

Alain Brégeon -Le passager du temps- - Les interviews

Amstrad

11-15 minutes

-Avril 2004- (Source : Phenix Informatique)



Alain Brégeon est le génial programmeur du jeu Le passager du temps. Il a réalisé ce jeu avec Patrick Beaujouan. Un jeu qui est resté pour beaucoup une référence du jeu d'aventure.



Fagal : Bonjour Alain, mille mercis d'accepter cet entretien, je suis réellement ravi de pouvoir poser quelques questions à l'auteur du soft qui m'aura pris le plus de temps sur CPC ! Le « passager du temps » aura connu un grand succès sur CPC au même titre qu'un SRAM ou un Manoir de Mortevielle, et il

continue encore aujourd'hui de faire parler de lui. Le compagnon félin présente d'étranges similitudes avec celui de Gaston Lagaffe : vous êtes fan de Franquin ?!

Alain Brégeon : Il est clair que ce chat ne peut pas renier ses origines. Oui je suis fan de bandes dessinées en général et de Gaston Lagaffe en particuliers.

F : Ce chat qui nous accompagne dans l'aventure présente l'avantage de nous aider (parfois) et de nous faire rire (souvent). Comment expliquer sa présence ? Une volonté d'aider le joueur ?

A. B. : Le reproche que je faisais à l'époque à la majorité des jeux d'aventures était qu'il n'y avait aucune aide et qu'il n'y a rien de plus frustrant, voire décourageant, que de rester bloqué faute de trouver l'astuce souhaitée. Le principe de l'aide est donc venu rapidement, aide à 2 niveaux pour ne pas non plus tomber dans la facilité.

De plus nous avons mis un point d'honneur à lui trouver une attitude ou à lui faire faire des jeux de mots à chaque nouvelle étape. On le retrouve avec une bosse lorsqu'il a le hoquet, avec un bandeau lorsqu'on rencontre les pirates, donnant parfois de fausses informations (l'armoire électrique par exemple à laquelle il ne faut surtout pas toucher), vous n'avez pas échappé à tous les jeux de mots autour du chat, chat peau, chat têt, chat pitre, chat meau, chat pelle, etc avec un petit clin au passage lorsqu'il est remplacé par un crocodile dans les marécages en reproduisant le logo amstrad



La maison du professeur Folibus

pénétrez dans
le monde
des jeux d'aventure

Le monde est rempli de secrets et de mystères. Il y a tant de choses à découvrir, tant de lieux à visiter, tant de personnages à rencontrer. C'est pourquoi nous avons décidé de créer un jeu d'aventure qui vous permettra de découvrir un monde entier à travers un jeu d'aventure. Le monde est rempli de secrets et de mystères. Il y a tant de choses à découvrir, tant de lieux à visiter, tant de personnages à rencontrer. C'est pourquoi nous avons décidé de créer un jeu d'aventure qui vous permettra de découvrir un monde entier à travers un jeu d'aventure.

F : Le passager du temps est en outre un jeu très long et très dur, avec un scénario étoffé et un grand nombre de lieux à visiter, ce qui en fait sans doute un des softs les plus longs dans son genre. Comment s'est déroulée sa réalisation et votre collaboration avec Patrick Beaujouan ?

A. B. : La collaboration avec Patrick Beaujouan s'est faite en 2 temps. Il faut pour cela revenir un petit peu en arrière. Ma carrière ordinateur grand public a commencé avec l'arrivée du Sinclair ZX81 qui est arrivé sur le marché sans aucun périphérique. Ma formation technique m'a amené à créer une interface sonore, une interface graphique, de la mémoire etc que j'ai commercialisés après avoir monté mon entreprise de fabrication. L'aventure s'est prolongée avec l'oric et le spectrum et s'est arrêtée à l'arrivée de l'Amstrad.

C'est à cette époque que Patrick Beaujouan m'a contacté pour savoir si je pouvais l'aider à commercialiser un jeu qu'il avait écrit en basic, Carson City. Pendant que je réécrivais entièrement Carson City en assembleur, Patrick Beaujouan faisait les différents dessins. Carson City (<http://abregeon.free.fr>) a été diffusé sur Spectrum et sur Amstrad.

Parallèlement à cela j'écrivais dans une revue qui paraissait à l'époque, à vocation technique, Microsystems, et ils ont publié deux de mes réalisations sur ZX81, un jeu de bowling et surtout ce qui était l'ancêtre du Passager du Temps, un jeu d'aventure entièrement texte, la maison du professeur folibus.

