

Entretien avec Minh Le, créateur de Counter-Strike

Publié le 27/04/2016 à 12:42

Comme nous l'avons vu à maintes reprises, la scène modding a explosé vers la fin des années '90 et il faut dire que Valve a tout fait pour. En prenant sous son aile les meilleurs projets de fans, la compagnie Gabe Newell a poussé sur le devant de la scène un certain nombre de titres aujourd'hui devenus cultes. Mais s'il y en a bien un que le monde entier retient et continue de lancer chaque soir, c'est Counter-Strike. Créé par Minh Le et Jess Cliff entre 1998 et 2003, ce mode d'Half-Life a été le jeu d'action le plus joué en ligne durant de très nombreuses années.

Ce qui aujourd'hui nous apparaît comme normal est en fait assez fou : Counter-Strike est le projet d'un seul étudiant qui le développait sur son temps libre. En une quinzaine d'année, ce mod qui s'est vite transformé en véritable standalone s'est vendu à plus de 50 millions d'exemplaires en conservant le gameplay imaginé par Minh Le. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce monsieur ne coule pas de beaux jours au bord d'une piscine à Ibiza. Loin de là. Ce Canadien d'origine vietnamienne aujourd'hui âgé de 38 ans nous a même confié qu'il n'avait jamais pris de réelles vacances depuis son travail sur CS. **Nous avons pu nous entretenir un peu avec cet homme, sur son lien étroit avec le milieu du modding, l'avenir de cette pratique, son parcours incroyable et surtout... l'aventure Counter-Strike.**

UNE RAPIDE PRÉSENTATION

Avant de vous livrer cette interview, nous allons vous présenter un peu cet obscur développeur. Il faut dire que si aujourd'hui tout le monde connaît Counter-Strike, de_dust2, son AWP et ses "rounds éco", le nom de Minh Le est quant à lui un peu moins familier des joueurs. Son histoire commence en 1996 lors de la sortie de Quake, le nouveau monstre sacré d'id Software. Très attiré par les outils de modding offert par le studio de Romero et Carmack, **celui qui se fait appeler Gooseman commence à trainer sur les différents forums dédiés au jeu.**

Au fil des mois, il finit par rencontrer de nombreux étudiants qui, comme lui, apprennent l'informatique à l'université le jour et s'amuse sur les jeux vidéo la nuit. Cette communauté florissante pousse alors notre jeune développeur qui se lance dans la programmation de son premier projet : un mod vous plaçant dans la peau d'un soldat équipé d'armes réelles, un MP5 ou un fusil à pompe Mossberg, par exemple. **Votre objectif est de tuer tous les terroristes ennemis et de désamorcer des bombes...** Cela ne vous rappelle rien ? Pour l'instant, il ne s'agit que de Navy SEALs, un petit mod pour Quake offrant trois maps à parcourir en solo. Malgré sa relative simplicité, le côté réaliste plaît et le travail de notre étudiant trouve son public.

Quelque temps plus tard, **Minh est recruté dans l'équipe d'Action Quake 2**, un mod pour le Quake 2 d'id Software. Toujours bercé dans une ambiance contemporaine, ce titre multijoueur propose également des armes réelles telles qu'une M4A1, mais se démarque par un style de jeu très particulier inspiré des films d'action. Le projet finit par voir le jour en 1998, rencontrant un succès tel que la firme de Carmack l'inclura sur l'une de ses extensions commerciales et que des centaines de fans continuent d'y jouer aujourd'hui. C'est durant son travail sur ce mod en tant que codeur et modélisateur 3D que Minh Le fait la rencontre de Jess Cliff qui officie en tant que Webmaster du site officiel d'Action Quake 2. Encore une fois, notre homme semble trouver l'équilibre entre sa passion pour le modding la nuit et ses études le jour... Une chose qui allait rapidement changer.

Nous arrivons maintenant à la fin de l'année 1998, sortie d'Half-Life. Minh Le y découvre une expérience inoubliable, mais aussi un soft pensé pour le modding. Il se met ainsi en tête de développer son jeu à l'aide du SDK flambant neuf proposé par Valve, chose qu'il commence officiellement début '99. Passant plus de temps sur son projet que sur ses travaux scolaires, Gooseman avance vite, très vite même, avec plus de 20 heures de labeur hebdomadaire. Notre programmeur est très vite rejoint par Jess Cliff, son complice qui jouera de nombreux rôles dans cette affaire. Il s'occupera ainsi de recruter des mappeurs qui créeront un premier lot de cartes (cs_siege, cs_mansion, cs_wpndepot et cs_prison) prêt à temps pour **la première bêta du titre qui est diffusée sur Internet le 19 juin 1999. Counter-Strike est né.**



Counter-Strike est une modification (MOD) d'un excellent jeu, Half-Life. Il modifie l'aspect multijoueur d'Half-Life pour apporter un gameplay plus orienté vers le multijoueur. Très éloigné d'un Team Fortress, Counter-Strike propose au joueur de vivre l'expérience d'une unité terroriste ou anti-terroriste.

