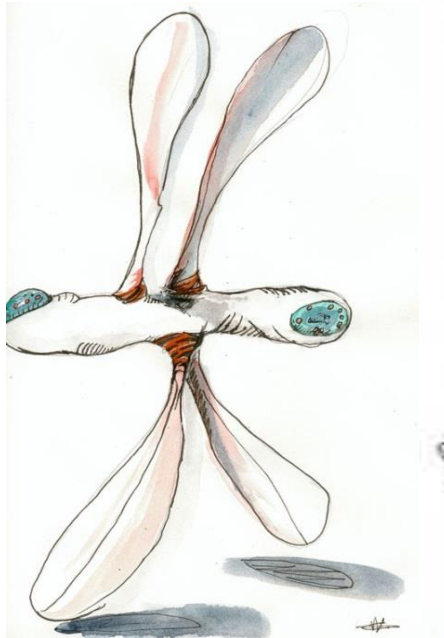
Envahis par des Sshaads, mais cependant fondateurs du Complémentarisme, société commune aux deux espèces.



Mystérieux Spatiens aux allures cétacéennes et aux titanesques vaisseaux vivants.



Connus par leurs vestiges sur de nombreux mondes
et leur planète-berceau dévastée.



Espèce disparue Ha'Tinkar

Innocents cousins des K'rinns, annihilés par une terrible maladie : un poids sur la conscience k'rinne.



Nos Realisations



HOSHIRAZE
2250



HOSHIKAZE 2250

Encyclopédie

Sur le web, sous forme de Wiki

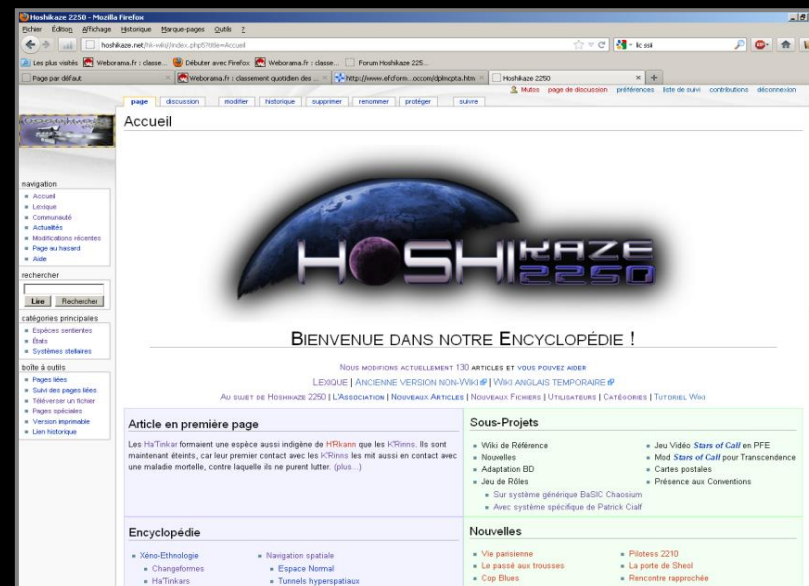
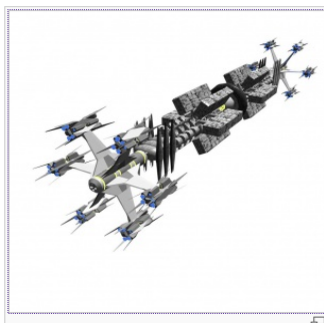
Weifeng

Le Weifeng (Grand Vent) fut le premier grand cargo interplanétaire. Construit dans les années 2005-2020 par le Consortium d'État Chinois Fengzi, il était équipé de moteurs à plasma lui permettant une accélération de 0.1g environ.

En 2023, dès l'invention du **distorseur**, la classe Weifeng fut la première à être ré-équipée avec les nouveaux propulseurs et devint alors la classe **Iserlohn**. les moteurs à plasma restèrent seulement utilisés comme **verniers**, comme sur les navires actuels, à cause des limites d'axe de poussée des distorseurs.

De plus petits navires, comme le **Haifeng** (Brise marine) avaient déjà été déployés par le Consortium dès les années 1990. Ils desservait surtout la station orbitale **Rongxing** (Fièvre Étoile). Ils étaient en compétition avec l'**Orion** européen et le **Rising Star** américain pour les trajets vers la Lune et les grandes stations en construction aux **points de Lagrange** du système **Terre-Lune**.

Le Weifeng était beaucoup plus grand que son prédécesseur, avec 395 mètres de longueur totale. Il avait été conçu dès le départ pour des trajets interplanétaires. Pour cela, il comportait un **anneau centrifuge** au milieu du navire, des moteurs à plasma bidirectionnels placés sur le même axe et des verniers presque invisible sur les bloc-moteurs. Il devait accélérer en continu à 0.2g pendant la moitié du trajet, puis décélérer à 0.2g durant l'autre moitié, sans se retourner au point milieu, ce qui permettait d'utiliser une structure moins forte latéralement. Ainsi, le gain de poids compensait la masse supérieure des blocs-moteur. Ses 12 cales était essentiellement constituées de rails et de supports permettant de positionner des containers modulaires, desquels il existait une grande variété de modèles, permettant d'emmenner les cargaisons les plus diverses, allant de minerais bruts aux liquides en passant par les **baies cryogéniques** et même des appartements complets pour transporter des passagers réveillés.



Changeformes



Monde-berceau	Nom Sshaad
Système-berceau	Nom Sshaad
Apparence	Sphère sur tentacules
Extension	Monde-berceau sous domination Sshaad

Alimentée par tous les développements Référence de la Communauté de Création

Irmothem

Le Clan Majeur Rith Irmothem est actuellement sur le déclin après une période de postérité où il dirigeait le tiers de l'espace Rith. Il tend à se limiter aux affaires purement Rithai et à éviter de se mêler de contacts avec les autres espèces, excepté les Sshaads et les Marionnettistes avec lesquels il commerce. Il garde cependant une influence dans la Communauté, principalement du fait de son alliance avec la Guilde Rithai Kerae, dont il soutient le plan d'unification des Rithai.

Sommaire [masquer]

- 1 Territoire
- 2 Histoire
 - 2.1 L'ère pré-spatiale
 - 2.2 Les débuts de l'ère spatiale
 - 2.3 L'ère hyperspatiale
- 3 Réputation

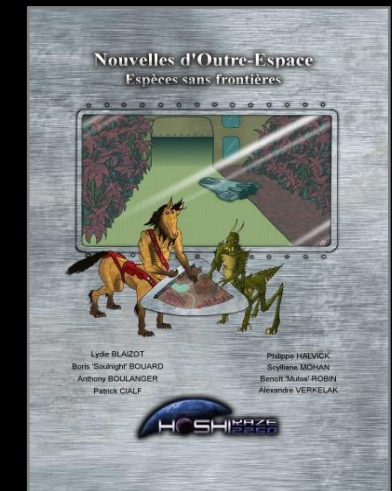
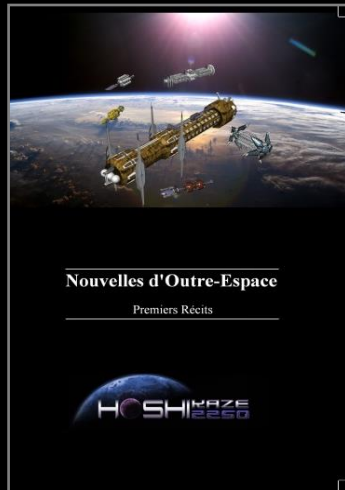
Territoire [modifier]

Irmothem occupe une partie du Grand Continent de **Skarae**, ainsi que plusieurs colonies planétaires et stationnières, souvent partagées avec d'autres clans.

HOSHIRAZE

Recueils de Nouvelles

3 recueils édités par l'Association



Appel à Textes permanent

Projets en cours : recueil avec une maison d'édition,
rééditions numériques transmédia.

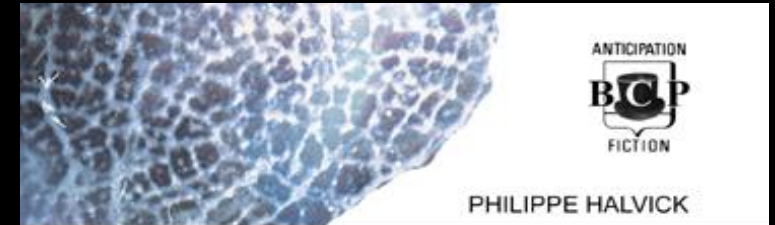


Romans (1/2)

« Les parias de l'espace »

Auteur : Philippe Halvick,

Édité chez Rivière Blanche



LES PARIAS DE L'ESPACE

Hoshikaze 2250 - 1



RIVIERE BLANCHE



Romans (2/2)

« Les naufragés de l'espace »

Auteur : Philippe Halvick,

Édité chez Rivière Blanche



« Engelstadt : un vol de rêves »

