

Entretien avec l'équipe des Landes Eternelles



Suite à la sortie, il y a un peu plus d'un mois, de la nouvelle version du client de Landes Eternelles, un mmorpg multi plateforme, nous avons voulu interroger Ackak & Nati, deux des administrateurs du serveur.

Pourriez-vous présenter le projet Landes Eternelles(LE) en quelques mots ?

Ackak : Un mmorpg ouvert et gratuit sur la communauté et fonctionnant sous Windows, Linux et Mac avec 6 races jouables et souhaitant favoriser le RolePlay et son apprentissage.

Nati : Un jeu en constante évolution, orienté role-play ; une communauté de joueurs ; et, désormais, un projet auquel chacun peut participer.

Pourriez-vous vous présenter et présenter vos fonctions ?

Ackak : Administrateur et programmeur du client.

Nati : Nati est mon pseudo, Antoine mon prénom. Informaticien belge de 25 ans. Côté Landes, je suis administrateur du jeu, programmeur serveur et président de l'Association des Landes Eternelles (association sans but lucratif).

Combien de joueurs réguliers avez-vous actuellement ?

Ackak : Difficile à dire vu que les joueurs peuvent avoir plusieurs personnages, mais pendant les 2 derniers mois (juillet et août) qui ne sont pas les périodes les plus actives, on avait un peu moins de 100 joueurs connectés le soir.

Nati : Une centaine de joueurs actifs réguliers me semble une estimation acceptable. Si on compte les joueurs moins réguliers mais qui passent toujours, on pourrait compter jusqu'à 150.

Une mise à jour du client vient d'avoir lieu après 22 mois d'attente, la prochaine dans 22 mois ?

Ackak : Vu qu'une autre version est sortie quelques semaines après celle-ci, la question n'a plus lieu d'être. De plus, on a décidé de changer un peu le fonctionnement des mises à jour.

Nati : Comme l'a dit Ackak, il y a de grosses différences entre notre façon de fonctionner maintenant et il y a un mois. Nous faisons désormais régulièrement des mises à jour mineures, et une mise à jour classique, comme celle dont tu parles, est prévue pour l'automne.

Des rumeurs parlent de nombreux projets en cours ou de prévu, nouvelles cartes, nouveaux objets, changement de gameplay, révision de la magie, du combat, course en sac, vaisseau spatial, sabre laser... Les rumeurs les plus folles circulent, que pouvez-vous dévoiler à nos fidèles lecteurs ?

Ackak : On a énormément de projets et vu le changement de politique que l'on a eu ces derniers mois, on va voir une partie de ces sujets apparaître dans les prochains mois dans les forums pour en discuter avec la

communauté. Pour les sabres lasers, on risque d'avoir certaines réticences :-)

Nati : Il y a en effet depuis longtemps, ce n'est pas un secret, une volonté de la part de l'équipe, de revoir tout ce qui ne va pas. Il peut s'agir de problèmes hérités de la version originale ou apparus avec nos ajouts. Il peut aussi s'agir d'initiatives menées dans le but d'avoir un système de jeu qui intègre mieux l'aspect role-play.

Tout cela avançait lentement jusqu'ici, mais avec nos changements d'organisation, nous allons non seulement pouvoir envisager en pratique certains de ces changements de fond via les mises à jour régulières, mais aussi les partager avant mise en place avec les joueurs via les nouveaux forums.

On ne cachera pas que le fonctionnement de la magie, de la nécromancie et de leur lien avec le combat, est un sujet à la mode.

Ce jeu est connu pour ses propriétés particulièrement addictives, un commentaire ou une remarque ?

Ackak : Nous ne sommes pas des dealers, donc vous pouvez venir y jouer sans trop de risque.

Nati : Addict moi-même depuis le berceau, je dirais que le jeu est prenant parce que les joueurs qui y restent, prennent du plaisir. Quel danger y a-t-il à ça ?

