Entretien avec Ben Scholzen

Ben Scholzen, alias DASPRiD, fait partit de l'équipe à l'origine de Tremulous, et est le porte parole du projet (en plus d'être le développeur web et l'un des concepteurs de niveau).

Ã? l'approche de la prochaine version de Tremulous, nous l'avons interrogé sur leur projet et son avenir.

Jeuvinux : En qu'elle année avez-vous commencé le projet Tremulous et combien étiez-vous ?

DASPRiD : Le projet a débuté comme un mod pour Quake3 en début 2000. Une version de test a été disponible courant 2004, suivie de la première version publique en aout 2005. Plusieurs mises à jour ont suivi rapidement. Ã? la suite de la version GPL du code source de Quake3, le travail sur la version autonome a débuté. Ça a été un développement qui a duré 9 mois, et qui a été disponible fin mars 2006. Dans toute sa vie, 13 personnes ont contribué au travail de Tremulous, mais beaucoup de membres de l'équipe sont venus et repartis.

Jeuvinux : Pourquoi avez-vous choisi de diffuser Tremulous sous une licence libre ?

DASPRiD : La version autonome est GPL parce qu'elle est basée sur Quake3, elle doit être GPL. Les données utilisent la licence Creative Commons, similaire dans l'esprit à la GPL, mais appropriée pour les données. Cela a été choisi car il n'y avait pas de bonne raison de ne pas utiliser cette licence. Un avantage supplémentaire en employant une licence libre est d'améliorer le potentiel de Tremulous d'être distribué avec certaines distributions Linux. Avant la version autonome, Tremulous utilisait l'OSML (Open Source Mod License). C'était une licence qui est venue du projet opensource Jailbreak. Elle a été conçue pour être semblable à la GPL dans l'esprit et applicable au SDK du mod. La raison première de faire Tremulous opensource était à ce stade de permettre à d'autres développeurs d'utiliser des sections de code dans leurs propres travaux. Dans la pratique ceci ne s'est pas produit beaucoup puisque les autres modifications étaient réticentes à l'adoption de l'OSML.

Jeuvinux : Peu d'informations circulent à propos de Tremulous1.2, pouvez-vous nous en dire plus ? Qu'elles seront les principales innovations ?

DASPRiD : Le plus important changement est le rééquilibrage du jeu. Aucune arme ou classe n'a été ajoutée à Tremulous. L'une des plus grandes critiques avec la version 1.1 était la facilité avec laquelle un joueur mal intentionné pouvait perturber le jeu. Dans la version 1.2, ça a été légèrement amélioré en enlevant la possibilité de détruire les bâtiments. Au lieu de cela, les bâtiments seront marqués pour la déconstruction et seulement enlevés une fois requis. Comme effet secondaire, les mouvements de base seront également plus faciles. Le HUD est mis à jour et diverses nouvelles entités ont été ajoutées afin de rendre possibles des missions sur les cartes. Une telle carte doit être disponible avec la nouvelle version. En plus de beaucoup d'autres bogues corrigés, l'actuel modèle humain doit être remplacé pour qu'il s'adapte un peu plus avec le thème de la technologie. Une réflexion est en cours pour permettre au joueur de choisir entre plusieurs modèles. La version 1.2 devrait également avoir un système de commande vocale, augmentant la communication et par conséquent le jeu en équipe.

Jeuvinux : Tremulous sera-t'il traduit en plusieurs langues ? en Français ?

DASPRiD : Il n'y a aucun projet d'internationalisation pour la prochaine version, principalement parce qu'il n'y a actuellement rien de prévu pour cela. Comme tout jeu multiplateforme, il est souvent difficile de justifier l'utilisation de bibliothèques additionnelles et beaucoup de considérations doivent être faites avant d'utiliser quelque chose comme gettext. Un autre obstacle est le manque du support des polices internationales dans Tremulous. Une bibliothèque externe de rendu des polices pourrait résoudre le problème ici, mais c'est le même problème que pour d'autres bibliothèques.

Jeuvinux : Allez-vous introduire le concept de commandeur, comme dans Savage, avec une vue RTS, dans les prochaines versions ?

DASPRiD : Ceci n'est pas envisagé et il est fortement improbable que cela se produise dans le futur. Tremulous restera comme un FPS avec des éléments tactiques.

Jeuvinux : Quand pensez-vous que la version 1.2 de Tremulous sera disponible ?

DASPRiD : Quand elle sera prête. Nous ne voulons pas promettre de date de sortie tant que nous ne sommes pas sûrs, cela pourrait décevoir nos fans et nous embarrasser.

Jeuvinux : Merci de nous avoir répondu et félicitations à toute l'équipe de ce fabuleux jeu :)

Version original de l'entretien

1) When did you begin the Tremulous project and how many people worked on it ?

The project started as a Quake 3 mod in early 2000. A beta release was made available in 2004, followed by the first public release in August 2005. A couple of updates were released shortly after. Following the GPL release of the Quake 3 source code, work began on a standalone version. This was in development for about 9 months, and was released at the end of March 2006. In its entire lifetime, 13 people have contributed actual work to Tremulous, but many more team members have come and gone.

2) Why did you choose to diffuse Tremulous on a free licence ?

The standalone version is GPL because as it is based on Q3, it must be GPL. The media utilises a Creative Commons license, similar in spirit to the GPL, but suitable for media. This was chosen as there was really no good reason not to use such a license. As an added benefit using a free license improves Tremulous's potential for being distributed with certain Linux distributions. Before the standalone release, Tremulous used the OSML (Open Source Mod License). This was a license that came from the Open Source Jailbreak project. It was designed to be similar to the GPL in spirit yet applicable to mod source SDKs. The primary reason for making Tremulous open source at this stage was to allow other developers to utilise sections of this code in their own works. In practice this didn't happen very much since other modifications were resistant to adopt the OSML.

3) Few informations circulate about Tremulous 1.2, can you tell us more ? What will they be the principal innovations ?

The most important change is the rebalancing of the game. No new weapons or classes have been added to Tremulous. One of the biggest complaints with 1.1 has been the ease with which a malicious player can disrupt a game. In 1.2, this has been improved slightly by removing the ability to destroy buildings. Instead, buildings are marked for deconstruction and only removed when required. As a side effect, base moves are also easier. The HUD is being updated and various new entities have been added in order to make mission maps possible. One such map is to be released with the new version. Beside many other bug fixes,

the current human model is to be replaced with one that fits the technology theme a little more closely. Some thought is still being given toward giving the player the option to select between several skins. 1.2 should also have a voice command system, enhancing communication and hence team play.

4) Will Tremulous be translate into several languages ? in French ?

There are no plans for internationalisation for the next version, mainly because there is currently no built in support for it. As a multiplatform game, additional library dependencies are often difficult to justify so a great deal of consideration must be made before employing something like gettext. Another hurdle is the lack of international font support in Tremulous. An external font rendering library could solve the problem here, but this is fraught with the same problems as other libraries.

5) Will you introduce the concept of commander, as in Savage, with a RTS sight, in a future versions ?

This is not planned and is highly unlikely to happen in the future. Tremulous will remain as a first person shooter with tactical elements.

6) When do you think that a version of Tremulous 1.2 will be available ?

When it’s done. We don’t want to promise any release date when we are not sure, as that only leads to disappointment for the fans and embarassment for us.

Thank you to have answered us and congratulation at all the team of this fabulous game.

Lien

- Site officiel (En)

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net