Entretien avec Jean-Baptiste Lamy

Jean-Baptiste Lamy, plus connu sous le nom de Jiba est l'auteur de plusieurs jeux connus dans le monde du libre à la fois pour leur qualité et leur diversité.

Jiba fait également partie de l'association Nekeme Prod. Nous avons voulu en connaître un peu plus sur lui. Il a gentiment accepté de répondre à nos questions.

Jeuvinux : Salut Jiba. Peux-tu te décrire brièvement ainsi que ton travail pour le jeu vidéo sous Linux ?

Jiba : J'ai commencé à programmer des jeux vidéo à 10 ans, lorsque mes parents ont refusé de m'en acheter parce qu'ils avaient peur que cela fasse chuter mes résultats scolaires (qui étaient pourtant excellents).

Aujourd'hui J'ai 27 ans. J'ai fait des études de pharmacie ; comme je n'allais pas souvent en cours de pharmacie, ça m'a laissé du temps pour faire des jeux et apprendre à programmer. Au final, j'avais très moyennement envie d'être pharmacien « derrière un comptoir », et j'ai donc poursuit vers la recherche en informatique médicale. Le champ de l'informatique médicale s'ouvrait devant moi grâce aux jeux ! D'ailleurs, j'ai même réutilisé mon moteur de 3D Soya dans certains projets de recherche.

Comme quoi finalement les jeux peuvent aider scolairement !

Avec ce « profil », je ne suis pas vraiment informaticien, ni vraiment pharmacien... en fait je ne rentre dans aucune case, où que ce soit, ce qui n'est pas pour me déplaire ;-)

J'ai réalisé plusieurs jeux libres :

- Arkanae, jeu d'aventure / rôle (avec mon frère Blam)
- Slune, jeu de course autour de l'accès aux médicaments contre le Sida en Afrique (avec mon frère Blam)
- Balazar, jeu d'aventure (abandonné pour l'instant)
- Balazar Brother, jeu d'action-réflexion original
- José 3D, jeu de plateforme et d'éducation populaire

Ça fait une bonne liste en fait... à l'origine, je faisais seulement la partie programmation, mon frère faisant les graphismes. Puis je me suis mis à Blender et à Gimp, ce qui m'a permis de réaliser moi-même les graphismes de Balazar et de José 3D.

J'ai aussi réalisé quelques outils (pour le langage Python notamment) qu'on peut trouver sur mon site oueb.

Jeuvinux : Quand on lit ton CV sur ta page internet, on ne peut qu'être impressionné, tu as contribué à de nombreux jeux. As-tu fait ça tout seul ?

Jiba : Pas tout seul non, mais presque ! J'ai d'abord travaillé avec mon frère, notamment pour les graphismes (dans Arkanae puis Slune), avant de continuer en solitaire. C'est d'abord une question de patience. L'association Nekeme m'aide sur le plan logistique (contact, salon,...) mais assez peu sur le plan développement, finalement. D'autant plus que peu de gens connaissent Python, le langage que j'emploie, et qu'en plus j'ai un style de programmation assez « particulier ».

Jeuvinux : Pour qu'elles raisons as-tu choisi de diffuser tes jeux sous licences libres ?

Jiba : Après de nombreuses tentatives, le premier jeu vraiment « bien » et jouable que j'ai réalisé était Arkanae ; ça correspondait pile au moment où j'avais laissé tomber toutes les cochonneries de Microsoft (Visual Basic, Direct X, Windows), et ce n'était pas un hasard ! Du coup, mettre Arkanae sous GPL allait de soit. Ensuite, j'ai continué avec les licences libres, l'aspect idéologique et le partage de la connaissance devenant de plus en plus important à mes yeux.

Je n'envisage pas vraiment d'essayer de gagner de l'argent avec mes jeux, parce que programmer des jeux est pour moi un loisir et qu'essayer de gagner de l'argent avec tuerait certainement ce loisir.

Jeuvinux : Aucun des jeux auxquels tu as participé n'a été mis à jour récemment. Est-ce qu'il ont été mis à l'arrêt au profit du moteur Soya ?

Jiba : Non... en fait actuellement une bonne partie de mon temps est consacrée à des activités politiques et à la campagne présidentielle 2007 (en France). Le logiciel libre m'a progressivement amené à réfléchir à d'autres questions, puis à m'investir dans d'autres engagements notamment altermondialistes.

Cela dit, la programmation de jeux libres et l'engagement politique peuvent se rejoindre, comme le prouve mon nouveau jeu sorti il y a quelques semaines : José 3D.

Jeuvinux : Soya est écrit en Python. Ressens-tu cela comme une limitation en terme de performances ? Quels sont les avantages ?