C'est donc tout naturellement qu'après notre première expérience de Carson City, j'ai eu envie de faire un jeu d'aventure graphique avec Patrick Beaujouan, devenu ami.

F : Personnellement je n'ai fini le jeu que très récemment (je l'avais commencé il y a 15 ans ^^). Y a t-il des salles ou des astuces cachées qui ne sont évoquées nulle part dans les solutions que l'on peut trouver sur le net ?

A. B. : Il y a un endroit caché, que l'on trouve avec certaines solutions (<http://www.emultoo.com>), c'est pratiquement à la fin du jeu, le camp de nudiste avec une femme nue allongée sur la plage et écoutant la radio. Ceux qui arrivent là ne peuvent pas repartir.

Il y a également la gestion des gros mots qui n'apparaissent pas bien entendu dans les solutions avec un apprentissage d'anglais au delà du 3eme gros mot puisqu'on apprenait au joueur que "quel joli pied" se traduit par "What a fair foot" (va te faire foutre)

Il y avait déjà à l'époque un système anti-piratage et nous testions l'originalité de la disquette lors du démarrage de la machine à remonter le temps.

Lire la solution vous fait également passer à côté d'une excellente recette de cuisine donnée par un programme se trouvant dans l'ordinateur du bureau.



Vous échappez également à la gestion du courant fourni par le groupe électrogène (il faut penser à éteindre la lumière en remontant du sous sol) et vous n'avez pas le plaisir de chercher le code demandé dans l'ascenseur.

Vous avez du noter qu'il n'y a pas d'inventaire dans ce jeu, la flemme, uniquement la flemme, mais finalement on se débrouille très bien sans.

Autres anecdotes concernant certains noms qui sont des anagrammes de nos épouses (l'île de LOE'NIC qui est Nicole, la princesse ENALIE qui est Eliane, le portrait de cette princesse étant en réalité le portrait de Nicole)

F : Ce jeu est riche, avec un graphisme coloré et proche de la BD, et un analyseur syntaxique assez évolué. Pouvez vous nous en dire plus quant à la réalisation d'un tel jeu, par exemple les outils utilisés ?

A. B. : Pour les graphiques, on ne peut que tirer notre chapeau à Patrick Beaujouan, car il n'existait qu'un logiciel de dessin, si je me souviens bien, et les dessins ont tous pratiquement été faits pixel par pixel. Se posait également le problème de la palette de couleurs car nous ne pouvions utiliser, je crois, que 16 couleurs parmi 256, c'était peut-être même moins que cela d'où les yeux verts du chat dans le sous sol ou sa truffe orange dans le souterrain..

Pour le code j'utilisais un assembleur et il valait mieux ne pas oublier de sauvegarder avant de lancer le jeu, les plantages étaient mortels. Pour l'analyseur syntaxique je dois avouer que je suis assez fier de moi et je regrette qu'aujourd'hui tous se passe à la souris. ça enlève un peu du charme de ces jeux d'aventures ou il fallait non seulement résoudre les intrigues mais également trouver le vocabulaire approprié. De notre côté nous devions essayé d'imaginer tous les mots que le joueur serait tenté de taper pour éviter un découragement trop rapide. L'inconvénient étant qu'il fallait être bon en orthographe (et on retrouve un autre inconvénient avec les émulateurs actuels qui est le clavier azerty de nos pc

alors que le clavier de l'amstrad était qwery.)



F : Ce soft a été édité chez Ere Informatique, très connu à l'époque. Comment s'y prenait t-on pour voir son jeu sortir dans une grande boîte comme celle-ci ?

A. B. : Coups de téléphones auprès des différents éditeurs, démonstration et puis basta. Nous avons commencé par Loriciels qui n'a trouvé aucun intérêt à notre jeu, ERE est venu en second et on a fait affaire. Eux l'ont finalisé, pochette, musique, anti-piratage.

F : Avez vous réalisé d'autres jeux ou programmes sur CPC ?



A. B. : Oui Carson City, déjà nommé plus haut. Patrick beaujouan a de son côté profité du moteur développé pour Le passager du temps pour faire en solo un autre jeu d'aventure (historique dont le nom m'échappe), d'autres raisons nous ayant séparés et éloignés à ce moment la.

F : A l'époque y avait-il une concurrence entre programmeurs ou était-ce plutôt l'entente cordiale avec entraide ?