Scénario : Benoît Robin

Dessin : Thomas Gervais

Édition prévue chez YIL
pour mi-2018

ENGELSTADT

UN VOL DE RÊVES



MARIA DOLORES IBANEZ :
ADO

HOSHINAZE 2250

Jeu de Rôle

Systemes :
D100 (BaSIC Chaosium)
D20 spécifique

Statut d'un héros 1 / 2

Nom: _____

Mécanicien Profession: <i>Rich (ex-Acium)</i> Espèce: <i>Starling</i> Origine: Sexe: _____ Age: _____ Joueur: _____	TAILLE 21 APPARENCE 9 VOLONTÉ 17 PV (TAH+CON)/2 18 CONSTITUTION 15 INTELLIGENCE 12 FORCE 21 DEXTERITE 11 BONUS DOMMAGES +2D6 INITIATIVE=DEX+10D6	Armure 1 Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25	COMPETENCES <table border="1"><tr><td>Interactions</td><td>Perception</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Baratin (05%) 15</td><td><input type="checkbox"/> Chercher (20%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Commandement (05%) _____</td><td><input type="checkbox"/> Ecouter (20%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Cult. / Milieu naiss. (25%) _____</td><td><input type="checkbox"/> Intuition (05%) 40</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Cult. / Peuple naiss. (25%) _____</td><td><input type="checkbox"/> Nav. / Commerce (00%) 40</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Cult. / Religion (00%) _____</td><td><input type="checkbox"/> Nav. / ... (00%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Enseignement (10%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Investigation (15%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Langue / ... (25%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Langue / ... (15%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Langue / ... (05%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Langue / ... (00%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Marchandage (05%) 15</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> Stratégie (05%) _____</td><td><input type="checkbox"/> ... (10%) _____</td></tr></table>	Interactions	Perception	<input type="checkbox"/> Baratin (05%) 15	<input type="checkbox"/> Chercher (20%) _____	<input type="checkbox"/> Commandement (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ecouter (20%) _____	<input type="checkbox"/> Cult. / Milieu naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Intuition (05%) 40	<input type="checkbox"/> Cult. / Peuple naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / Commerce (00%) 40	<input type="checkbox"/> Cult. / Religion (00%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Enseignement (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Investigation (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Langue / ... (25%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Langue / ... (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Langue / ... (05%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Langue / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%) 15	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Stratégie (05%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____
Interactions	Perception																																				
<input type="checkbox"/> Baratin (05%) 15	<input type="checkbox"/> Chercher (20%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Commandement (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ecouter (20%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Cult. / Milieu naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Intuition (05%) 40																																				
<input type="checkbox"/> Cult. / Peuple naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / Commerce (00%) 40																																				
<input type="checkbox"/> Cult. / Religion (00%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / ... (00%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Enseignement (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Investigation (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Langue / ... (25%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Langue / ... (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Langue / ... (05%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Langue / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Marchandage (05%) 15	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				
<input type="checkbox"/> Stratégie (05%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____																																				

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Interactions (05%) 15	<input type="checkbox"/> Perception (20%) _____	<input type="checkbox"/> Orateur (25%) _____
<input type="checkbox"/> Commandement (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ecouter (20%) _____	<input type="checkbox"/> Lancer (25%) _____
<input type="checkbox"/> Cult. / Milieu naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Intuition (05%) 40	<input type="checkbox"/> Nager (25%) _____
<input type="checkbox"/> Cult. / Peuple naiss. (25%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / Commerce (00%) 40	<input type="checkbox"/> Sauter (25%) _____
<input type="checkbox"/> Cult. / Religion (00%) _____	<input type="checkbox"/> Nav. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (25%) _____
<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (25%) _____
<input type="checkbox"/> Cult. / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (25%) _____
<input type="checkbox"/> Enseignement (10%) _____	<input type="checkbox"/> Dégagement (10%) 15	<input type="checkbox"/> Savoirs
<input type="checkbox"/> Investigation (15%) _____	<input type="checkbox"/> Discrétion (10%) 40	<input type="checkbox"/> Arts Martiaux Divers (00%) 15
<input type="checkbox"/> Langue / ... (25%) _____	<input type="checkbox"/> Dissimulation (10%) 15	<input type="checkbox"/> Arts Martiaux / ... (00%) _____
<input type="checkbox"/> Langue / ... (15%) _____	<input type="checkbox"/> Illusion (05%) 15	<input type="checkbox"/> Evanes (10%) 15
<input type="checkbox"/> Langue / ... (05%) _____	<input type="checkbox"/> Pickpocket (00%) 15	<input type="checkbox"/> Jeu / ... (05%) 15
<input type="checkbox"/> Langue / ... (00%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (15%) _____
<input type="checkbox"/> Marchandage (05%) 15	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / Electronique (00%) 40
<input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / Electromécanique (00%) 40
<input type="checkbox"/> Stratégie (05%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / Informatique (00%) 40
<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / Mécanique (00%) 40
<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / ... (00%) 40
<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / ... (00%) 40
<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> ... (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tech. / ... (00%) 40

COMBAT

	ARME	NB	DOM.	CF/RND	MUN.
<input type="checkbox"/> Bagarre (25%) 40					
<input type="checkbox"/> Esquive (20%) _____					
<input type="checkbox"/> Parade (05%) 15					
<input type="checkbox"/> Arts martiaux (00%) _____					
<input type="checkbox"/> Armes de contact (15%) _____					
<input type="checkbox"/> Armes à distance (10%) 15					
<input type="checkbox"/> Armes lourdes (00%) 15					
	<i>Poings</i>	-	1D5	1	-
	<i>Doigt manœuvré</i>	1	2D4	1	-
	<i>Pistolet armé</i>	1	1D4+1	1	-

D100 : livre de base en cours d'écriture
Licence officielle Chaosium

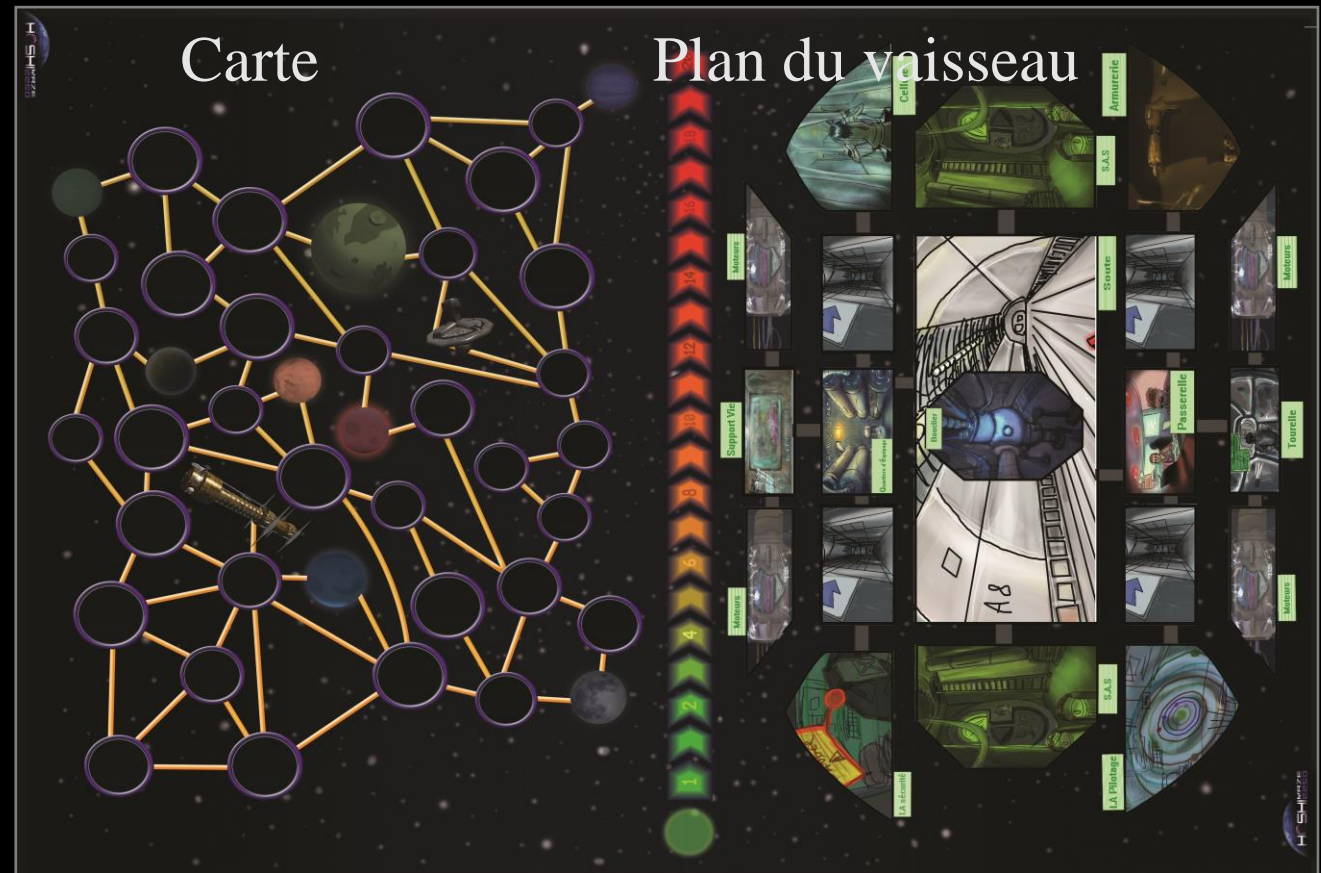
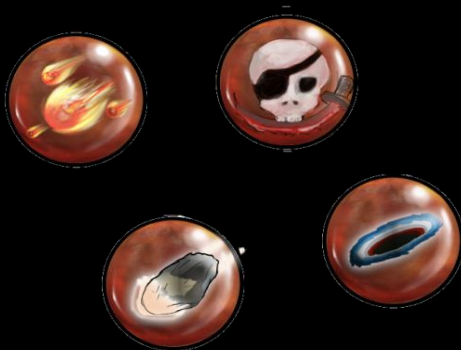
HOSHIRAZE

