

Entretien avec Lee Vermeulen



Lee Vermeulen est le fondateur d'Alientrap, il est aussi à l'origine de projets comme Nexuiz ou Zymotic.

Nous avons voulu en savoir un peu plus sur cette équipe, et lee a gentilement accepté de répondre à nos questions.

Jeuvinux : En qu'elle année avez vous commencé le projet Nexuiz et combien étiez vous ?

Lee Vermeulen : Le projet Nexuiz a commencé aux environs de l'été 2002. Il est difficile de trouver la date exacte, puisqu'il a simplement commencé avec moi en « bidouillant » le code du jeu Quake1 et en demandant de l'aide à des artistes. Mais je dirais qu'il a commencé quand LordHavoc nous a laissés utiliser son moteur Darkplaces et qu'il a commencé à nous aider sur certaines fonctionnalités.

Jeuvinux : Pour quelle raison avez vous choisi de diffuser Nexuiz ou Zymotic sous une licence libre ?

Lee Vermeulen : Dans un premier temps j'avais envisagé de vendre Nexuiz, mais quand est arrivé la version 1.0 ce n'était pas d'une qualité suffisante pour être vendu. Il ni avait pas de bots, le code réseau était assez mauvais, et la qualité des graphismes n'était pas ce que je souhaitais. Ainsi quand nous avons décidé de faire une version libre, j'ai décidé de le faire sous GPL juste parce que j'aime l'idée qu'il soit libre et supporte les pratiques open-source.

Jeuvinux : Nexuiz parait assez évolué maintenant et vous commencez votre nouveau projet Zymotic, allez vous continuer à faire évoluer Nexuiz ?

Lee Vermeulen : Oui, si j'ai le temps ou si d'autres ont le temps. Je ne suis plus actuellement le mainteneur de Nexuiz, le nouveau chef de projet est SavageX.

Jeuvinux : Peu d'informations circulent sur Zymotic, pouvez vous nous en dire plus ?

Lee Vermeulen : Actuellement le développement avance lentement, et les choses ne changeront pas, ainsi je ne pense pas que je divulguerais d'autres médias ou informations jusqu'à ce que nous ayons beaucoup plus à montrer .

Jeuvinux : Zymotic sera-t-il traduit en plusieurs langues ? en français ?

NDLR : Ne se prononce pas, l'avenir nous le dira :)

Jeuvinux : Les fps coopératifs sont rares, pensez-vous que ce sera le principal atout de Zymotic ?

Lee Vermeulen : Oui, Je pense que ça le sera. Je peux comprendre pourquoi les jeux coopératifs sont si rares parce qu'il est difficile de développer un jeu de ce genre, mais je pense que Zymotic le fera extrêmement bien et ce sera le point d'intérêt principal.

Jeuvinux : Quand pensez-vous qu'une version de Zymotic sera disponible ?

Lee Vermeulen : Je n'en ai aucune idée, le développement en ligne est très difficile à évaluer. À certain moment le développement peut aller très vite, et à d'autres moments rien ne peut se produire pendant des semaines. Il s'est produit la même chose avec Nexuiz.

Merci Lee d'avoir répondu à nos questions.

Thank you lee to have answered our questions.

Version original de l'entretien :

Jeuvinux : When did you begin the Nexuiz project and how many people worked on it ?

Lee Vermeulen : The Nexuiz project started around the summer of 2002. It's hard to find a precise date, since it basically started with me just messing around with Quake1 gamecode and asking artists for help. But I'd say it began when LordHavoc let us use his Darkplaces engine and he began to help out on certain features.

Jeuvinux : Why did you choose to diffuse Nexuiz or Zymotic on a free licence ?

Lee Vermeulen : Well at one point I was considering selling Nexuiz, but when it came to the 1.0 release it just wasn't good enough quality to sell. It had no bots, the network code was fairly bad, and the graphics quality was not what I wanted. So when we decided to release it for free, I decided to make it GPL mostly just because I like the idea of it being free and supporting open source practices.

Jeuvinux : Nexuiz appear rather advanced now and you begin your new Zymotic project, do you want to maintain Nexuiz in futur ?

Lee Vermeulen : Yes, if I have time or if others have time. I am not actually the one maintaining Nexuiz anymore, the new leader of the project is SavageX.

Jeuvinux : Few informations circulate about Zymotic, can you tell us more ?

Lee Vermeulen : Currently development is going slow, and things keep on changing, so I don't think I'll release any other media or information until we have a lot more to show.

Jeuvinux : Will Zymotic be translate into several languages ? in French ?

No reply

Jeuvinux : The co-operative fps are rare, do you think that will be the main trump of Zymotic ?

Lee Vermeulen : Yes, I think it will be. I can understand why coop is so rare because it's hard to develop a game around that, but I think Zymotic will do it extremely well and it will be the main selling point.

Jeuvinux : When do you think that a version of Zymotic will be available ?

Lee Vermeulen : I have no clue, online development is very hard to track. At one point development could be going very fast, and at other points nothing could happen for weeks. It happened with Nexuiz also.

- ▶ [Le site d'Alienrap](#)
- ▶ [Le site de Nexuiz](#)
- ▶ [La fiche de Nexuiz](#)

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeuvinux.net