

Entretien avec l'équipe de Smokin'Guns



Si vous nous lisez régulièrement, vous savez que toute l'équipe de jeuxlinux.fr est fan de Smokin'Guns. Plusieurs questions nous trottent dans la tête concernant la suite de ce jeu, et ce n'est autre que ReD NeCKersoN et Téquila, les deux piliers de l'équipe, qui vont nous donner les réponses.

Pouvez-vous vous présenter ? Depuis combien de temps êtes-vous sur le projet ? Et quels sont vos rôles exactement ?

ReD NeCKersoN : Mon nom est Eddie, mais je suis connu comme ReD NeCKersoN dans la communauté Smokin' Guns.

Je fais parti du projet depuis le milieu de 2005 où j'ai été impliqué dans un peu tout. L'administration du site, les relations publiques, la vidéo, le packaging, audio & textures pour n'en nommer que quelques-uns. Mais mes plus importantes contributions sont au niveau du level design et de l'édition. Je pense que tout le monde me voit comme le chef de l'équipe, malgré que je ne l'ai jamais revendiqué. J'étais juste là le premier. :)

Téquila : Téquila... C'est le pseudo que je me suis donné depuis que je suis devenu fan de Western Quake3. J'aime ce pseudo autant que la téquila que je consomme modérément depuis longtemps, et puis il contient un petit jeu de mot bien français :D

En réalité, je m'appelle Guillaume Bougard et je suis un freelance qui travaille avec les produits OpenSource dans la région bordelaise. J'ai 38 ans et je suis un vieux roublard dans la sphère linux à laquelle j'ai adhéré dans le milieu des années 90... Je fais partie de cette génération de pingouins qui se compilait un noyau 2.0 sur un 386SX25 en lançant la procédure la veille au soir :D.

Depuis, j'ai touché à tout ce que je trouve de libre et intéressant... C'est comme ça que j'ai atterri dans l'équipe Smokin' Guns. Pour la petite histoire, j'ai été un fan de Quake3 dès la fin des années 90, et c'est en 2005 quand je cherchais un jeu avec lequel jouer avec mon meilleur ami que je suis tombé sur Western Quake3... Mon pote, c'est un fan de western et il a adhéré aussitôt. Alors avec un autre pote, on a commencé à se mesurer en privé et à cette occasion, j'ai ressorti VSP et l'ai adapté pour WQ3 pour qu'on connaisse nos stats respectives. C'est en étudiant VSP (et j'y ai passé du temps car le code est offusqué...) que j'ai fini par suggérer à l'équipe de WQ3 d'ajouter le support des GUID au moteur pour faciliter la consolidation des statistiques de joueurs. L'équipe m'a ensuite entrouvert la porte au printemps 2008 et ayant accès au code j'ai proposé 2-3 modifications, rien de bien transcendant... En fait, ma modif la plus sexy fut celle de la sélection des maps qui utilise maintenant le nom de la map plutôt que le nom du fichier. Cette modif a été rendue publique avec la release 1.0 de cette année. Comme j'ai beaucoup aidé au support de linux avec la release de Smokin' Guns, l'équipe m'a officiellement nommé membre fin janvier 2009 ! Merci les gars :)

On peut dire donc que ça fait presque 6 mois que je suis dans l'équipe. Depuis, je m'active beaucoup sur la branche 1.1 du moteur et du jeu. Mon rôle est essentiellement codeur, mais je suis aussi administrateur de serveurs publics, modérateur, joueur occasionnel. Dans le code, aujourd'hui, en dehors de quelques améliorations, j'essaie de corriger de vieux bugs et j'avoue que c'est un sport que j'aime bien :)

Smokin'Guns était un mod pour Quake3 à l'origine, puis vous l'avez rendu indépendant grâce au moteur IoQuake3, avez-vous rencontré des difficultés lors du changement de moteur ? Et le portage

pour Gnu/Linux a-t-il causé des problèmes supplémentaires ?