Jeu de Plateau

Jeu coopératif Avaries



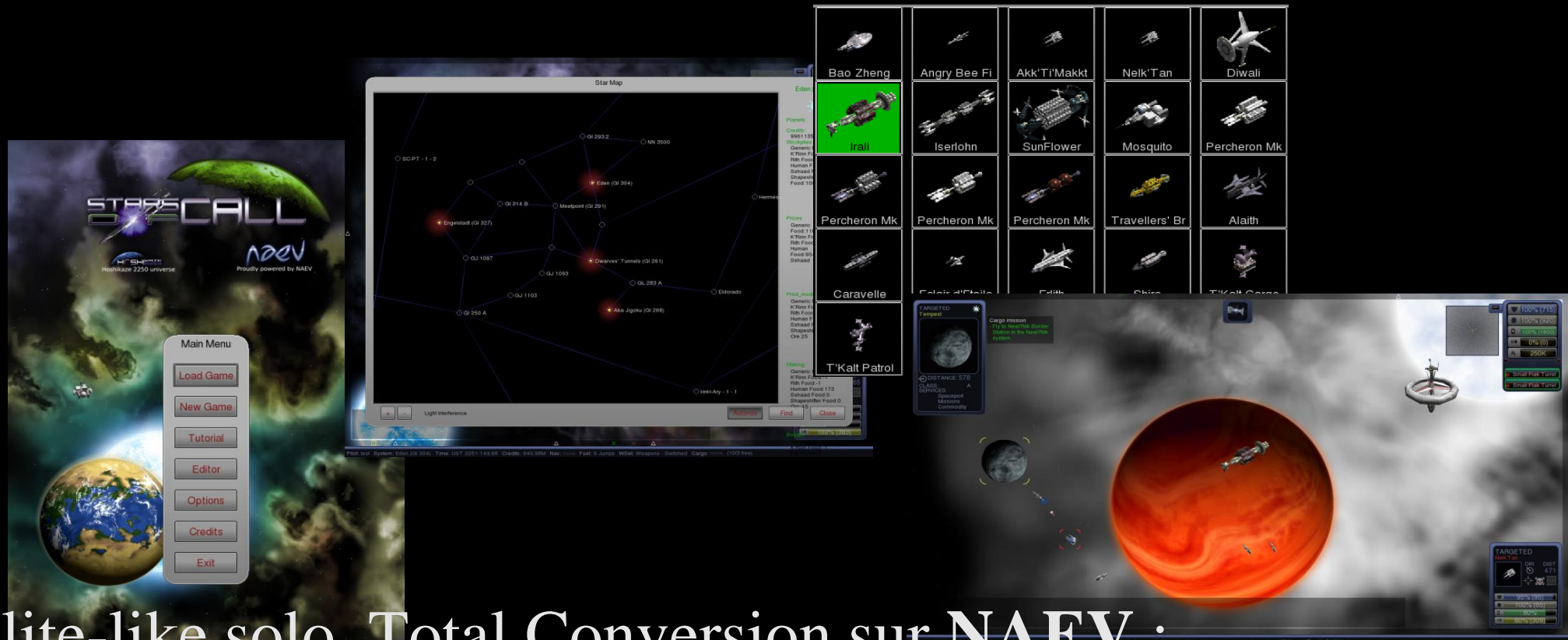
Evénements



Les joueurs incarnent l'équipage d'un cargo
Ils doivent survivre et remplir leur mission

HOSHIKAZE 2250

Jeu Vidéo « Stars of Call »



Elite-like solo, Total Conversion sur **NAEV** :

Le joueur incarne un capitaine indépendant,

Nombreuses activités et missions dans un univers vivant,

Multiples vaisseaux personnalisables à l'infini.

HOSHIKAZE 2250

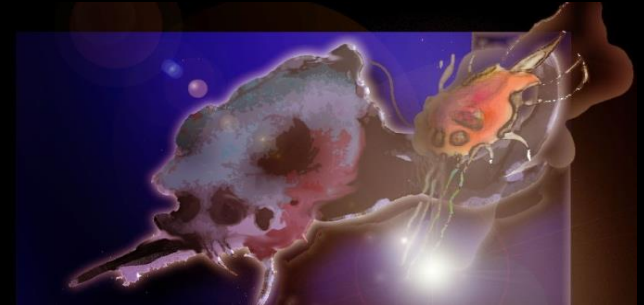
Illustrations



Nicolas LE TUTOUR, 2012



Denis JALON, 1997



Gaëlle WOLF, 1999



Pierre BRZEZNY, 2004



Gaëlle WOLF, 2001

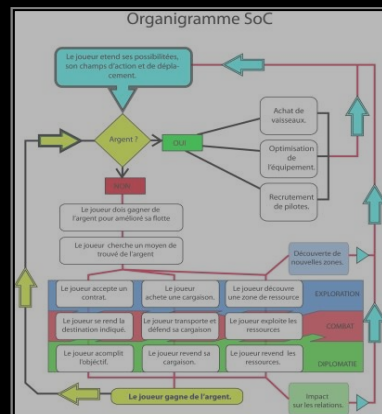


Maxime MERINO, 2012

HOSHINAZE 2250

Stages

Travail avec des écoles
Stages conventionnés
Projets sur une année scolaire
Game Design, Graphisme, etc...



Epitech – Université de Marne la Vallée - ITIN
ISART-Digital – Lycée l'Initiative – Ecole Pivaut



Conventions



Rencontrez-nous !

Une dizaine de Conventions chaque année
Stands purement Hoshikaze ou partenariats



Le Projet Hoshikaze

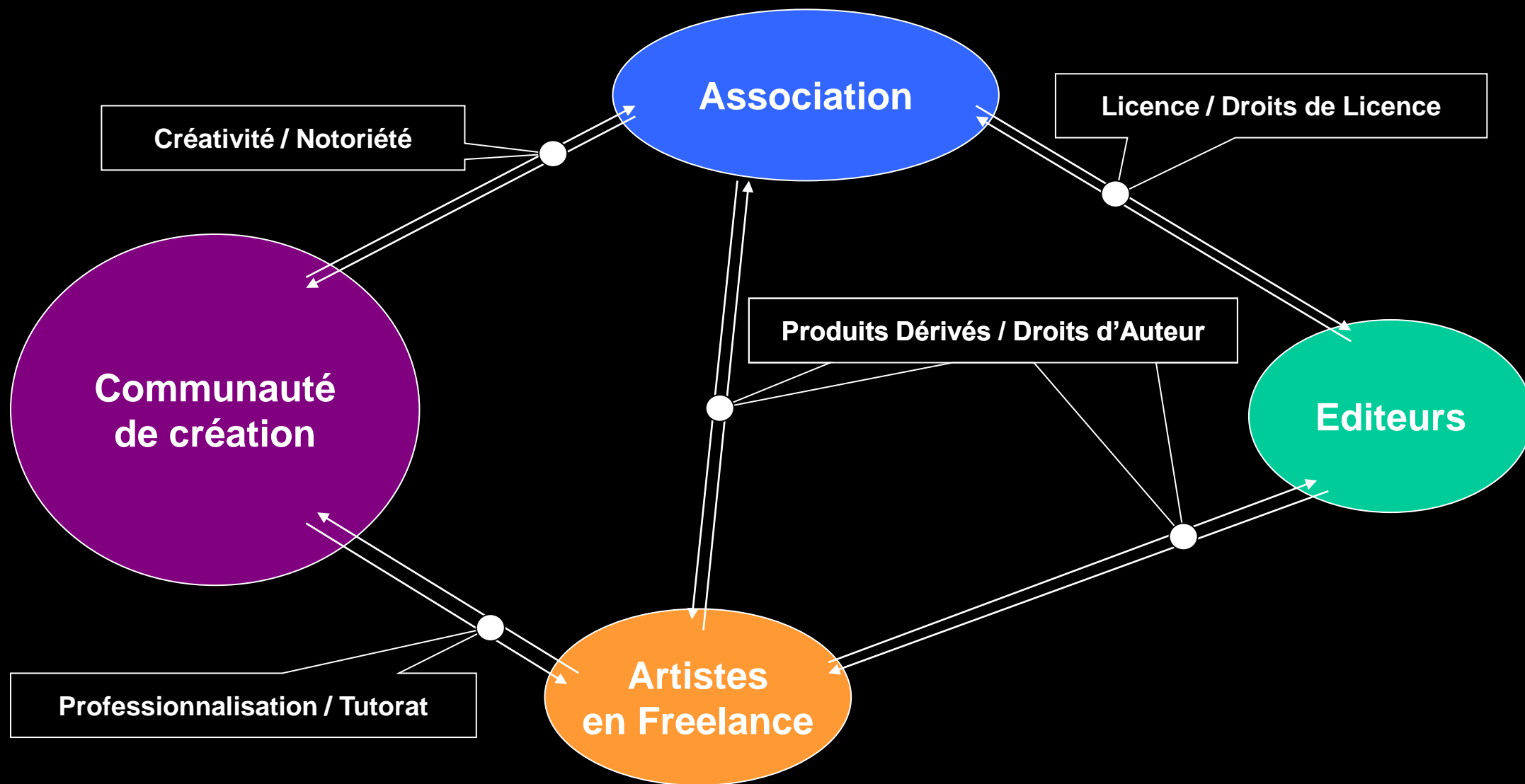


HOSHIKAZE
2250



- 1990-1998 Début : JdR et premier site
- 1999-2004 Forte expansion créative
- 2005-2006 Essoufflement par manque d'objectifs clairs
- 2007 L'Association redynamise le projet
- 2007 Premier stage avec une école (jeu vidéo)
- 2009-2012 3 recueils de nouvelles autoédités
- 2012 Projet Jeu Vidéo avec NAEV
- 2014 1^{er} roman publié chez Rivière Blanche

A suivre...