Le MOD est basé sur deux équipes, l'une jouant le rôle des terroriste et l'autre jouant celui des anti-terroristes. Chaque camp a accès à différentes armes et équipements, ainsi que différentes compétences. Les cartes auront différents objectifs tels que : sauvetage d'otages, assassinat, tuer toute l'équipe adverse.

Les armes sont composées d'un assortiment de pistolets, de fusils à pompe, de fusils d'assaut, de fusils de sniper, de grenades et d'outils de démolition. Chaque camp a accès à différents ensembles d'armes, donc seules les anti-terroristes peuvent utiliser la M4A1 et seuls les terroristes peuvent utiliser l'AK-47.

Nous sommes confiants dans l'idée que nous avons créé un MOD assez différent des autres et qui restera fun et gratuit bordel ! –

Présentation officielle de Counter-Strike sur le site du mod en 1999

La suite de l'histoire, vous la connaissez certainement. Les différentes bêtas de Counter-Strike se sont succédées et les joueurs ont commencé à affluer - Minh Le avait entre les mains le mod d'Half-Life le plus populaire auprès de la communauté. Evidemment, Valve, toujours très près des moddeurs, se rapproche du jeune développeur peu après la sortie de la quatrième bêta qui est publiée à la fin de l'année 1999. En planant sous les ailes de la firme de Kirkland, le projet de notre étudiant va rapidement prendre une ampleur incroyable, une manne financière potentielle qui ne va pas échapper à Gabe Newell. **Valve va ainsi racheter les droits de Counter-Strike en 2000**, année durant laquelle le mod sortira de sa phase de bêta pour atterrir en version 1.0 le 8 novembre 2000 sur Internet. Peu après, une version boîte fera son apparition dans nos magasins.

Au même moment, Minh Le, tout juste diplômé de l'université Simon Fraser, et Jess Cliff sont engagés par Valve pour continuer à travailler sur leur bébé dans ses locaux de Kirkland. Après la sortie de la version 1.5 en 2002, notre programmeur est chargé de travailler sur Counter-Strike 2, projet qui sera finalement mis en pause après quelques années de recherche hasardeuse. Suite à cette annulation, la société FIX Korea viendra faire une offre à Gooseman : lui mettre à disposition les moyens nécessaires pour développer un nouveau jeu. Si la proposition paraît alléchante sur le papier, notre pauvre Gooseman se retrouve en réalité à créer un nouveau FPS très ambitieux avec seulement... trois personnes. **Après 5 années de dur labeur, Tactical Intervention paraît le 28 mars 2013 et offre malheureusement gameplay hasardeux qui déçoit beaucoup de joueurs, à commencer par Minh Le qui a expliqué ne pas en avoir dormi durant un bon moment.**

Après ce cauchemar, **Gooseman se trouve une porte de sortie en rejoignant Facepunch, le studio créateur de Rust.** Il officie aujourd'hui sur le jeu de survie en tant qu'animateur 3D et contribue également à quelques-uns des autres projets de la compagnie. Voici donc l'histoire de Minh Le - créateur de Counter-Strike, un projet étudiant devenu l'un des jeux vidéo les plus décisifs de ces vingt dernières années.

Jeuxvideo.com : La scène modding de la fin des années '90 était prolifique. Quels sont vos souvenirs de cette période ?

Minh Le : Je me rappelle avoir joué à quelques très bons mods à l'époque, tels que Sven co-op, Action Quake ou The Specialists. Ceux qui sont devenus réellement populaires et toujours existants à ce jour sont Team Fortress et Counter-Strike. Je pense que cette longue vie est liée au support inconditionnel de Valve. Leur capacité à prendre ces mods, à les peaufiner et à les commercialiser dans le monde entier est la raison pour laquelle ils sont toujours aussi présents aujourd'hui. J'étais très actif au sein de la communauté modding à l'époque, puisque j'ai travaillé sur des mods pour Quake, Quake 2 et Half-Life. J'étais très occupé et je n'ai pas eu la chance de communiquer directement avec des équipes de moddeurs autres que les miennes. Il n'y avait pas vraiment d'endroit où l'on pouvait se rejoindre et discuter tous ensemble comme c'est le cas aujourd'hui avec moddb.com. Dans les années '90, la plupart des développeurs de mods se recrutaient les uns les autres très simplement par le biais de sites tels que polycount.com ou planet-halflife.