Landes Eternelles est un moyen de s'évader, de faire fonctionner son imagination, de rêver, de rencontrer des gens. Tout ce qu'on cherche après une dure journée de dur labeur.

D'ailleurs, si le jeu est aujourd'hui addictif pour certains, j'ose dire qu'il le sera encore plus demain ;)

Un serveur coûte cher, comment le projet est-il financé ? Une structure légale est derrière ?

Ackak : Une association gère la partie légale pour permettre d'avoir un projet stable et supprimer les risques si l'un des membres décide d'arrêter. Pour le projet, il n'est financé que par les joueurs soit par dons, soit par certaines options payantes (changement de nom de l'avatar par exemple).

Nati : Association sans but lucratif pour être précis, ce qui implique que l'argent reçu ne peut servir qu'au développement de l'objet de l'association, soit le développement du jeu. Les donations ont suffi jusqu'ici à rentrer dans les frais, ainsi que la publicité.

Il est possible à terme d'imaginer que certains aspect du jeu soient payants, si les donations ne suffisent plus, mais la condition qui a été fixée à l'origine du projet Landes Eternelles, c'est que les aspects payants ne pourront jamais être de nature à déséquilibrer le système de jeu. Autrement dit, payer pour avoir un personnage plus puissant ne sera jamais une option que nous envisagerons.

Quel serveur est nécessaire pour faire tourner le projet ?

Ackak : Le serveur tourne sous FreeBSD et n'a pas besoin d'un énorme processeur (je ne connais plus les caractéristiques du serveur).

Nati : Voilà la bête.

NDLR : un xeon bicore avec 2GO de RAM.

Quelle machine est nécessaire pour jouer ? Pour jouer au maximum des graphismes ?

Ackak : L'élément le plus important est surtout la carte graphique. Si elle sait gérer la 3D, le jeu à 99% de chance de tourner.

Nati : Rien à redire sinon à insister qu'il fonctionne sur Linux, MacOS et Windows Xp/Vista.

Si demain le projet peut recruter de nouveaux bénévoles, quels profils recherchez-vous ? Comment contribuer ?

Ackak : Vu notre changement de politique que l'on vient de faire, on veut surtout ouvrir nos idées et notre développement auprès des joueurs. Donc le principe serait de garder l'équipe actuelle, mais d'avoir certaines parties plus accessibles à la communauté. Vu que tout cela est neuf pour les joueurs et pour nous, il nous faudra du temps pour améliorer tout cela et améliorer ce qui ne fonctionne pas correctement.

Nati : On cherche de tout. Graphistes, programmeurs, linguistes, auteurs, animateurs et modérateurs. On les recrute parmi les joueurs, en fonction des compétences qui se sont révélées.

Comme le signale Ackak, désormais, nous permettons aux joueurs de faire profiter le jeu de leurs compétences sans qu'ils ne soient forcément membres de l'équipe. Cela marche pour les graphismes mais sera d'application pour les autres domaines bientôt. Et il est clair que pour être membre de l'équipe, contribuer en tant que joueur est un premier pas.

Le projet a déjà plusieurs années, gage de stabilité, comment voyez-vous le projet dans 1, 2, 5, 10 ans ?

Ackak : On a déjà du mal à avoir une date de sortie pour la prochaine version, alors vous dire ce qu'il y aura dans plusieurs mois, semble difficile.

Nati : Le fait que le jeu soit entièrement géré par des bénévoles empêche de se donner des vues à très long terme. L'équipe est forte et dynamique aujourd'hui mais qui sait, demain, ses membres actuels auront peut-être d'autres priorités à côté du jeu ? On dépend fortement de cela. Il y a eu des périodes de vide, et c'était souvent lié à des départs dans l'équipe.

Quoi qu'il en soit, personnellement, je vois le jeu toujours là dans les années à venir, c'est certain. Avec plus de participation des joueurs, avec plus de joueurs, avec plus de transparence de l'équipe, avec toujours plus de projets et d'idées en cours de développement. Et si on veut cela, il faut constamment faire évoluer le jeu. J'espère en outre que Landes Eternelles sera, à l'avenir, un acteur important dans la cour des mmorpg gratuits francophones, avec forte orientation role-play.