Créativité / Notoriété

Communauté
de création

Professionalisation / Tutorat

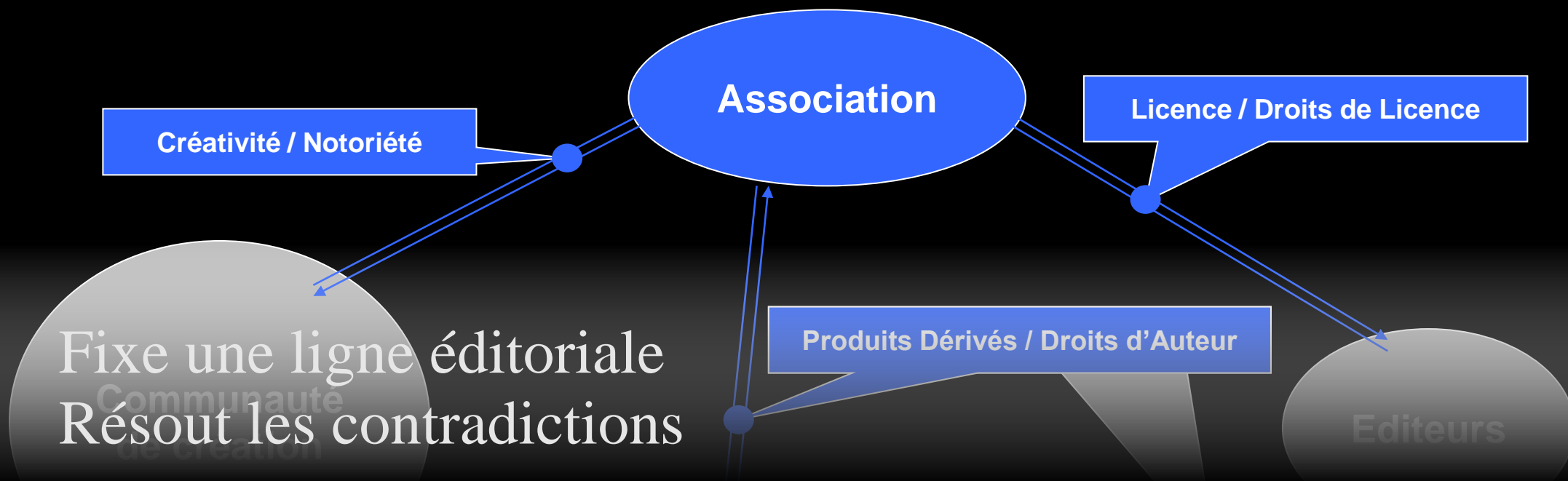
Collectif d'auteurs œuvrant au projet

Licence libre dans la Communauté

L'auteur garde ses droits en-dehors

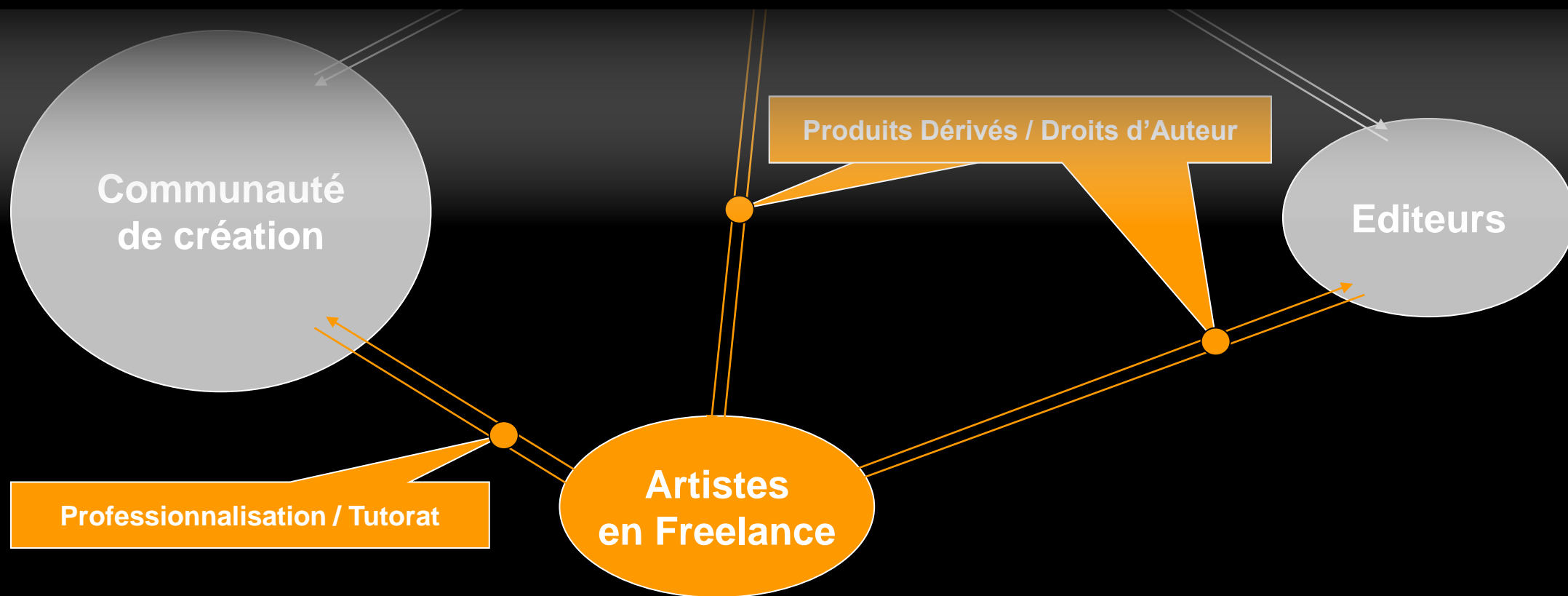
Essentiellement sur Internet

Artis
en Free



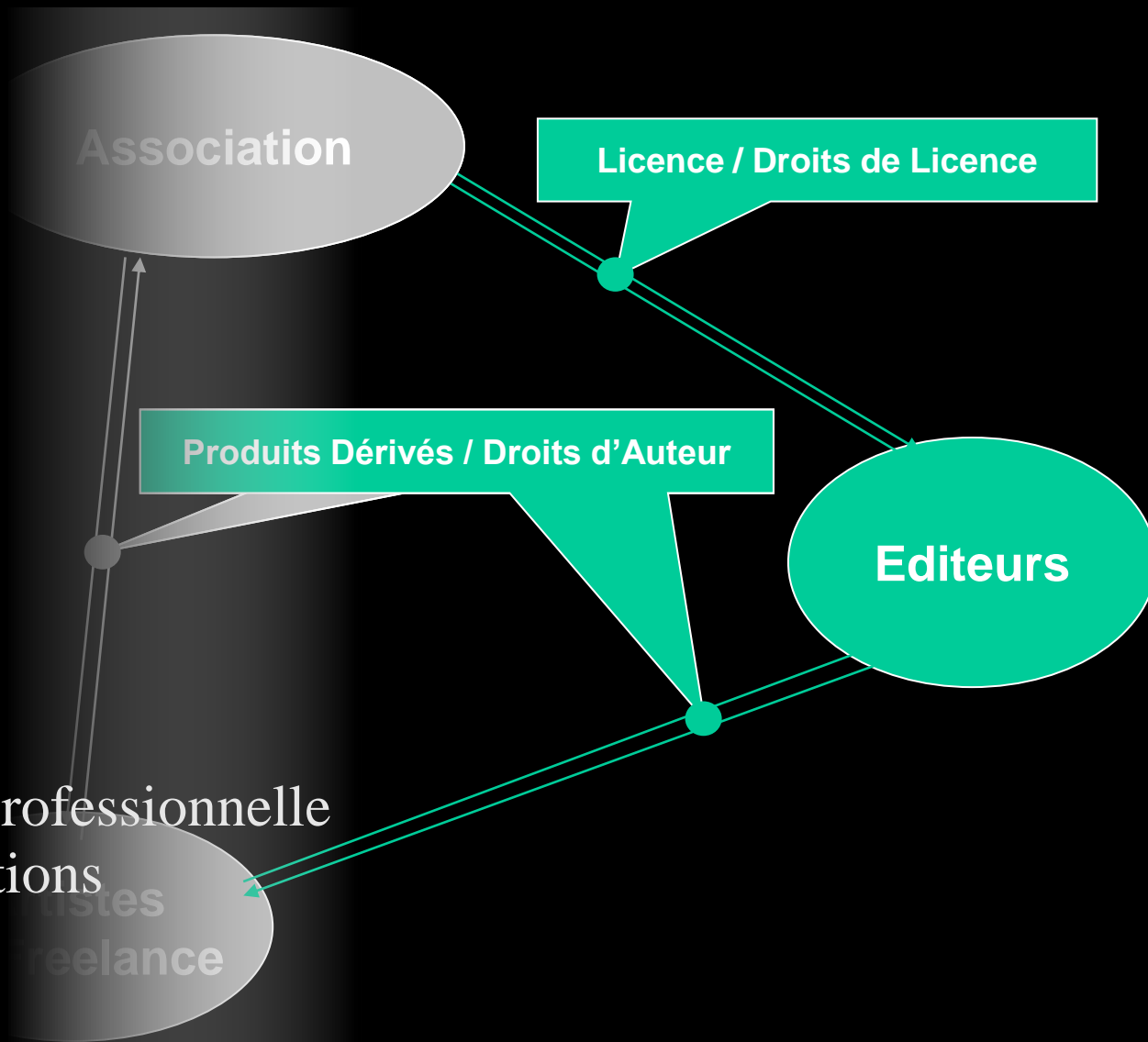
Arbitre les axes de développement
Gère et finance les réalisations
Organise le travail avec nos partenaires

