Entretien avec Timothée Besset

Timothée Besset alias TTimo est en quelque sorte le Linuxien d'ID software, il s'occupe du portage Linux des jeux chez Id depuis Quake 3 Arena.
Et donc très prochainement du portage du très attendu « Enemy Territory : Quake Wars »

Il a très gentiment accepté de répondre à nos questions.

Jeuvinux : Bonjour, Timothée, peux tu décrire rapidement tes fonctions au seins d'ID software ?

Timothée : Je peux décrire mes fonctions au sein d'id Software : Je suis programmeur pour id Software. J'ai travaillé sur les versions GNU/Linux et Mac de nos jeux depuis Quake III Arena. Depuis Doom3 je suis aussi chargé du code réseau (multijoueur) et de différents aspects du « game code ».

Jeuvinux : jeuxlinux.fr est un site internet relativement jeune, et même si il a bien démarré, peux tu nous donner une petite info sur ET : Quake wars (jamais vue) qui nous ferait monter à la postérité ?

Timothée : Le jeu est développé par SplashDamage en Angleterre. id Software supervise bien sur, mais ce n'est pas directement notre projet.

Jeuvinux : Des rumeurs voudraient que Quake Wars sorte en Mars 2007. Sans vouloir connaître une date précise, est ce pour toi probable, sûr, impossible où "on verra bien" ?

Timothée : Cette année :-)

Jeuvinux : Les version Windows et Linux de Quake Wars sortiront elles en même temps ?

Timothée : A quelques semaines d'intervalle si tout va bien. En général j'attends la version finale Windows pour pouvoir terminer l'installateur et faire une dernière passe avec les testeurs.

Jeuvinux : Il n'y aura donc pas d'installateur Linux directement sur le DVD ?

Timothée : Non. Il y a suffisamment de travail au moment de finaliser le jeu et de créer le gold. Le processus se déroule principalement entre SplashDamage et Activision, sans mon intervention.

Un produit disponible en magasin, qui peut être installé sous Linux sans téléchargement serait intéressant dans une logique promotionnelle du jeu sous Linux. Cela aiderait a faire passer l'image de Linux comme un système viable pour le jeu auprès d'un public plus large. Mais ce n'est pas un intérêt immédiat pour id Software de développer un espace commercial pour Linux (ou du moins cela ne justifie pas les difficultés supplémentaires).

Jeuvinux : Il y a quelques temps on avait cru à une béta publique de Quake wars, était ce une erreur d'interprétation ?

Timothée : Je ne sais pas. Il y a une béta privée :)

Jeuvinux : Toujours avec Quake Wars, existera t'il une version X86_64 ?

Timothée : Je préfère utiliser le temps passé sur la version Linux à d'autres choses qu'un exécutable x86_64. Il est marginalement plus difficile de configurer les binaires de Doom3 ou Quake4 sur une machine x86_64 que sur une machine 32 bits, mais ce n'est pas suffisant pour vouloir distribuer un binaire 64 bits.

Et ce serait la seule raison d'en faire un pour l'instant. Les performances sont au mieux les mêmes et rien dans notre architecture logicielle ne pourrait facilement bénéficier de l'environnement.

Jeuvinux : Avant la sortie de Doom III, John Carmack avait avoué avoir eut des problème à cause du retard d'OpenGL dans certains domaines, aujourd'hui avec Quake wars, utiliser cette librairie est il un fardeau pour réaliser un jeu commercial ?

Timothée : Je ne veux pas répondre à sa place, mais je ne pense pas qu'OpenGL soit une limitation quelconque.

Jeuvinux : De nouveaux paquets pour GTKRadiant sortent fréquemment sur le serveur ftp de zerowing en version précompilé pour Windows, à quand une version récente pour Linux ? Pour Quake Wars ?

Timothée : Cela fait plusieurs années que je ne fait plus aucun développement avec GtkRadiant. L'éditeur est surtout utilisé par les projets basés sur le code source de Quake 1/2/3 maintenant. En particulier depuis que nous l'avons re-licencié en GPL.

Quake Wars dispose d'un éditeur intégré, de la même manière que Doom3 et Quake 4 (Windows seulement). Je ne sais pas si la source sera disponible. Une version Linux est assez improbable.

Jeuvinux : Avec l'arrivée du rouleau compresseur Windows Vista/DirectX 10, comment vois tu l'avenir des jeux sous Linux ?

Timothée : Rien de différent vraiment. Vista n'est pas radicalement différent d'XP, et nos jeux utilisent OpenGL donc les versions / specs de DirectX importent peu.

Jeuvinux : Des projets plus personnels ?

Timothée : Pas vraiment. C'est un boulot à plein temps.

Jeuvinux : Un mot de fin pour tous les Linuxiens qui nous lisent ?

Timothée : Ca fait plusieurs années que je m'occupe des ports Linux, et je reçois régulièrement des courriels de remerciement, et en général les rapports de bugs sont complets et utiles .. donc .. merci :-)

Jeuvinux : Merci d'avoir répondu à nos questions.

- Vos commentaires sur cet entretien

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net