Entretien avec Quentin Bolsée, le développeur de ColorCube

Très récemment, Quentin a annoncé la disponibilité de son jeu : ColorCube, un jeu basé sur le Blender Game Engine. Entretien d'un jeune et talentueux développeur.

Bonjour Quentin, tu as donc récemment mis en ligne un site web et une version multiplateforme de ton jeu ColorCube. En pratique on peut dire que c'est le premier jeu commercial publié indépendamment qui a été créé entièrement avec Blender et le Blender Game Engine, hormis bien sur Yo Frankie ! de la Blender Foundation. Combien de temps au total pour le développement ?

J'avais réellement commencé en 2009, pour participer au concours sur Blender Artists. Je n'ai plus touché à cette version une fois le concours fini. Beaucoup de joueurs m'ont dit que la qualité était assez bonne pour en faire un jeu commercial. J'ai donc décidé en janvier 2010 de recréer le jeu à partir de zéro, en l'améliorant un maximum. En juin, le projet était fini.

D'où as-tu pris l'inspiration pour le thème visuel ? la musique ? qui a composé ?

Au début, je n'avais aucune certitude sur l'apparence du cube et des niveaux. Mais je savais déjà que le jeu se déroulerait dans l'espace, et cela pour donner une sensation de calme et de profondeur. J'ai directement cherché de la musique adaptée, sur un site de musique libre de droit. Les graphismes ont connu beaucoup de changements au fil du temps, mais je suis assez satisfait de l'aspect actuel.

Y aura-t-il d'autres niveaux en plus à l'avenir ? une suite ? d'autres idées ?

Je suis décidé à faire un ColorCube 2. Je travaille pour l'instant sur de nouvelles idées, comme des lasers ou des boutons. Les mouvements du cube seront plus fluides et réalistes. Il ne faut pas oublier que ColorCube 1 offre un système de distribution de niveaux, qui représente beaucoup de possibilités si les joueurs sont actifs. Je rajoute moi-même des niveaux de temps en temps.

Le jeu est publié par le ColorCube Studio, de qui se compose l'équipe ? Quel a été le rôle de chacun ?

D'abord mon père (Benoit Bolsée, développeur du BlenderGameEngine) : Il m'a appris à programmer et s'est chargé de ce qui était encore trop compliqué pour moi. C'est également grâce à lui que la version Mac existe.
Mon frère (Vivian Bolsée) : Il a créé le programme de téléchargement de niveaux. Les bruitages sont de lui. Il m'a aidé pour certains niveaux.
Et moi-même (Quentin Bolsée) : Je suis à l'origine du design, des niveaux, de la modélisation et des textures.

Tu as seulement 16 ans (c'est juste ?), on peut être étonné de l'aspect bien finalisé et complet de cette dernière version (comprenant même un éditeur de niveau custom !). As-tu eu des conseils qui t'ont guidé pour la finalisation ?

C'est exact, je viens d'avoir 16 ans. Je ne souhaitais pas faire quelque chose d'incroyable pour mon âge. Je connais Blender depuis 3 ans et j'ai vraiment passé du temps à faire ce jeu. Je ne pensais pas que ce serait possible de faire un éditeur de niveaux, mais la puissance de la programmation l'a permis facilement.

Tu as réalisé tout le projet avec Blender, quels autres logiciels as-tu employés ?

Toute la modélisation a été faite avec Blender. Les textures ont été faites avec Photoshop mais aussi avec Blender lui-même. Un simple logiciel de mixage a été utilisé pour les bruitages. C'est tout.

Quelle est pour toi l'importance du côté Logiciel Libre de Blender dans le développement de ton jeu et de ton savoir-faire ?

L'énorme avantage de Blender dans ce domaine, c'est qu'on peut créer un jeu sans budget. Avec ColorCube, j'ai souhaité montrer aux gens que Blender était tout de même très puissant si on s'investit.

C'est un jeu multiplateforme (OsX, Windows, Linux), peut-on imaginer une version mobile ?

Je pense faire une version pour l'Iphone ! On m'a souvent dit que ça aurait du succès et j'en suis convaincu. Cependant, je ne pourrai pas commencer avant d'avoir un Mac, et je compte vite m'en acheter un si mon jeu me rapporte assez.

Tu vends ton jeu sur ton site, mais aussi sur d'autres plateformes (Steam, etc ...) ?

Une version un peu différente se trouve chez GamersGate. J'ai ensuite créé mon propre site. J'avais prévu de le mettre sur Steam mais je ne sais pas si c'est possible.

As-tu entendu parler de l'action « Humble Indie Bundle » ? Qu'en penses-tu ?

Oui. Je pense que ce système est basé sur l'honnêteté des gens. Si on leur fait confiance, c'est une bonne idée. Je ne sais pas is un jeu comme le mien pourrait se trouver sur ce site, mais si c'est possible, je suis d'accord.

Penses-tu un jour rendre ton jeu libre entièrement ? (l'ancienne démo étant sous licence Creative Commons)

Je n'ai pas prévu de le rendre libre, mais je pourrais certainement prévoir des tutoriels expliquant les problèmes rencontrés et leurs solutions.
De cette manière, j'espère rendre service à la communauté.

L'équipe de Jeuxlinux tient aussi à remercier Quentin d'avoir accepté de répondre à cet entretien.

Propos recueillis par Olm-e.

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net