ReD NeCKerson : Actuellement, la version stand-alone du jeu a été réalisée sans utiliser le moteur IoQ3. Nous utilisons notre propre version modifiée du moteur de Q3. Débutée en 2005 et je ne sais pas combien de temps il a fallu pour basculer dessus. Le portage sur IoQ3 prend tout son sens maintenant et Tequila est le codeur principal pour cette tâche. Merci à sparcdr, notre mainteneur de version, les fans intéressés peuvent tester les nouveaux binaires basés sur IoQ3 à [cette adresse](#). En plus, notre dépôt Svn peut être trouvé [ici](#). Pour les difficultés, je ne suis pas codeur et pas qualifié pour répondre à ça. ;p

Téquila : Oui bon là, effectivement la question fait référence à une information en partie fausse... La version officielle actuelle n'est pas basée sur le moteur ioQuake3. Personnellement, j'ai toujours utilisé le moteur ioQuake3 pour faire tourner le jeu Western Quake3 en MOD car sous linux, c'était le seul moyen d'avoir un son potable et le support 64bits... Depuis le début, j'ai poussé dans le sens de porter le code vers le SDK ioQuake3 pour éviter de rester sur un moteur vieillissant. J'avais promis à l'équipe que je proposerai un backport de Smokin' Guns après la release 1.0... Je me suis attelé gentiment à la tâche en février dernier et c'est comme ça que la branche 1.1 est née. Aujourd'hui le backport est fini et j'ai corrigé de nombreux bugs. Je pense que la qualité obtenue est quasiment identique à la version 1.0, du moins sous linux. C'est sous Windows que ça risque de coincer mais le bêta-test qui va bientôt démarrer devrait nous permettre de fiabiliser la branche sous windows aussi... Pour revenir sur le backport, c'est loin d'être une tâche simple, j'ai dû fusionner le code 1.0 avec le code ioQuake3 pour mettre en évidence toutes les différences notables et pouvoir identifier les spécificités de Smokin' Guns...

J'ai relu des dizaines de milliers de lignes de code en C en quelques semaines. C'était du sport et j'ai été finalement surpris de ne pas avoir trop introduit de bugs :D

Pour moi, le portage sous Gnu/Linux ? du gâteau, ioQuake3 le supportait déjà très bien. Je me suis surtout démené pour pouvoir compiler le jeu en mode librairie native car pour résoudre certains bugs, c'est indispensable de pouvoir lancer le jeu avec gdb. Non, aujourd'hui, c'est windows qui me pose problème... peut-être parce que je ne l'utilise plus depuis des années :D

[NDLR] En effet, il semblerait que, contrairement à ce que nous avons annoncé à une époque, la version 1.0 de Smokin'Guns n'utilise pas IoQuake3.



Le projet Xreal est un moteur basé sur IoQuake3 mais possédant des fonctionnalités plus évoluées tel que HDR Lighting, VBO, support d'OpenGL 3.1 et tout en étant plus optimisé. Envisagez-vous de changer de moteur ?

ReD NeCKerson : Notre petite équipe est assez épuisée de travailler sur ce projet depuis les 4 dernières années et les membres vont et viennent. Tequila semble être une rare exception. :)
Aussi, à moins qu'il décide de le faire, ou qu'un talentueux développeur s'intéresse à SG, ne décide d'essayer. Comme je l'ai mentionné, le code est disponible sur le dépôt Svn. Tout portage de qualité sur un moteur différent sera joyeusement annoncé sur www.smokin-guns.org.

Téquila : Je surveille le projet Xreal de prêt car ce sera peut-être une nouvelle étape. Mais le projet est encore qualifié d'instable par beaucoup de monde et certaines nouvelles fonctionnalités ne pourront de toute façon pas être utilisées tant que notre équipe n'arrive pas à recruter de nouveaux contributeurs... Et oui, Smokin' Guns comme beaucoup de MOD quake3 reste en péril.

Pourtant avec la release 1.0 de cette année, beaucoup de nouveaux joueurs nous ont rejoints et quelques nouveaux contributeurs. Régulièrement nous avons des codeurs qui se sentent de patcher pour apporter telles ou telles fonctionnalités déjà disponibles dans Xreal, mais l'équipe reste frileuse, car on tient absolument à faire les choses dans l'ordre...

