

Entretien avec Timothée Besset (TTimo)



Timothée Besset (aka TTimo) nous fait le plaisir d'accepter à nouveau de répondre à nos questions. Timothée s'est occupé du portage de plusieurs jeux ID Software pour Gnu/Linux.

Donc c'est avec plaisir que nous vous offrons cet entretien.

Jeuxlinux : Bonjour Timothée, tu as déjà répondu une fois à nos questions, depuis le site a bien sur évolué. Tout d'abord, nous savons que tu as travaillé sur le portage de Quake Wars, mais es-tu le seul à travailler dessus ?

Bonjour.

Oui, je suis le seul à travailler sur la version Linux. Quand Splash Damage prépare une nouvelle mise à jour, je m'assure que le patch sera disponible au même moment sous Linux.

Jeuxlinux : Le travail sur le patch 1.2 a bien avancé, mais il manque encore quelques fonctions mineures par rapport à la version Windows, avez-vous rencontré beaucoup de problèmes en route ?

Pas spécialement. Le code son a changé dans la version 1.2 pour le support de la voix, et il m'a fallu quelques jours pour faire les adaptations nécessaires.

Je suis aussi responsable des serveurs, et c'est souvent une priorité. Il y a 60 à 70% de serveurs sous Linux.

Jeuxlinux : `r_useThreadedRenderer` pose apparemment des problèmes sur notre plateforme, pouvez-vous nous en dire plus ?

Je n'ai pas encore commencé à travailler sur le rendu multi-taches. Ça ne devrait pas être très différent du support pour Quake 4, je devrais probablement modifier SDL pour exposer quelques fonctionnalités GLX qui sont nécessaires.

Jeuxlinux : Est-il possible d'activer l'anti-aliasing sur le client Linux ? Si non est-ce à l'ordre du jour de le rendre possible ?

`r_multiSamples` est supporté, la valeur est passée à SDL .. l'anti-aliasing devrait marcher sans problèmes. Il est possible que SDL ignore la requête, vous pouvez aussi utiliser un programme comme `nvidia-settings` pour forcer la configuration.

Jeuxlinux : Pour le portage du jeux quels sont les outils utilisés ? De plus, avez-vous des machines Gnu/Linux dans le studio ? Si oui, sont-elles utilisées pour développer ?

Bien sûr, j'ai plusieurs systèmes sous Linux. Mes machines de développement et plusieurs serveurs. J'utilise Debian, je code sous emacs avec gcc.

Jeuxlinux : Comment se passe le travail avec l'équipe de développement, Splash Damage ? Sont-ils aussi axés Gnu/Linux ?

Je travaille de très près avec Splash Damage. Nous avons configuré un buildbot [1] qui compile le code a chaque changement, et nous prévient sur IRC quand il y a un problème.

1) <http://buildbot.net/>

Jeuxlinux : Le SDK (bêta) vient de faire son apparition, or je ne vois qu'un exécutable Windows, qu'en est-il de la version Gnu/Linux ?

Le code distribué dans le SDK supporte Linux. Je n'ai pas encore fait de package pour installer sous Linux directement.

Jeuxlinux : En dehors de cela, jouez-vous parfois sur des serveurs Quake Wars ?

Bien sûr !

<http://stats.enemyterritory.com/profile/TTimo>

Jeuxlinux : Enfin pour finir nous avons RAGE, peu d'infos ont filtré à son sujet, mais OpenGL sera-t-il encore utilisé ? Puisque dernièrement quelques hésitations avaient fait surface. Notamment avant l'arrivée d'OpenGL 3.0. Et bien sûr, pensez-vous que Gnu/Linux sera de la partie ?

J'ai très peu travaillé sur Rage. Mon projet principal est QuakeLive. Il est encore trop tôt pour faire des pronostiques sur une version Linux.

Jeuxlinux : Nous tenons à te remercier particulièrement pour le temps que tu nous a accordé pour répondre à ces questions.

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