Jiba : La version actuelle de Soya 3D est en fait mon 7ème moteur de 3D, les précédents étant développés pour Visual Basic (beurk !), Java puis Python. J'ai toujours « fui » les langages C et C++ que je juge beaucoup trop près de la machine, et donc trop loin du programmeur, et inadapté à la programmation de jeu.

En terme de performance, environ 80% du temps est consommé par le rendu de la 3D (via OpenGL). Ce temps est incompressible ; programmer en C au lieu de Python ne permettrait d'accélérer que les 20% restant.

Enfin le moteur Soya 3D est en fait écrit en Pyrex, un langage proche de Python mais qui est traduit en C puis compilé. Seuls les jeux (Slune, Balazar, Balazar Brother, José 3D) sont écrits en Python.

Par contre, il y a clairement un avantage à utiliser Python : cela permet de développer des jeux beaucoup plus vite qu'avec des langages « systèmes » comme C ou même Java (que j'avais utilisé pour Arkanae). Réduire le temps de développement est crucial lorsque l'on manque de temps (ce qui est mon cas et je ne suis certainement pas le seul !), ou lorsque l'on veut coller à l'actualité qui en général n'attend pas (c'est le cas de José 3D, qui a été réalisé en 2 semaines seulement !).

Jeuvinux : Les moteurs libres ne manquent pas, quels sont les atouts de Soya pour se démarquer ?

Jiba : La principale caractéristique du moteur Soya est d'être spécifiquement destiné à Python ; le moteur utilise donc un grand nombre de mécanismes et de modules propres au langage.

Globalement, le moteur Soya est beaucoup plus « haut niveau » que les moteurs 3D existants, y compris les moteurs pour Python. En fait beaucoup de moteurs en Python sont des portages de moteurs C / C++, et on a très vite l'impression de coder du C en Python...!

On peut trouver plus d'info sur les particularités du moteur Soya ici.

Jeuvinux : Les musiques de Balazar et Balazar Brothers sont de toi ?

Jiba : Oui ! En plus de faire des jeux libres et de la recherche en informatique médicale, je joue de la guitare et j'écris des chansons. D'ailleurs, j'ai aussi programmé Songwrite, un logiciel libre pour entrer des tablatures (partitions de guitare), les jouer et les imprimer.

Par contre mon style « chanson française / musique traditionnelle » n'est pas forcément très adapté à des jeux vidéo !

J'ai aussi un roman en cours d'écriture. J'ai fait plusieurs tentatives de BD, mais je dessine vraiment trop mal ! C'est une de mes grandes déceptions.

Jeuvinux : Qu'elle est ton implication au sein de Nekeme Prod. ?

Jiba : Nekeme Prod. est une association « loi 1901 » (à but non lucratif) qui a pour objectif de promouvoir le logiciel et la culture libre à travers et dans les jeux vidéo. Depuis peu, je suis le président de l'association. Cependant Nekeme Prod. est peu actif ces derniers temps, et aussi à cause de la campagne présidentielle (plusieurs membres de l'association étant engagés derrière différents candidats). Plusieurs personnes se sont aussi mises en retrait suite à des départs à l'étranger. J'en profite pour proposer à tous les concepteurs de jeux libres de rejoindre l'association, afin de promouvoir les jeux libres et de s'organiser, en particulier sur les salons.

Jeuvinux : Nekeme Prod. a commencé un projet intéressant, début 2006, qui est le Free Gaming System. Mais on en entend plus parler. As-tu des informations à nous donner ?

Jiba : Le FGS (Free Gaming System) est un système permettant de gérer les scores de communautés de joueurs sur Internet. Le projet est en panne : les principaux développeurs n'ont plus le temps d'y contribuer. Je

profite de cette question pour lancer un appel à de nouveaux contributeurs !

Jeuvinux : D'autres projets prévus ?

Jiba : Un paquet... sans doute plus que je ne pourrais en réaliser ! En matière de jeu, j'ai dans mes cartons un projet de jeu d'aventure proche de Myst, dans un monde où le langage n'existe pas, un projet de jeu où l'on jouerait une petite fille qui cour derrière une grande épée et doit embrocher des monstres en forme de perle dans un certain ordre pour former des colliers magiques, un projet de collection de « mini-jeu » qui pourrait s'appuyer sur le FGS,... bref les idées ne manquent pas !

Jeuvinux : Question à la noix, connaissais-tu Jeuvinux avant cet entretien ?

Jiba : J'en avais vaguement entendu parler comme d'un site concurrent à jeuxlibres.net, le catalogue de jeu libre en partenariat avec Nekeme Prod.
Copieur ! :-)

Jiba

Jeuvinux : Un grand merci à toi pour avoir pris le temps de répondre à nos questions, et continue de nous faire de bons jeux libres :)

- Le site perso de Jiba
- Le site de l'association Nekeme Prod.

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net