D'abord, on doit finir de corriger les bugs vraiment gênants et la branche 1.1 possède déjà quelques bonnes corrections de bugs par rapport à la 1.0. Ensuite, on tient à fidéliser nos joueurs, à leur faire plaisir, car on se rend compte avec le succès de la 1.0 que les menaces qui ont détruit d'autres projets pèsent maintenant sur Smokin' Guns. Je pense là aux tricheurs avec wall hack et aim bot, mais aussi aux mauvais joueurs qui pourrissent parfois l'ambiance sur certains serveurs... et surtout sur le tien d'ailleurs :D Un certain nombre de joueurs habitués à aller jouer sur ton serveur dédié viennent se plaindre sur IRC et sur le forum des TKs qu'ils ne peuvent pas bannir...

Enfin avant de penser à ajouter des nouvelles fonctions, on veut surtout qu'elles soient compatibles avec de bons vieux PC et de bonnes vieilles cartes vidéo, car beaucoup de nos joueurs habituels ne possèdent pas de PC dernier cri... Donc Xreal n'est pas pour maintenant... mais si le projet survit encore un an ou deux, peut-être que moi ou un autre s'y sera frotté ! Ou alors on parlera peut-être d'un nouveau jeu.

Qu'elles sont les grosses nouveautés pour la prochaine version de Smokin'Guns ? Une date de prévue ?

ReD NeCKerson : La principale attraction est le portage vers IoQ3 (qui ajoute de nombreuses fonctionnalités) et la correction de bogues. La carte « Lake » de la version bêta 2.2 sera de retour dans la prochaine version et j'espère un mode braquage de banque pour la carte « train ». Si je trouve le temps, je pourrais concevoir une toute nouvelle carte ou essayer d'améliorer les cartes du mode duel. Mais je ne veux pas retarder la version si Tequila termine son travail bientôt. Non, nous n'avons pas de date de sortie officielle en tête. Une fois le portage et les corrections de bogues seront faits, nous aurons à décider si d'autres choses sur notre liste de souhaits sont assez importantes, ou si elles peuvent attendre.

Téquila : Toutes les grosses nouveautés sont celles de la version 1.36 d'ioQuake3 dont tu trouveras une liste sur leur site. Dans le lot, j'essaie d'enrichir l'UI pour accéder facilement aux paramètres de la VoIP intégrée. J'ai déjà testé des effets graphiques comme le rendering en niveau de gris ou en 3D anaglyphe, d'ailleurs des vidéos de démo sont dispos sur notre forum. J'ai ajouté le support des écrans larges, qu'on nous réclame souvent. Bien sûr, cela ajoute un meilleur support pour de nombreuses plateformes comme linux 64 bits et Mac.



La version 1.0 a vu une bonne partie de ses données graphiques passer en Creative Commons by-nc-sa. Dans la prochaine version, verrons-nous la totalité des données sous une licence libre ?

ReD NeCKersoN : J'ai peur que cela n'est pas possible pour le moment. Beaucoup de textures de l'équipe originale (Iron Claw Interactive qui a fait WesternQuake3 à son commencement) ne sont pas documentées. Donc, nous n'avons aucune idée de qui les a faites et s'il pourrait poser des problèmes juridiques. Et malheureusement, nous ne sommes pas en mesure de contacter les membres de l'équipe ICI. Ce dont nous avons besoin ce sont des artistes 2D talentueux afin de remplacer 90% de nos textures et de les diffuser sous une licence libre. Nous n'avons pas de volontaire à ce jour.

Téquila : Hélas, les artistes sont toujours conservateurs pour leurs créations. Pour moi, le plus important était d'avoir le code sous licence libre... ça laisse toujours l'occasion à d'autres créateurs de reprendre le jeu avec de nouvelles données, mais c'est un sacré boulot !

Honnêtement, je suis pour le libre, mais le libre n'est pas toujours la panacée et nos créateurs ne veulent pas retrouver leurs bébés n'importe où sans leur consentement. Quiconque aujourd'hui désire proposer du contenu libre pour remplacer un contenu sous licence cc avec une meilleure qualité sera accueilli à bras ouverts comme un possible futur membre de l'équipe :D Et quiconque désire utiliser notre contenu pour un autre projet ne risque rien à demander l'autorisation sur notre forum.