Le projet LE dérive d'un projet américain, quels sont vos contacts et vos relations ? Comment est né le projet francophone ?

Ackak : Contact quasi néant depuis plusieurs mois (à ce que je sais), mais toujours en bon termes :P.

Nati : On est en très bons termes, mais avec une volonté des deux côtés de considérer la version francophone comme une version complètement différente de la version originale, et non pas une simple traduction.

La plupart de nos contacts concernent des échanges de points de vue et des échanges d'information sur la programmation (mais ce qui tend à devenir plus rare, au fur et à mesure de l'éloignement des deux jeux au niveau de leur fonctionnement).

Côté historique, en 2006, quand les auteurs de la version originale ont lancé Eternal Lands, ils cherchaient à être hébergés sur un serveur professionnel à bas prix. Un certain Myrtul, à qui Landes Eternelles doit beaucoup, a rencontré les auteurs et leur a proposé, et les a mis en contact avec l'hébergeur Network Studio, chez qui Eternal Lands est encore hébergé aujourd'hui.

Suite à cela, les auteurs de la version originale ont proposé à Myrtul les droits d'adapter le jeu en français, en partant de la version du serveur de jeu de l'époque. Landes Eternelles est née, et par après, ces droits ont été formalisés par le biais d'un contrat, entre l'Association des Landes Eternelles et les auteurs de la version originale.

Vous avez significativement divergé du projet original en terme de code et de contenu, pourquoi ?

Ackak : Car c'est une demande des propriétaires du jeu original et une envie de notre part : le but final est quand même d'avoir deux projets très distincts.

Nati : Tout est dit. Le jeu francophone a pour principale différence, aujourd'hui, son aspect role-play, qui est l'un des objectifs premiers de Landes Eternelles.

Programmer un mmorpg est connu pour être difficile, selon vous quelle est la plus grosse difficulté technique ? Pour le client, pour le serveur ?

Ackak : C'est bien différent : le serveur n'est programmé qu'avec des bibliothèques standard, ce qui est plus simple, mais en cas de bug cela entraîne de gros problèmes (Les plantages ne sont pas courants, ne vous inquiétez pas :) Pour le client, la gestion de l'affichage, du moteur 3D et du son demande pas mal de temps pour maîtriser OpenGL et SDL par exemple.

Nati : Côté serveur, j'ajouterai que le parallélisme rend les développements très sensibles et les tests assez ardues. Sans compter le fait que toutes les données persistantes y sont enregistrées, et qu'il vaut mieux ne pas trop les endommager :)

Il faut enfin toujours prendre garde à ce qu'une modification ne crée pas un déséquilibre entre anciens et nouveaux joueurs. Rendre plus difficile une compétence aujourd'hui, implique que les anciens joueurs ont reçu un avantage que n'auront jamais les plus récents.

Le moteur graphique de LE est assez ancien maintenant, quel est l'avantage de garder ce moteur plutôt que de passer sur un moteur plus récent tel que Crystal Space(Planeshift) ou Ogre3D ?

Ackak : Car changer de moteur graphique demanderait énormément de travail.

Nati : C'est une raison suffisante pour un projet de cette envergure. Il faut aussi avouer qu'en ce qui concerne le moteur graphique, et le client en général, nous voulons rester à niveau avec la version originale du client du jeu pour continuer à bénéficier de leurs changements. Les principaux programmeurs de la version originale font de cette programmation leur métier quotidien, ce qui leur donne un net avantage sur nous.

Dans le sens contraire, envisager des améliorations de ce moteur graphique reste possible à notre niveau, tout en les proposant aussi aux auteurs de la version originale. Mais une refonte globale n'est pas envisagée à notre niveau.

