Entretien avec Quanticode

Le studio de développement Quanticode a accepté de répondre à nos questions pour cet entretien. Cela nous apprend quelques petites choses sur leur projet principal qu'est Zero Ballistics et cela permet aussi de mieux faire connaitre ce petit studio qui produit de petits jeux fort sympathiques.

Combien va couter Zero Ballistics ? Le site n'en faisant aucunement mention.

Nous n'avons pas encore décidé du prix final, mais il coûtera moins de 20 â?¬.

Avez-vous déjà décidé d'une date de sortie pour la version finale ? (même approximative)

Après avoir constitué une communauté autour du jeu avec la bêta gratuite, nous avons prévu le lancement pour dans les 2 prochains mois tout au plus. Une fonctionnalité de mise à jour automatique sera présente, et si le succès est présent, le jeu sera mis à jour régulièrement ajoutant des nouveautés.

Quand avez démarré le projet Zero Ballistics ? Et combien êtes-vous à travailler dessus ?

Cela a débuté au milieu de l'année 2006, nous avons consacré tout notre temps sur ce projet, car nous nous sommes rendus compte qu'il ne serait pas possible de terminer ce que l'on souhaitait faire pour ce jeu si nous y consacrions qu'une partie du temps (partagée avec le développement du jeu et le travail).

Pouvez-vous décrire l'équipe qui constitue Quanticode ?

Pendant nos études universitaires, nous (Michael et Christian) avons eu l'idée de la création d'un jeu vidéo après la fin de l'année. Nous avons tous les deux crée des jeux simples pendant notre temps libre, mais rien de sérieux. Lorsque Michael a reçu son diplôme et que Christian a fini sa thèse, nous avons commencé à travailler sur Zero Ballistics, soit en juillet 2006.

Nous avions aussi la chance, qu'à ce moment la, un ami était en train de chercher un thème pour sa thèse. Il a convaincu son professeur que les jeux vidéos étaient aussi une forme d'art. Il s'est donc occupé des artworks/concepts et des models présents dans le jeu. Après cela, il est resté dans notre équipe.

Quanticode est pour le moment entièrement fondé entre amis et uniquement par nous-même.

Est-ce que le jeu sera traduit ? En français ?

Non, pour le moment cela n'est pas prévu. C'est hors de portée pour un studio de notre taille.

Qui a décidé de porter le jeu sous Linux ? Et pourquoi ? Un utilisateur linux dans l'équipe ?

C'est sans doute moi :-) (NdlR : Christian) Après avoir appris les bases de la programmation sous Windows avec Visual Studio, j'ai commencé à développer sous Linux, puisqu'un projet pour l'université le nécessitait. Pour moi il était clairement impossible de revenir au développement sous Windows, puisque maintenant je suis un habitué des outils Linux et de l'environnement.

Avez-vous rencontré des difficultés techniques pour ce port Linux ?

Non, pas vraiment. Je n'appellerai pas cela un « port », puisque dès le début du développement il a été décidé de faire le jeu sur les deux plateformes : Windows et Linux. Bien sûr, nous avons du chercher les outils et bibliothèques qui seraient disponibles sur les deux systèmes, mais ce n'était pas vraiment un problème. Plein d'outils tels que SDL, ODE, OSG, RakNet, Blender existent et sont de bonnes bases pour le développement multi plateforme.

La seule exception serait notre éditeur de niveau, « Grome », qui n'est que disponible sous Windows. C'est un de nos points faibles actuellement, mais c'est commercial et pas disponible pour la communauté. Bien que du contenu de la communauté aurait été fort intéressant. Mais pour le moment avec notre équipe de taille limitée ce n'est pas possible.

L'équipe de Jeuxlinux tient aussi à remercier toute l'équipe de Quanticode pour avoir accepté de répondre à nos questions.

Propos recueillis par Julroy67

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net