Selon vous, parmi tous les besoins nécessaire pour la conception d'un jeu vidéo (développement, graphisme 2D, 3D, animation, audio, ...), qu'elle est celle qui freine le plus le développement des jeux libres ? Et pour Smokin'Guns en particulier ?

ReD NeCKersoN : C'est facile de répondre. Des volontaires talentueux. Personne ne sera payé et de la bonne aide est difficile à trouver.

Pour SG, en particulier, les codeurs ont généralement produit des résultats beaucoup plus rapidement que les artistes au fil des ans. Le code, ça fonctionne ou ça ne fonctionne pas, et je pourrais ajouter que nos codeurs ont toujours été très bien informés.

Mon point de vue concernant la conception de niveau, je peux dire qu'il ya tellement de facteurs à considérer que cela peut prendre beaucoup de temps pour produire quelque chose de bien. Idées, audio, textures, shaders, modèles, optimisations, le placement, la localisation des points d'apparition, etc. Un talentueux mappeur peut produire quelque chose de beau en moins de 40 heures, mais si le gameplay pue ou si il fonctionne mal, personne ne s'y intéressera.

Téquila : De par ma vision globale et mon expérience, j'aurai tendance à dire que les bons jeux sous Linux sont produits par de petites équipes dans un laps de temps assez court. Pourquoi ? À mon sens, un jeu de qualité se fait rarement par le biais d'une seule personne et donc il faut une bonne équipe qui représente toutes les compétences requises, mais surtout qui sache collaborer. Or la plupart du temps, les personnes disponibles

pour développer du jeu libre sont de jeunes étudiants avec peu d'expérience de collaboration et parfois un manque de motivation. Clairement, le facteur limitant est l'homme. Faire du jeu libre, c'est bien, car c'est ludique et ça permet à des informaticiens en herbe de s'essayer au développement et à la création collaborative. Aujourd'hui je consacre du temps à Smokin' Guns, mais je dois bien nourrir ma famille. Et si le développement de jeux libres nourrissait son homme, ça aiderait :P

Pour Smokin' Guns, on a une bonne équipe, mais elle n'est pas très assidue au dev et à la création, car il faut bien gagner sa vie. Malgré tout, il y a quelques compétences qui nous manque, car aujourd'hui on à personne pour créer de nouveau modèle de joueur et personne pour créer du bon contenu audio.



Parmi les joueurs de Smokin'Guns, avez-vous une idée du ratio Linuxiens/Windowsiens ? Et parmi l'équipe du projet ?

ReD NeCKersoN : Je peux seulement essayer de deviner. Peut-être 60 % pour Windows et 39 % pour Linux ? SG est très populaire parmi les utilisateurs de Linux pour plusieurs raisons. Les autres 1 % seraient d'autres OS comme Mac ou BSD.

Téquila : C'est difficile à dire aujourd'hui. Ce sera plus facile avec la prochaine version qui nous fournira anonymement des statistiques de ce genre. Mais je pense que seulement 20 à 25 % des joueurs de Smokin' Guns sont sous Linux ou un autre OS alternatif. Parmi l'équipe du projet, je suis le seul pur linuxien réellement actif... Parmi les autres, plusieurs utilisent les 2, mais la plupart sont exclusivement windowsiens.

Un p'tit mot pour la fin ?

ReD NeCKersoN : Merci beaucoup à JeuxLinux d'encourager Smokin' Guns ! J'espère que votre article va toucher de nombreux nouveaux joueurs et contributeurs.

Téquila : Pour la fin, je tiens à remercier toute l'équipe de Smokin' Guns qui me fait confiance aujourd'hui. Je remercie aussi l'équipe d'ioQuake qui est encore très assidue et ça aide tous les projets comme le nôtre. Enfin, merci à Jeuxlinux d'héberger le serveur Smokin' Guns le plus populaire ;)

Si quelqu'un à connaissance d'un modèle économique qui concilie le développement de jeux libres avec le besoin de se nourrir, je suis preneur, car j'aimerais pouvoir plus me consacrer à Smokin' Guns ou à d'autres projets du même genre ;)

Merci à tous les deux de nous avoir répondu et longue vie à Smokin'Guns !)



