

Entretien avec les développeurs de la série Penny Arcade



Entretien

Ce mois-ci un studio un peu plus entreprenant, ce sont les développeurs du jeu Penny Arcade, qui se veut être une série complète de jeux racontant une histoire. Le premier chapitre est déjà sorti et est disponible. Le studio a gentiment accepté de répondre à nos questions.

Pouvez-vous présenter brièvement l'équipe qui travaille sur Penny Arcade ? Combien êtes-vous sur ce projet ?

« Hothead Games » compte maintenant à peu près 35 personnes, dont la moitié travaille sur la série des Penny Arcade. Nous nous sommes d'abord impliqués sur cette série car certaines personnes qui ont aidé à démarrer Hothead en 2006 connaissaient Mike et Jerry depuis de nombreuses années.

Pourquoi est-ce que la série Penny Arcade n'est-elle pas traduite ? Est-ce trop cher ?

Notre but est avant tout de sortir le jeu le plus rapidement possible, les traductions sont donc une des choses que nous avons décidé de repousser après la sortie. Le jeu a été conçu de façon à implémenter facilement les traductions donc c'est quelque chose que nous regardons de plus près à l'heure actuelle.

Qui a décidé du port Linux ? et pourquoi ? Un utilisateur Linux dans l'équipe ?

Nous avons décidé que le jeu serait disponible sous les systèmes Mac et Linux car c'était la meilleure chose à faire. Il y a vraiment peu de jeux sur ces plate-formes, la plupart du temps pour de mauvaises raisons. Pourquoi les joueurs devraient-ils avoir Windows pour jouer ? Depuis le lancement nous avons été particulièrement heureux des retours de la communauté Linuxienne, non seulement les gens semblent reconnaissants vis-à-vis de notre support sur le système Linux, mais ils sont aussi très utiles sur nos forums puisqu'ils aident les autres utilisateurs ayant des soucis techniques. Nous avons aussi beaucoup de mails de Linuxiens qui nous encouragent et qui nous signalent qu'ils ont acheté le jeu pour montrer leur soutien à notre studio.

Avez-vous rencontré des difficultés techniques ?

J'ai envie de dire que les problèmes rencontrés sont ceux qui surviennent lors de tout développement de jeu vidéo sur PC. Des problèmes avec certaines puces graphiques par exemple, des pilotes, etc. Et Dieu sait que nous avons rencontré une part équitable de problèmes sous Windows. A vrai dire les versions Mac et Linux du jeu étaient plus faciles à développer puisque notre jeu est basé sur OpenGL. D'ailleurs, petite anecdote, nous avons trouvé que le driver OpenGL était plus robuste sous Linux.

Le port Linux est-il avantageux ?

Honnêtement les ventes de la version Linux ont dépassé nos espérances, donc soyez en sûr, créer des jeux pour Linux est quelque chose que nous projetons de faire pour longtemps.

La plate-forme de distribution « PlayGreenHouse » va-t-elle distribuer d'autres jeux que la série Penny Arcade ?

« Greenhouse » comptera des produits « Hothead Games » mais également les jeux d'autres développeurs. Chez Hothead Games nous allons tenter de toujours supporter Mac et Linux avec nos jeux, mais je ne peux pas m'exprimer sur les choix des autres développeurs. En revanche, je dirais que si un développeur démarche Greenhouse avec un titre jouable sous un système d'exploitation différent de Windows, cela lui fournira un avantage pour être sélectionné pour la plate-forme Greenhouse.

Je tiens à remercier les développeurs d'avoir accepté de répondre à mes questions et aussi un remerciement à masz pour avoir traduit le texte manquant (ce que j'aurais dû faire depuis un bout de temps)

Propos recueillis par Julroy67

Entretien original :

Can briefly present the team that works on the Penny Arcade series ? How much are you ?

Hothead Games is about 35 people right now, with about half of those working directly on the Penny Arcade series. We first got involved with Penny Arcade because some of the people that helped start Hothead back in 2006 had known Mike and Jerry for a number of years.

Why is Penny arcade not translated ? Too expensive ?

Our focus was getting the game out as soon as possible, so localization was one of the things we decided to look at post-release. The game has been fully architected to allow for localization, so that is definitely something we are looking into now.

Who did decide to port the game on Linux ? Why ? A Linux guru in the team ?

We decided to support both Mac and Linux because it was the right thing to do. There are very few games for either of those platforms, for no good reasons. Why should someone have to have Windows to play a game ? Since launch, we have been thrilled with the response from the Linux community. Not only do people seem particularly grateful for our support of Linux, they are also really helpful on our forums assisting other users with technical issues. We get lots of mail from Linux users who say they bought the game primarily to show their support for a studio that backs Linux. I think that says a lot about whether our priorities being correct.

Did you encounter technical difficulties ?

I would say the problems we encountered were those typical of any game development on PC : issues occurring with specific combinations of graphics chip sets, drivers, etc. And goodness knows we have our fair share of those issues on Windows as well. In many ways the Mac and Linux versions were both easier in this regard because our game is OpenGL based. We found driver support for OpenGL to be more robust in general under Linux.

Is the Linux port profitable ?

The sales of the Linux version have really exceeded our expectations, so making games for Linux is something we would like to keep doing for a good long time.

Will the playgreenhouse platform distribute other games ?

Greenhouse will have games made by Hothead Games but also from other developers. At Hothead we are going to endeavor to always support Mac and Linux with our games. I can't speak for other developers, but I will say that if a developer approaches Greenhouse with a game that runs on platforms other than just Windows, that is going to give them an advantage in terms of being selected to be on the Greenhouse platform.

Any news on the next episode of Penny Arcade ?

Episode Two is almost complete, and work on Episode Three is underway. I can tell you that the story gets even crazier with each passing episode. If you liked Episode One, you're going to LOVE Episode Two. If I said anything else it would be a spoiler !

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