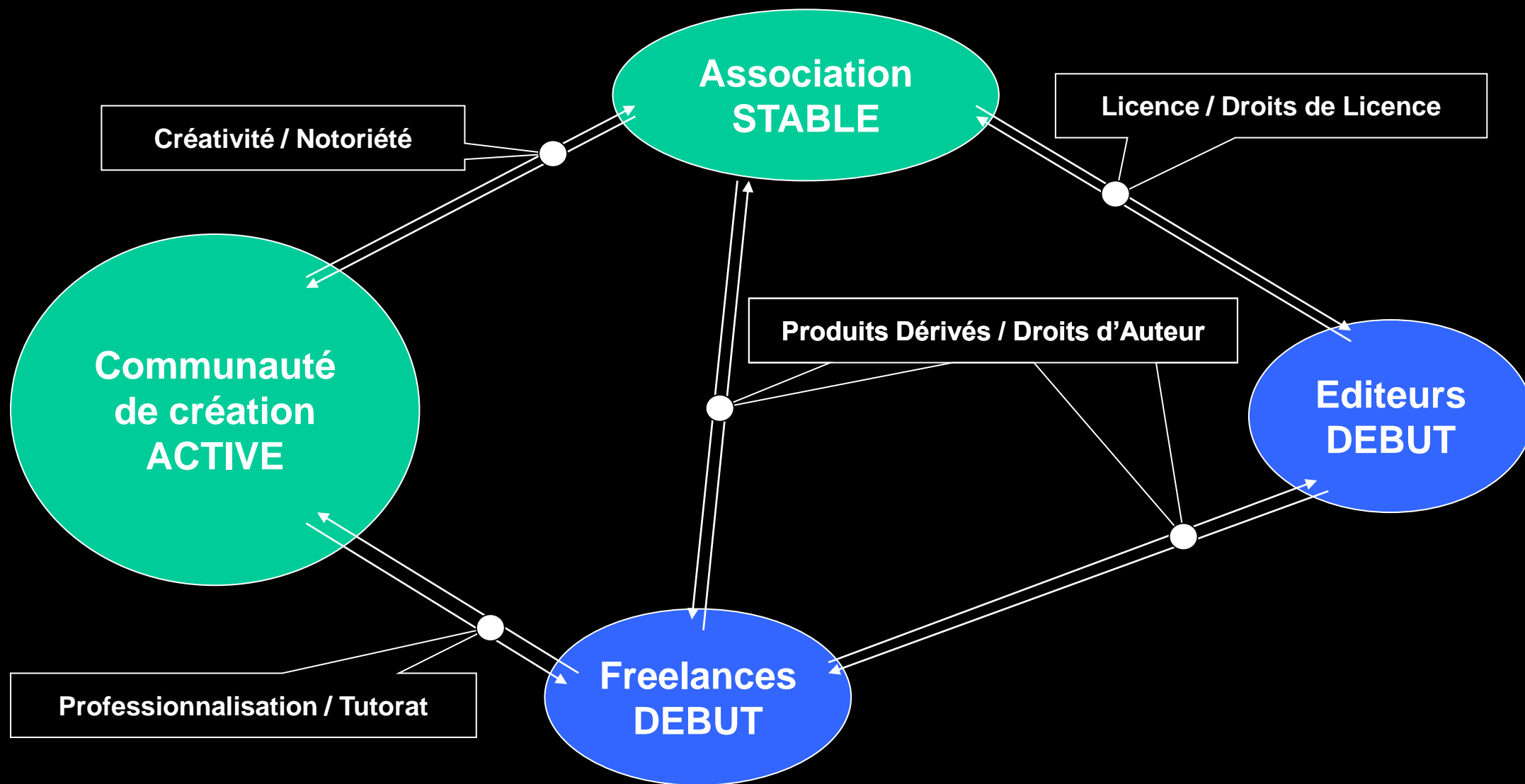
Contrats à compte d'éditeur, par l'Association ou un Editeur
Aider les membres de la Communauté à devenir professionnels

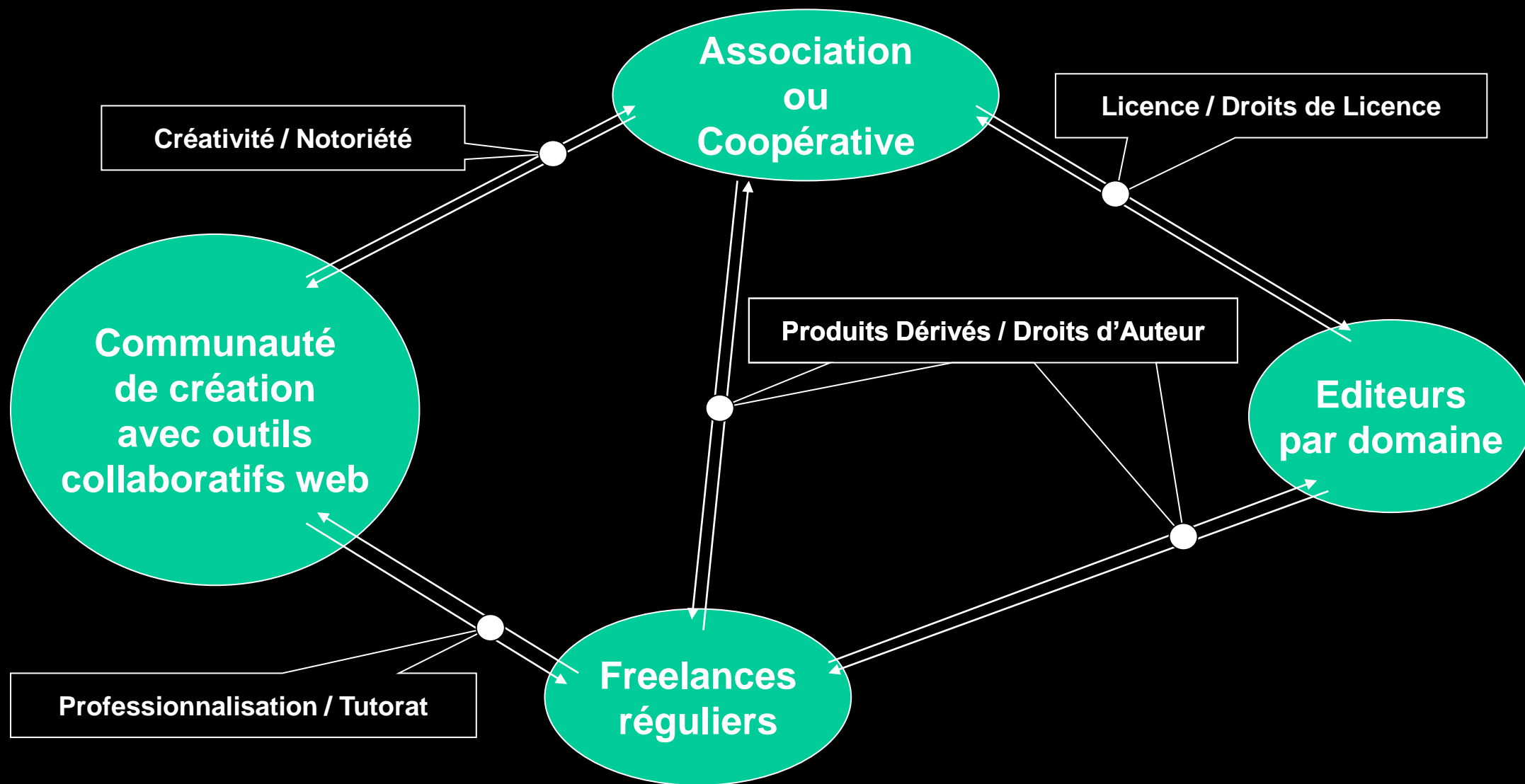


Licence Hoshikaze
Validation de l'Association
sur les contenus publiés

Métier d'éditeur
Compétences pour une qualité professionnelle
Regard extérieur sur nos réalisations







Notre Equipe



HOSHIRAZE
2250





HOSHIRAZE
2250

*Qui nous
sommes...*

Noyau dur : les membres de l'Association
Entre 5 et 10 membres, actuellement 9

Auteurs et Contributeurs actifs
10 à 30 selon le moment et le niveau de contribution
Environ 60 sur l'ensemble de la vie du projet

Communauté sur internet
Environ 95 personnes ayant un compte sur le forum

(chiffres au 01/08/2014)



Note Importante

Les planches qui suivent recensent les contributeurs passés et présents du projet Hoshikaze. Certains n'ont pas participé depuis des années, ou ne sont apparus qu'épisodiquement, mais ce n'est que justice envers eux que de reconnaître leur présence.

Nous n'avons plus de contacts avec certains contributeurs des premiers temps du projet : si vous figurez sur cette liste et que vous souhaitez en être retiré, veuillez nous contacter à *asso (arrobased) hoshikaze.net*, nous nous exécuterons volontiers.

Inversement, la liste peut n'être pas à jour ou nous pouvons avoir oublié de mentionner des contributeurs perdus de vue depuis longtemps. Si vous avez contribué au projet et que vous ne figurez pas ici, contactez-nous également à *asso (arrobased) hoshikaze.net*.



