

Entretien avec Aviv de l'équipe de Wildfire Games



Pour ceux qui ne le savent pas encore, 0 A.D. est un jeu de stratégie en temps réel de guerre antique, développé par l'équipe de Wildfire Games, et qui a été complètement libéré en 2009.

Le site Ubuntugamer.com voulant en savoir un peu plus sur Wildfire Games et leur projet, ils ont [interrogé Aviv Sharon](#) le responsable communication.

Voici la traduction de l'article :

Pouvez-vous nous parler de l'équipe de développement pour le moment - Combien de contributeurs actifs avez-vous, et la formation des personnes les plus impliquées dans le projet ?



Pour l'instant nous avons 19 contributeurs qui sont officiellement membres de l'équipe de Wildfire Games, avec des activités très variées, telque des personnes travaillant sur le site Web, la communication, les finances, etc. Mais nous n'avons pas intégré certains contributeurs qui, pour diverses raisons, n'ont pas souhaité devenir membres ou que nous n'avons pas encore eu le temps d'intégrer. Nos chiffres ne sont pas très justes, mais nous estimons avoir eu plus de 100 contributeurs depuis le début.

La plupart de nos contributeurs sont de jeunes adultes d'une vingtaine d'années venant d'Amérique du Nord et d'Europe. Cependant, nous avons un panel de contributeur qui va de l'artiste 3D vivant en Inde qui a commencé à contribuer à l'âge de 15 ans, à l'un de nos chefs designers, Ken Wood, qui était un retraité de 60 ans d'Arizona, et malheureusement décédé il y a quelques années.

Beaucoup d'entre nous veulent acquérir de l'expérience dans le développement de jeux vidéo pour leur future carrière. D'autres sont là pour relever un défi, pour la valeur éducative, artistique ou historique, ou juste pour le plaisir.



Avez-vous des personnes travaillant à plein temps sur le jeu ?

Non, mais nous venons de commencer une campagne sur Pledgie pour permettre à un développeur choisi par l'équipe d'obtenir une indemnisation pour 160 heures de son travail sur 0 A.D.

Cela permettrait à quelqu'un de travailler sur le jeu à temps plein pendant un mois complet, ou à temps partiel sur une plus longue période. Dans le cas contraire, le jeu aura été entièrement développé par des bénévoles.

0 A.D. est en cours depuis un bon moment, il y a presque 10 ans depuis que Wildfire Games fit ses premiers pas dans les jeux de Stratégie en temps réel avec le mod pour Age of Empires II, Rome at War. Quelles sont les grandes difficultés que vous avez rencontrées pendant cette période et comment les avez-vous surmontées ?

Après Rome at War et tout au long de l'année 2000, l'équipe était principalement composée d'artistes, et la programmation a toujours eu du retard sur l'art. Nous savons que d'autres jeux ont souvent le problème inverse, mais cela est dû à notre domaine des mods de stratégie en temps réel.



Ce domaine s'est également révélé être une arme à double tranchant : d'une part, les jeux de stratégie en temps réel sont très compliqués à programmer, en raison du nombre de caractéristiques et de la complexité des systèmes comme l'intelligence artificielle. D'autre part, l'idée d'un jeu de stratégie indépendant contraint les personnes à continuer, même si une version terminée du jeu peut sembler lointaine.

Une récente complication a été la mise en Åuvre du code du gameplay, qui avait de graves défauts de conception et a dû être réécrit. La perspective de rendre le projet open-source et de commencer à publier des versions alpha régulièrement a motivé l'un de nos principaux programmeurs, Philip (Ykkrosh), de refaire la simulation, qui a été un travail de titan qu'il a fait quasiment seul. Même après être passé open-source, le recrutement de nouveaux développeurs ne s'est pas fait du jour au lendemain et a exigé une remise en cause constante, l'amélioration de la documentation, revoir la façon dont nous traitons les nouveaux arrivants et plus.

Nous avons commencé le développement de 0 A.D. sur le papier fin 2001. Le fait que nous avons peu de turnover, beaucoup de documentation sur les forums et ailleurs, et des réunions hebdomadaires par IRC a facilité les choses pendant les moments difficiles. Nous sommes bien conscients que la plupart des projets indépendants datant de cette époque sont morts depuis longtemps. C'est pourquoi nous sommes si fiers d'avoir pu continuer et d'être restés une équipe soudée de développeurs engagés, et d'avoir récemment lancé une série de versions alpha avec des progrès visibles qui nous rapproche d'un jeu fini.



Votre projet a bien avancé, puisque vous avez récemment sorti une nouvelle version alpha. Quels sont les grands apports de cette troisième version alpha ?

L'Alpha 3 comprend la garnison des unités dans les bâtiments, les unités qui font la navette pour acheminer les ressources vers les dépôts, des cartes rondes, diverses améliorations de l'interface comme le paramétrage de l'écran de jeu et bien plus. Notre annonce de la version a tous les détails. Nous avons implémenté l'acheminement des ressources dans le but d'améliorer la convivialité, dans le même esprit nous avons beaucoup modifié les menus et autres fonctionnalités de l'interface. Nous pensons que l'expérience de jeu est très importante et nous allons continuer à y travailler au cours des prochaines alphas.

Avez-vous planifié des essais à grande échelle pour l'année prochaine (2011), ou est-ce encore trop tôt ?

S'il y a quelque chose que nous avons appris pendant le développement de ce jeu, c'est qu'il est très difficile de prévoir ce genre de chose. Compte tenu du rythme actuel de progression, il y a certainement lieu d'être optimiste, mais nous ne voulons pas promettre des choses que nous ne pouvons garantir. Nous vous tiendrons au courant lorsque nous nous approchons de cette étape.



Quelles nouvelles fonctionnalités avez-vous prévues pour l'avenir ?

Nous pouvons dire avec certitude ce qu'il y aura avant que le jeu soit gold : une IA pour les adversaires, la partie multijoueur améliorée (latence, lobby, diplomatie), des formations, des Territoires, une génération aléatoire des cartes, un système de portail et de muraille, la possibilité de sauvegarder et restaurer une partie (solo et multijoueur).

Après cela, un grand nombre de détails sont encore en discussion ou des améliorations à ce qui est déjà mis en œuvre.

Si 0 A.D. connaît un énorme succès, envisageriez-vous de rendre le jeu commercial, soit par une sorte de fork ou un projet entièrement nouveau... ou êtes-vous tout simplement concentré à 100% à faire un excellent RTS open-source et multi-plateforme ?



Dernièrement, nous avons en projet un pack d'extension couvrant 500ans après 0 A.D., mais notre équipe n'a aucune aspiration commerciale aujourd'hui. Le logiciel libre ne signifie pas nécessairement non-lucratif, et c'est pourquoi nous sommes ouverts à toutes idées de modèle économique basé sur 0 A.D. ou le moteur Pyrogenesis.

Egalement, cela nous importe peu de laisser à d'autres l'opportunité de toucher des revenus. La beauté des logiciels libres est que chacun peut apporter pour 0 A.D. et vendre du contenu propriétaire artistique et sonore pour le jeu et plus encore. Donc, pendant ce temps, nous espérons que beaucoup de gens travailleront sur 0 A.D. et le business qu'il peut engendrer.

Un grand merci à Aviv et l'équipe de Wildfire Dames d'avoir prit le temps de répondre à nos questions !

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