► [La fiche du jeu](#)

Entretien original :

Can you introduce yourselves ? How long are you been working on the project ? And what are your roles exactly ?

ReD NeCKersoN : My name is Eddie, but I am known as ReD NeCKersoN in the Smokin' Guns community.

I've been with the project since the middle of 2005 where I have been involved in a little bit of everything. Website administration, public relations, videographer, packaging, audio & textures to name a few. But my biggest contributions would be with level design & editing. I think everyone views me as the leader of the dev team although I've never officially claimed to be. I just got here first. :)

At the beginning, Smokin'Guns was a mod for Quake3, then you made it independent thanks to the IoQuake3 engine. have you encountered difficulties during the migration ? Did the port to GNU/Linux cause additional problems ?

ReD NeCKersoN : Actually, the stand-alone game was released without using the IoQ3 engine. We used our own variation of the Q3 engine starting back in 2005 & didn't want to delay the SA release by switching over. Backporting to IoQ3 makes sense now though & Tequila has been the primary coder for this task. Thanks to sparcdr, our build maintainer, interested fans can test new binaries based on IoQ3 at

<http://www.smokin-guns.org/download...> Additionally, our svn repository can be found at <http://sourceforge.net/projects/smo...>

As for difficulties, I'm not a coder & not qualified to answer that. ;p

The Xreal project is an IoQuake3-based engine but with advanced features such as HDR Lighting, VBO, support for OpenGL 3.1 and many optimizations. Do you plan to switch to it ?

ReD NeCKersoN : Our small team is fairly exhausted from working on the project the last 4 years & members come and go. Tequila seems to be the rare exception. :) So, unless he decides to tackle it, I would only guess that some talented coder interested in SG might decide to try it. As I mentioned, the code is opensourced at the svn repository. Any quality port to a

different engine would be happily advertised by www.smokin-guns.org.

What will be the main features in Smokin'Guns' next release ? Do you have a release date ?

ReD NeCKersoN : The main attractions are the backport to IoQ3 (which adds many exciting features) & bugfixes. The Lake level from beta 2.2 will return in the next release & hopefully a bank robbery mode for the Train map. If I find time, I might design a brand new map or try to spruce up the duel mode levels. But I don't want to delay the release if Tequila finishes his work soon. No, we don't have an official release date in mind. Once the backport & bugfixes are done we will have to decide if other things on our wish list are important enough to wait for them.

Version 1.0 has seen many of its graphic data switch to Creative Commons by-nc-sa. In the next version, will all the data under a free license ?

ReD NeCKersoN : I'm afraid that isn't possible at this time. Many of the textures from the original team (Iron Claw Interactive who made WesternQuake3 to begin with) are not documented. So, we have no idea who made them & if it might pose legal concerns. And unfortunately, we are not able to contact most of the ICI team anymore. What we need is for talented texture artists to replace 90% of our current textures in order to to release them under a free license. We have no volunteers so far.

In your opinion, what kind of tasks among all those needed to design a video game (development, 2D, 3D, animation, audio, ...) can slow down the development of a free game ? And same question but for Smokin'Guns in particular ?

ReD NeCKersoN : That's easy to answer. Talented volunteers. Nobody gets paid & good help is hard to find. _

For SG in particular, the coders have typically produced results much faster than the artists over the years. Code either works or it doesn't, and I might add that our coders have always been quite knowledgeable. Speaking from a level design point of view, I can say that there are so many factors to consider that it can take a very long time to produce something worthwhile. Ideas, audio, textures, shaders, models, optimizations, pickup placement, spawnpoint locations, etc, etc. A talented mapper can produce something beautiful in less than 40 hours, but if the gameplay stinks or it runs poorly on a pc nobody will care.

Among the players Smokin'Guns, have you an idea of the ratio Linux/Windows users ? And among the project team ?

ReD NeCKersoN : I could only guess at that. Maybe 60% Windows & 39% Linux ? SG is very popular among Linux users for some reason. The other 1% would be other OS'es like mac or BSD.

A little word to the end ?

ReD NeCKersoN : Muchas Gracias to JeuxLinux for supporting Smokin' Guns ! I hope your article will reach many new players & contributors.