HOSHIRAZE 2250

Membres de l'Association (1/3 - Bureau)



Benoît « Mutos » ROBIN
Président, Gestion de projet



Lisa « Lisou » LESCORNEZ-ROBIN
Trésorière, Stands aux Conventions



Boris « Soulnight » BOUARD
Secrétaire, MJ & Scénariste JdR,
Auteur de Nouvelles, Designer JdP



Morgane « Sariel » PARISOT
Secrétaire, Graphiste, Webmaster



Franck « jollyrodger » BARBE
Auteur de nouvelles

Arnaud « Azekiel » BORIE
MJ, Testeur & Scénariste sur le JdR



Philippe « Phalvick » HALVICK
Auteur de nouvelles

Florian « daredevil » CONTET
Webmaster





*Membres de
l'Association
(3/3)*

Association Opale-Rôliste
Partenaire JdR

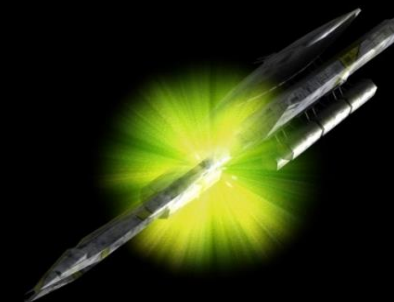




HOSHIRAZE 2250

Contributeurs Membres du forum (1/6)

Pierre « G@briel » BRZEZNY
Graphiste 3D



René « esposito » Esposito
Tests et Equilibrage JdR

« Evolvana »
Illustratrice



Olivier « REOS » BRU
PAO, Plaquettes, Illustrateur

Contributeurs
Membres du forum
(2/6)

Clémentine « Kakhi » WOLF
Illustratrice



Antoine « ChN1 » RAVNICH
Illustrateur



« Myrelingues »
Auteur

Boris « Drakan »
Illustrateur





HOSHIRAZE
2250

Contributeurs
Membres du forum
(3/6)

Abdel « badouch-k » BADAOU
Compositeur

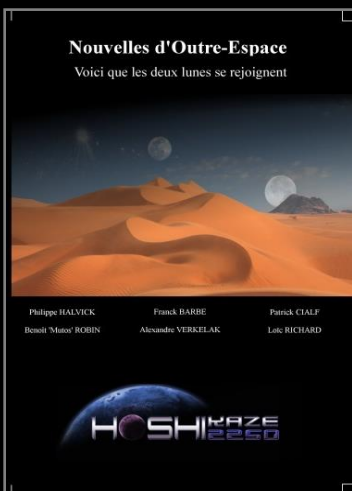
Francis « Renkir » GAMBOA
Scénariste JdR

Lydie « Lauryn » BLAIZOT
Auteur de nouvelles

Olivier « innsomniac » GIROD
Graphiste 3D



Alexandre « selenim » VERKELAK
Auteur de nouvelles

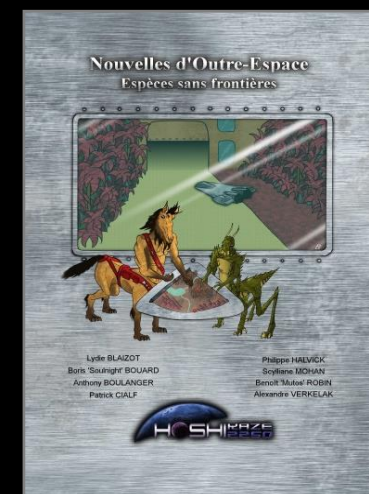


Loïc « corwin » RICHARD
Auteur de nouvelles, Couverture 2^{ème} recueil

Isabelle « Elisel » CAGNARD
Illustratrice, Couverture 3^{ème} recueil



L. Abdul Baan « lordabdul »
Illustrateur





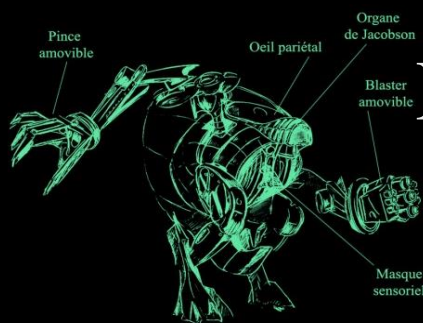
HOSHIRAZE 2250

Contributeurs Membres du forum (5/6)

Michel-Marc « MM01 » ABIGNOLI
Illustrateur



Anthony « Khellendros » BOULANGER
Auteur de nouvelles



Nicolas « Nicozor » LE TUTOUR
Illustrateur

Patrick « Cialf » CIALF
Scénariste, MJ et Auteur de système sur le JdR
Auteur de nouvelles, Illustrateur

Gaëlle « Gel Weo ! » WOLF
Illustratrice, Peintre, Bédéaste



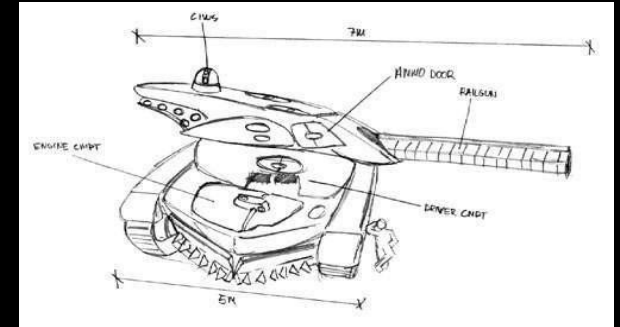
navigateurs



HOSHIRAZE 2250

Autres Contributeurs (1/5)

Philippe LEMIEUX
Illustrateur

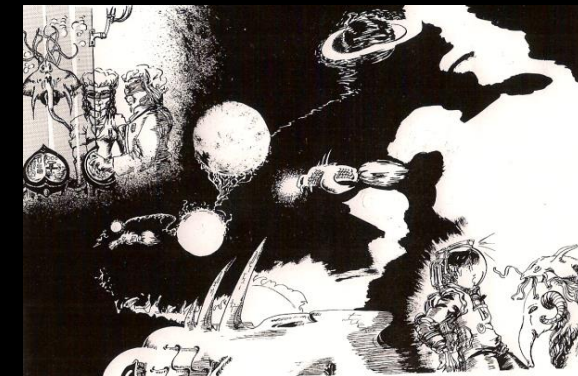


James SHUSTER
Conseil en Astronomie



Mabiala N'KOUKA ('MN2')
Illustratrice

Menga N'KOUKA ('MN2')
Illustratrice





HOSHIRAZE 2250

Autres Contributeurs (2/5)

Antonino MACARIO
Game Design sur le Jeu Vidéo

Rui 'Hearthemyst' TAKASHI
Illustratrice



Pierre « Dr_Folaweb » MATTERNE
Illustratrice

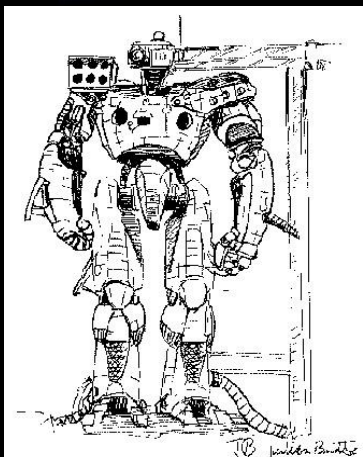


Etienne BOCHARD
Game Design sur le Jeu Vidéo



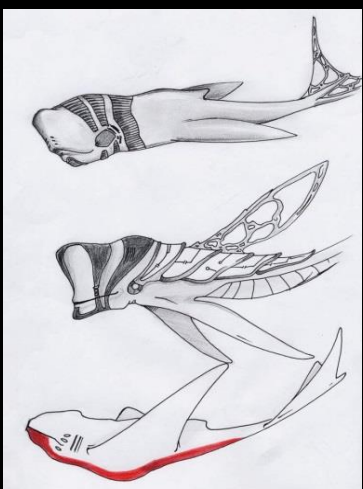
HOSHIRAZE 2250

Autres Contributeurs (3/5)