De nos jours, la scène modding est très active et grâce aux avancées technologiques des outils et des moteurs, de plus en plus de personnes créent des mods. L'un des avantages du travail au sein de la scène modding dans les années '90 est qu'il y avait beaucoup de marges pour l'innovation puisque de nombreuses mécaniques de jeu n'avaient pas été explorées à l'époque. Un jeu comme CS pouvait se démarquer comment étant super innovant. Je pense que c'est plus dur pour les moddeurs de nos jours, la compétition s'est intensifiée. Chaque développeur de mod se bat pour avoir de l'attention et il y a tellement de joueurs qui seraient prêts à essayer tous les nouveaux mods.

Il suffit de regarder le catalogue Steam et le vaste nombre de jeux disponibles.

Jeuxvideo.com : Après votre travail sur Navy SEALs et Action Quake 2, vous avez commencé le développement de Counter-Strike. Pourquoi cette envie de créer des jeux réalistes ?

Minh Le : Je crois que cela vient de mes nombreux visionnages de films d'action contemporains tels que Rambo, Heat, Ronin, Air Force One. Ils furent ma plus grande influence et les responsables de cette envie de créer des shooter réalistes. Action Quake 2 fut un mod très important pour moi puisqu'une partie de son game design m'a influencé lorsque j'ai designé Counter-Strike. L'élément le plus notable est la mécanique des rounds qui empêchait les joueurs de respawn (de manière isolée). Je pense très fortement que ce mécanisme a encouragé le jeu en équipe. J'ai joué à des tas de mods Quake 1/2 et Unreal Tournament qui étaient très rapides et reposant sur les réflexes. Je pense qu'ils passaient à côté du jeu en équipe donc j'ai voulu que Counter-Strike se concentre plus sur le réalisme et le jeu en équipe.

Jeuxvideo.com : Selon vous, qu'est-ce qui a permis à Counter-Strike de se démarquer ?

Minh Le : Il est sorti à un moment où l'industrie était relativement jeune. Il n'y avait pas énormément de jeux en développement à l'époque (en comparaison avec aujourd'hui). Il combinait des éléments de jeux existants tels que Quake et Rainbow Six. J'ai réussi à trouver le bon équilibre entre ces deux jeux, ce qui m'a permis de créer une nouvelle expérience qui récompensait le jeu en équipe.

Jeuxvideo.com : Vous avez ensuite travaillé sur Counter-Strike 2 avant que Valve n'abandonne le projet. Quelles auraient dû être les grandes nouveautés de cet opus ? Quelle était la direction globale de ce nouveau jeu ? Plus de réalisme, comme dans Tactical Intervention ?

Minh Le : Le projet sur lequel je travaillais chez Valve aurait dû être un successeur à CS, mais cela n'a jamais vraiment donné quelque chose. Au moment de créer le prototype, je n'étais pas très appliqué car j'ai passé le plus clair de mon temps à apprendre à utiliser un moteur qui changeait constamment (le moteur Source). J'ai dû recommencer mes efforts à de nombreuses reprises à cause de changements à la base même du moteur. J'ai eu également quelques soucis pour trouver de nouvelles idées pour le jeu car je travaillais dans un environnement fermé et que je n'avais donc pas la possibilité de tester mes prototypes avec plus de 2 ou 3 personnes. Le succès de CS était lié au développement d'un prototype basique qui avait rapidement évolué grâce aux retours d'une large communauté. Cet environnement ouvert m'a permis de voir rapidement ce qui marchait ou pas et m'a motivé parce que je pouvais voir ce qui plaisait et rapidement faire évoluer les fonctionnalités les plus populaires.

Jeuxvideo.com : Quand vous repensez à l'héritage de Counter-Strike, que ressentez-vous ? Souhaiteriez-vous revenir en arrière et travailler sur CS à nouveau ?

Minh Le : Je suis fier d'avoir fait partie de l'histoire d'un jeu aussi influent. Je pense que ce succès est intimement lié à notre engagement étroit avec la communauté et à la chance que nous avons eu d'avoir des level designer aussi talentueux au sein de la communauté. Je pense que CS est arrivé à un point où son gameplay est tellement affiné et peaufiné qu'il n'y a plus grand-chose à faire avec le jeu. En tant que développeur de jeux, j'aime innover et travailler sur de nouveaux jeux. C'est ce qui me plaît, je ne pense pas que j'aimerais travailler à nouveau sur CS car c'est stagnant.

Jeuxvideo.com : Quel est votre avis sur l'évolution des FPS sur ces dix dernières années ?

Minh Le : Il a évolué très rapidement avec des jeux tels que Call of Duty ou Battlefield qui ont introduit le genre FPS auprès du grand public. Je serai toujours persuadé qu'il y a une forte attention des joueurs pour les FPS et que ça restera un genre prospère pour les décennies à venir. Je pense que le challenge sera de trouver des façons de garder le genre innovant et intéressant et nous pouvons voir que des jeux tels que Call of Duty y arrivent en

explorant des styles plus science-fiction. Aussi, avec le gain de popularité d'Overwatch, j'entrevois une revigoration des FPS sci-fi. Dans le début des années 2000, les FPS sci-fi (Quake, Unreal, Tribes) sont devenus moins populaires avec l'émergence des FPS réalistes. Je pense que l'industrie vidéoludique, comme toutes les autres industries (celles du cinéma, de la mode), peut-être très cyclique et ne reste pas stagnante durant trop longtemps.