Le projet LE a des parties libres et non libres, pouvez-vous expliquer lesquelles et pourquoi ? Avez-vous un plan pour tout libérer dans l'avenir ?

Ackak : On en discute pour l'instant dans l'équipe, mais il faut être conscient que nous sommes liés au projet original et que notre marge de manœuvre est donc limitée.

Nati : Tout est différent lorsque l'on parle du client et du serveur, déjà. Le code source du client est en grande partie libre, alors que celui du serveur non. Cette limite, côté serveur, vient du fait que la majeure partie de ce code ne nous appartient pas mais appartient aux auteurs de la version originale. Il est difficilement possible de la changer à moins de refaire le serveur ou de partager des parties que nous avons entièrement développées à notre niveau.

Ce même type de principe s'applique aux graphismes, qui sont aujourd'hui en grande partie, dans les mains des auteurs de la version originale.

Nous avons une certaine volonté à progresser vers le libre, et nous en débattons pour les parties que nous développons, mais le contrat qui nous lie à la version originale impose des limites non négociables.

Nous avons en outre comme objectif de soutenir des initiatives libres, telles que les tiennes.

NDLR : Votre serviteur programme un ensemble d'outils pour la création de cartes ainsi qu'un début de serveur en java sous licence GPL.

L'équipe a souvent été critiquée sur sa nature fermée et une gestion opaque du projet. Cela semble inhérent à un mmorpg, une remarque à ce sujet ?

Ackak : Que l'on vient de réagir ;)

Nati : Comme dit précédemment, l'ordre des choses a été pas mal bouleversé assez récemment.

Il y a eu, dû à l'historique du projet, de l'équipe et du contexte, une certaine vision fermée du développement du jeu. Nous rendant compte de l'intérêt essentiel d'impliquer plus les joueurs, qui sont finalement testeurs et parfois développeurs, dans l'évolution du jeu, nous avons déjà mis en place tout une série d'outils pour permettre tout cela.

Ce n'est pas le fait de développer un mmorpg qui impose cela, mais peut intervenir la peur de perdre le contrôle sur l'évolution d'un jeu et d'un projet qui s'ils existent, c'est avant tout grâce aux membres de l'équipe qui ont une vision bien précise de là où ils veulent aller. Peut aussi intervenir le désir de voir les changements apparaître avec un certain degré de surprise. Et enfin, non pas des moindres, doit être considéré le fait qu'impliquer les joueurs tout en gardant le fil conducteur du projet, cela demande pas mal de travail (expliquer les outils, suivre les joueurs, analyser les modifications proposées,...).

Depuis peu le projet semble fourmilier de nouveaux projets visibles, un commentaire la dessus ?

Ackak : On essaie d'avoir maintenant un développement plus ouvert, donc c'est surtout que les nouveaux projets qui existaient avant, sont maintenant publics.

Nati : Tout a été dit précédemment :)

Des linuxiens dans l'équipe ? A qui faut-il délivrer un pingouin d'or ?

Ackak : Bien sûr, je dirais qu'il y en a la moitié sous linux actuellement. Pour le pingouin d'or, cela risque de faire des jaloux, donc il vaut mieux éviter.

Nati : Il n'y en a que pour eux :p

Landes Eternelles tourne sur un grand nombre de plates-formes, windows, mac os, bsd, ... Beaucoup de linuxiens ? Quelle est la plate-forme la plus exotique connue ?

Ackak : Nous n'avons pas de statistiques sur le pourcentage de joueurs sous linux et c'est difficile à faire de façon approximative.

Rencontrez-vous des problèmes pour supporter autant de plates-formes ?

Ackak : Oui, car il n'y a qu'un seul membre de l'équipe qui sait compiler le client sous Mac, donc il a la pression ;-)

Un mot pour nos lecteurs ?

Ackak : Venez tester le jeu et ne vous arrêtez pas aux graphismes ;)

Nati : Elles vous attendent !

Liens

- ▶ [Site officiel](#)

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