Julien BRIATTE
Illustrateur

Mehdi 'aza' ABDEMEZZIANE
Graphiste 3D



Gary JAMROZ-PALMA
Illustrateur

David « Flan » DELATTRE
Illustrateur



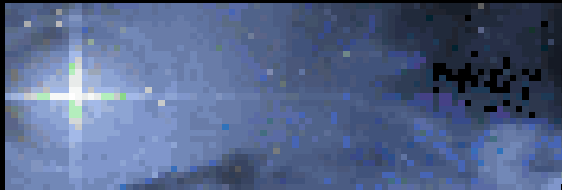


HOSHIRAZE
2250

**Autres
Contributeurs
(4/5)**

Olivier COCHE

Game Design sur le Jeu Vidéo



Laurent MARIE

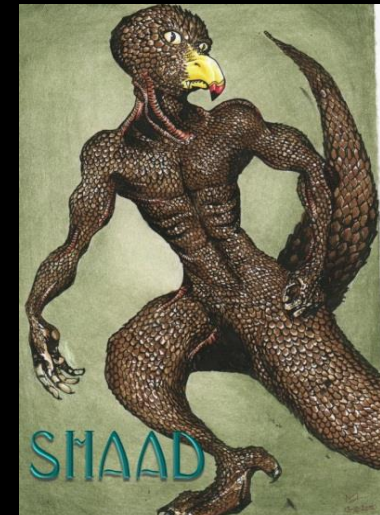
Illustrations & Bannières

Adrian « Star Admiral » DeAngelis

Game Design sur le Jeu Vidéo

Melody

Illustratrice



Dominique BARNET
Game Design sur le Jeu Vidéo



Denis JALON
Illustrateur

Nicole MATIAS
Illustratrice



Jean-Louis BERGAMI
Logos & Bannières

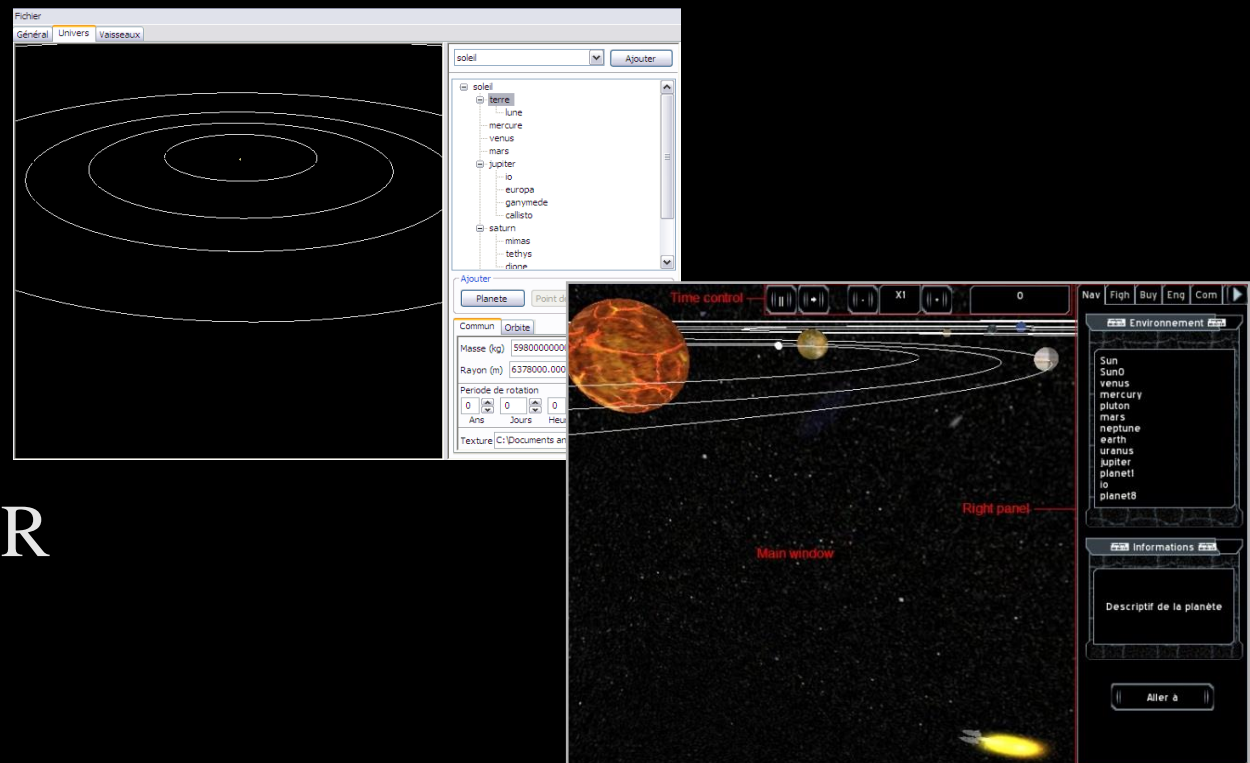


HOSHINAZE 2250

Epitech
2007 -2008

Projet de Fin d'Etude / EPITECH Innovative Project **« Développement d'un prototype du jeu vidéo 'Stars of Call'** **et de l'Editeur de Système Stellaire associé »**

Laurent VANAERDE
Jeremy DERRAC
Adrien MATHIEU
Basile O'SULLIVAN
Raphael MALIE
Thibault « Stormer » SIAMER





HOSHIKAZE 2250

Université de Marne la Vallée 2008

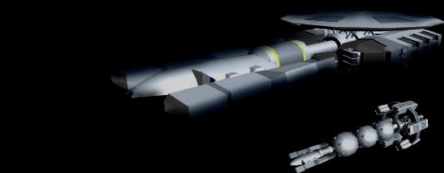
Stage de Webdesign et Graphisme « Redesign du site internet, des plaquettes et des présentations de l'Association Hoshikaze 2250 »

Maria Azalea « =Azalea= » TAN (graphiste)

Graphiste, aka « Mechanical Maria »

ENVIE DE CHANGER D'AIR ?

EMBARQUEMENT IMMEDIAT



Kevin « Evolius » BIHANNIC

ESCAMOUCHES, GUERRE DE COURSE ET INTRIGUES POLITIQUES ENTRAÎNENT DANS LEUR SILLAGE MARCHANDS, CONTREBANDIERS, CORSAIRES ET PIRATES, TOUT AU LONG DES ROUTES DE L'HYPER-ESPACE.

Basé sur l'univers Hoshikaze 2250, Stars of Call est un Elite-Like et doit son nom au célèbre jeu «Ports of Call». Ces deux références sont la base du projet Stars of Call : Avec une navigation spatiale totalement libre, le joueur à bord de son vaisseau traverse tout l'univers Hoshikaze 2250 et y prend part à travers un mode solo immense.

CONSTRUIRE UN JEU VIDÉO N'EST PAS CHOSE FACILE, MAIS LA FORCE COMMUNAUTAIRE DE L'ASSOCIATION, SES NOMBREUX PARTENARIATS AVEC DIVERSES ÉCOLES (NOTAMMENT EPITECH PARIS ET L'UNIVERSITÉ PARIS EST - MARNE LA VALLÉE), ET LES PREMIERS ESSAIS D'ADAPTATION EN JEU DE L'UNIVERS HOSHIKAZE 2250, CONFÈRENT AU PROJET STARS OF CALL UNE BASE SOLIDE ET UN BEL AVENIR.



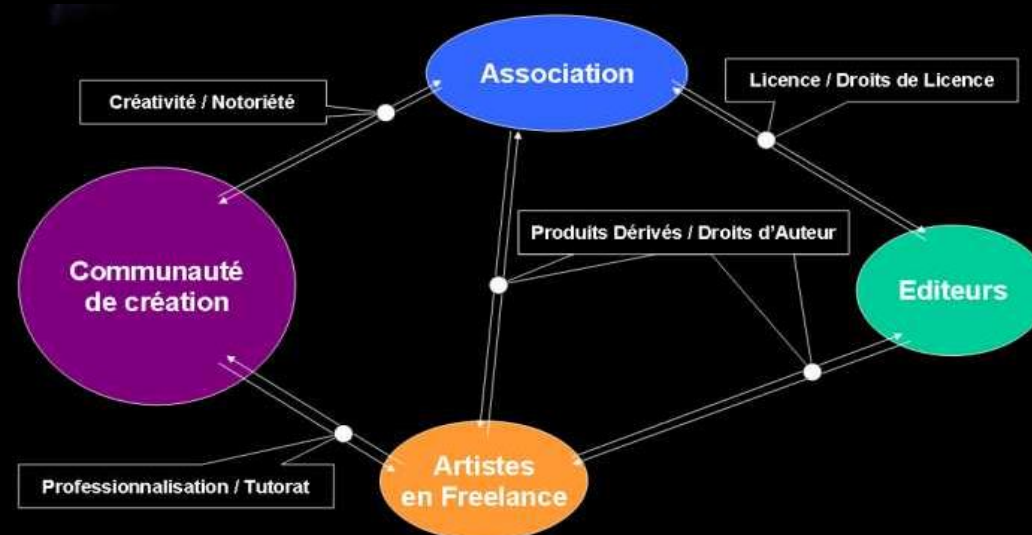
Bruno BOUTAREL

Thèse (interrompue pour raisons personnelles)

« Processus de création et développement collaboratif : enjeux et problématiques d'une communauté de création autour du jeu en réseau »

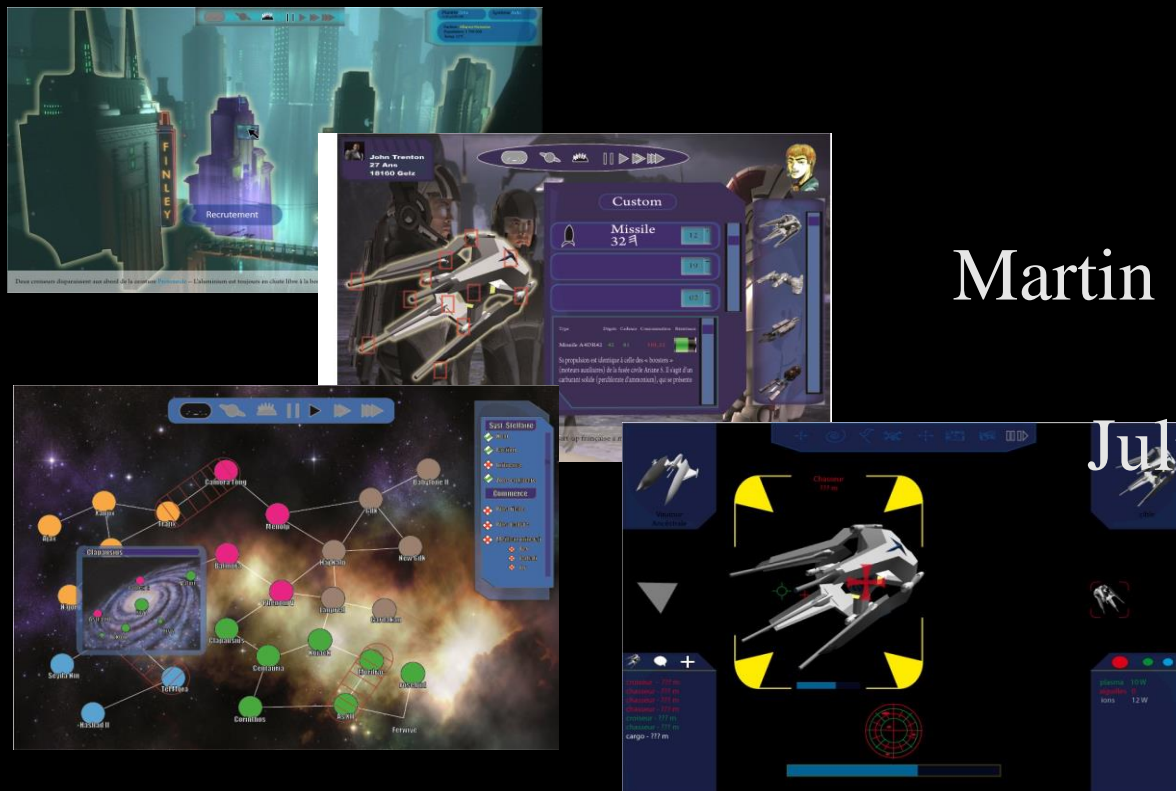
Rémi « Roumy » Georges

Etudiant en arts multimédia



Stage de Game Design

« Etude de la spécification fonctionnelle, du game design et du graphisme du jeu vidéo Stars of Call »