Peut-être que dans 10 ans, nous allons commencer à voir des FPS explorer des situations plus contemporaines à nouveau (notamment la seconde guerre mondiale, les conflits au Moyen-Orient).

Jeuxvideo.com : Vous travaillez maintenant sur Rust aux côtés de Gary Newmann. Que pensez-vous d'Unity et de l'Unreal Engine ? Pensez-vous qu'ils représentent l'évolution des bons vieux SDK de modding ?

Minh Le : Ouai, je travaille avec Garry dans sa société Facepunch. Je travaille en fait sur plusieurs projets à Facepunch puisqu'il y a de nombreux développeurs dans notre compagnie qui travaillent sur de plus petits projets en ce moment. Garry est une personne formidable avec laquelle travailler parce qu'il a des antécédents dans le développement et c'est bien plus facile de lui parler à lui plutôt qu'à un Project Manager qui n'a jamais touché à une ligne de code.

Les moteurs Unity et Unreal sont devenus tellement avancés que les gens avec des compétences de développement limitées peuvent réaliser un produit jouable. C'est vraiment un énorme changement par rapport au début des années '90 quand il fallait beaucoup de temps et de patience pour apprendre les différentes techniques nécessaires à la réalisation d'un jeu. Je me souviens avoir passé des semaines entières à apprendre comment installer un environnement de programmation pour Quake 2. C'était une expérience très frustrante car la communauté était bien plus petite à l'époque et obtenir des réponses et de l'aide représentaient une expérience très longue et frustrante.

Jeuxvideo.com : Avec des outils aussi accessibles, n'avez-vous pas peur que la communauté délaisse le modding dans sa forme originale ?

Minh Le : Non, je pense qu'avoir des outils qui sont plus accessibles aidera la "scène du modding" (au sens large cette fois-ci) à grandir. Nous allons voir des développeurs capables de transformer leurs idées en jeux. La majorité de ces développeurs auront du mal à faire de l'argent à partir leurs jeux, mais ça, c'était déjà le cas dans les années '90. Créer un titre pour le plaisir est surtout vu comme une façon de gagner de l'expérience et pas vraiment comme un vrai moyen de toucher un salaire. Au bout d'un moment, ces moddeurs devront décider s'ils veulent, ou non, poursuivre dans le développement pour en faire leur carrière et utiliser les mods qu'ils ont créé en tant que vitrine de leurs compétences en postulant dans une compagnie dédiée au jeu vidéo. Toutes les sociétés de l'industrie vidéoludique dans lesquelles j'ai travaillé regardent très attentivement les précédents travaux du postulant. Qu'il s'agisse de travaux amateurs ou professionnels, l'expérience sur le terrain est bien plus importante que les études.

Jeuxvideo.com : Quels sont les jeux qui vous excitent en ce moment ?

Minh Le : Pour être honnête, j'ai été tellement occupé avec le travail que je n'ai pas eu tellement de temps pour jouer à d'autres jeux. Je pense que la plupart des développeurs de jeux vidéo que je connais souffrent du même problème. Quand j'ai une ou deux heures disponibles pour jouer à un jeu, je me perds dans des titres tels que Max Payne 3, GTA V (je l'ai seulement terminé à hauteur de 25 %, puis j'ai arrêté sans trop savoir pourquoi...) et Star Wars Battlefront. J'apprécie Star Wars Battlefront car sa communauté de joueurs est plutôt casual et que je ne suis pas très bon sur les FPS modernes. J'aime les jeux dans lesquels je peux voir mon ennemi sans mourir dans la seconde qui suit. Star Wars est bien moins punitif comparé à un jeu comme CS:GO dans lesquels vous mourrez la plupart du temps sans avoir le temps de réagir.

Jeuxvideo.com : Avez-vous quelques idées de jeux que vous aimeriez développer ? Pensez-vous commencer un nouveau projet de votre côté dans le futur ?

Minh Le : En ce moment, je suis un peu épuisé et à court d'idées... J'ai travaillé sur des jeux vidéo durant les 20 dernières années et ce, D'UNE TRAITE... Tout cumulé, je ne crois pas avoir pris plus de quelques semaines de pause. Je pense que mon esprit est devenu un peu engourdi et je suis devenu incapable de penser à de nouvelles idées de jeux. Je devrais peut-être prendre une bon break, m'éloigner un peu du développement de jeu vidéo avant de revenir avec quelque chose qui m'excite vraiment.