Alessandro COSTA

Paul PERRIERE

Martin « Gordhak » MONTRIEUL

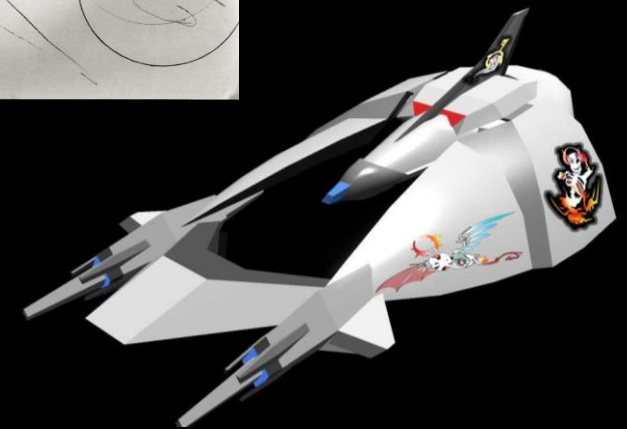
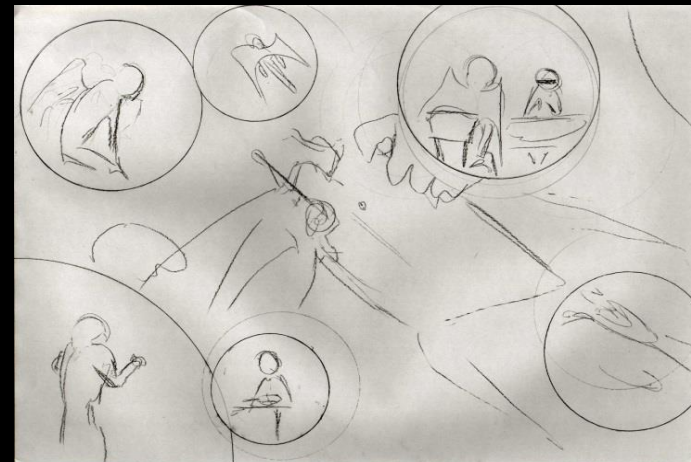
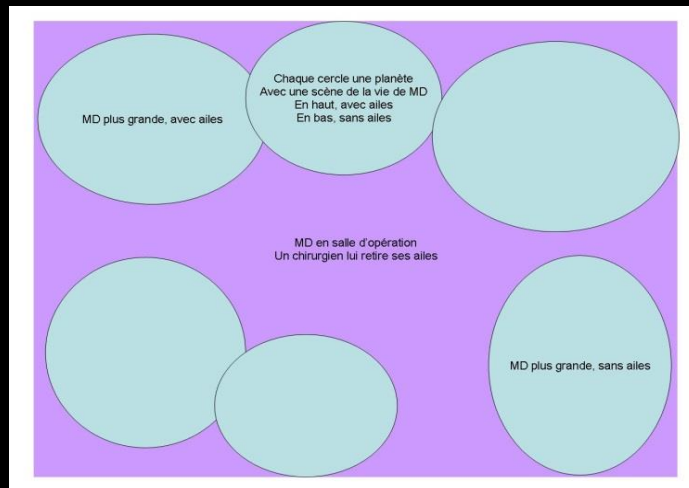
Maxime BARBE

Julien « Lupus » HUGUENIN

Stage de Bande Dessinée

« *Storyboard rough pour le projet de Bande Dessinée
'Where angels fear to tread' tiré d'une nouvelle de Hoshikaze 2250* »

Marie « achard » ACHARD



Stage d'illustration

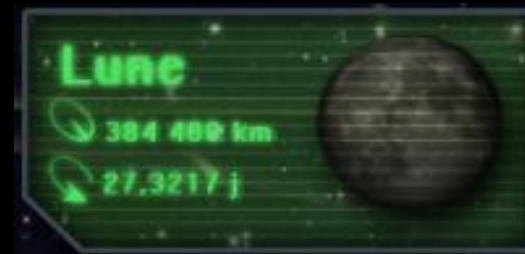
« Etude d'illustrations de référence des espèces intelligentes et d'une couverture de recueil de nouvelles »



Charles « Silver » CARDON



Stage de Game Design « Game design de l'Editeur de Système Stellaire du jeu vidéo 'Stars of Call' »



Antoine « Kilirane » DRUAUX

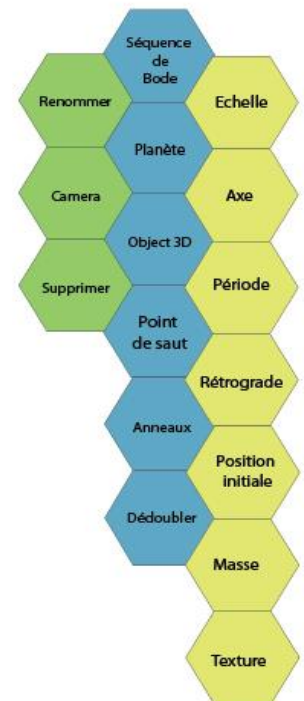
Loren « Lowren » COSTET

Lucas « SushiKaze » JOUVENOT

Marc-Antoine « MarcChanWook » DUPON

Yohann « Centaure » DONSE

Planète



Stage de Game Design

« Game design et prototypage d'un Jeu de Plateau coopératif »

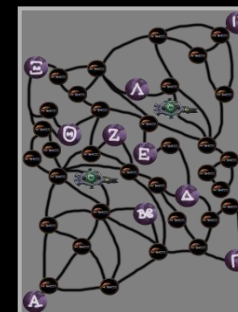


Séphirah « Jin » LEMOINE

Prépa. Art Multimédia

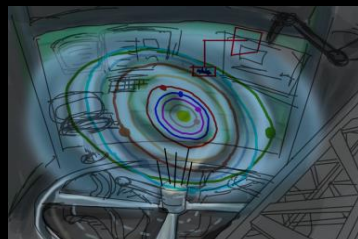
Amélie N'GUEKORA

Prépa. Art Multimédia



Matthieu « Nataniel » GOERIG

Prépa. Art Multimédia



Michel TOPUZOGLU

Prépa. Game Design



Stage de Game Design

« Game design et prototypage d'un Jeu de Plateau coopératif »

Stéphanie « Epsilon » DE FORTIS

Prépa. Art Multimédia

(a souhaité rester anonyme)

Prépa. Game Design

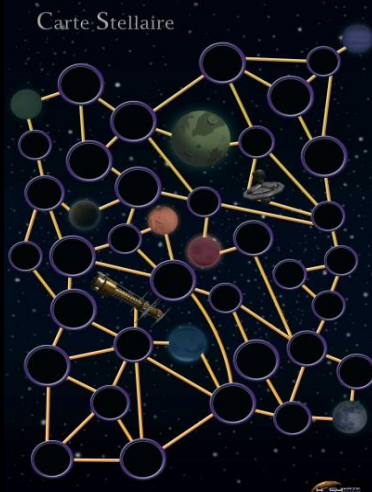


Alexandre « Subject » KAPUSTA

Prépa. Game Design

Ludovic « Frozenpunk » CORNU

Prépa. Game Design



Stage de Game Design

« Game design et prototypage d'un Jeu de Plateau coopératif »

Walter « Xantam » BELLETTI

Prépa. Game Design



Cédric DOVGALENKO

Prépa Art Multimédia

HOSHIKAZE
2250

Ecole Pivaut 2012

Stage d'illustration

« Illustration synthétisant l'ambiance de l'univers Hoshikaze 2250 »

Maxime MERINO

Illustrateur





HOSHIRAZE
2250

ITIN 2012

Projet d'année scolaire en Développement
« Prototypage de l'éditeur de systèmes stellaires de 'Stars of Call' »

Yann FLORY

Développeur

Jérémy GIRARDEY

Développeur

Lucas DELVALLE

Développeur

Stage d'illustration

« Une peinture + chara designs de Spatiens d'espèces différentes »



Maxime MERINO

Illustrateur





HOSHIKAZE
2250

Participez a l'aventure

Lisez nos romans et nouvelles

Jouez à nos jeux Vidéo, de Rôle et de Plateau

Développez cet univers

Soumettez vos nouvelles

Inventez vos scénarios de JdR

<http://hoshikaze.net>

asso@hoshikaze.net