A. B. : Nous n'avions pas de contacts avec les autres programmeurs mais à l'époque c'était vraiment artisanal, chacun dans son coin, pas d'Internet, la préhistoire, quoi!

F : Et aujourd'hui êtes-vous toujours dans le domaine du jeu vidéo ?

A. B. : Oui, il y a eu une traversée du désert d'une dizaine d'année, ou je n'ai pas abandonné l'informatique mais le développement, avec malgré quelques tentatives de refaire un remake du passager

du temps en C sur PC qui n'ont jamais dépassées le premier niveau (l'extérieur avec la poubelle, le journal et la clé qui tombe)

Puis découverte en 2000 d'un moteur 3D, produit germano-américain dont je suis tombé amoureux au point de m'investir dans la traduction de toute la documentation et de créer des ateliers pour créer des jeux avec ce moteur (atelier pour faire un jeu en 2D, les bases de Carson City, atelier pour faire un jeu de combat et 3 ateliers sur les jeux en réseau). J'anime depuis un forum dédié au développement de jeux 3D avec différents moteurs).

F : Votre CPC continue-t-il de tourner ou bien la courroie est-elle morte ?!

A. B. : Il fonctionne, normalement, bien que je ne m'en serve plus mais mes enfants m'ont longtemps tannés pour jouer au passager du temps. Le problème étant que la protection sur les disquettes a mal résisté au temps et que le logiciel me taxe moi-même d'être un pirate, le comble !

F : Un petit mot sur l'évolution du jeu vidéo, depuis l'époque du CPC à celle de la console de salon, ainsi que sur l'informatique personnelle en générale ?

A. B. : Cela peut paraître paradoxal mais je ne me suis jamais trop intéressé aux jeux. je n'ai pas de console, ceux qui me passionnent quelques fois sont des RTS (command & conquer et autres Alertes Rouges) et un qui me titille en ce moment car il me rappelle Le passager du temps c'est Westerner.

F : A quand une suite du Passager ? :)

A. B. : Ca c'est la question qui tue car c'est ce que je souhaite le plus au monde. Seul c'est impossible d'autant que si je suis toujours bon en programmation, je suis toujours aussi mauvais en graphisme et en modélisation (car si suite il y a, elle sera 3D bien

entendu). Le projet a été réactivé il y a quelques semaines après avoir joué à la démonstration de Westerner. Mais je crains que le chemin soit long et parsemé de nombreuses embûches.



F : Avez vous une anecdote ou une petite histoire étonnante à propos de votre travail sur CPC ?

A. B. : Par rapport au CPC non mais par rapport au Passager du temps oui. Peut-être vous êtes vous souvenez-vous de ce que dit le chat lorsqu'on arrive dans le village papou? "J'en connais une bonne sur les papous...mais l'auteur ne va quand même pas oser"

Pour ceux qui connaissent les BD de Franquin, je pense qu'ils ont tout de suite compris, les autres sont restés sur leur faim.

Donc voici l'histoire: "chez les papous il y a des papas. On a donc des papous papas, des papous pas papas, des papas papous et des papas pas papous. Il y a également des poux. Des poux papas, des poux pas papas et des papoux papas à poux papas, des papas à poux pas papas, des papoux pas papas à poux papas, des papoux pas papas à poux pas papas, des papas pas papous à poux papas, des papas pas papous à poux pas papas etc."

F : Si vous deviez nous donner quelques titres de jeux vidéo vous ayant marqué, quels seraient-ils et pourquoi ?

A. B. : Sram1 et Sram II car je crois qu'ils ont participé dans mon subconscient à l'épopée du Passager du temps.



F : Merci infiniment Alain d'avoir accepté de répondre en toute simplicité à ces quelques questions ! Je suis toujours surpris de voir que les gens ayant travaillé sur Amstrad il y a 15 ans sont aussi enthousiastes d'en parler ! Je vous laisse le mot de la fin, à vous de conclure :)

A. B. : Ma conclusion sera une réflexion personnelle sur les émulateurs. Lorsqu'un de mes fils m'a appelé pour me dire qu'il avait trouvé le Passager du temps sur le Web, qu'il l'avait chargé et qu'on pouvait jouer avec, mon sang n'a fait qu'un tour. Comment des gens ont-ils osé mettre un logiciel qui ne leur appartient pas, sans l'accord des auteurs et surtout sans reverser le moindre centime?

Et puis j'y ai joué, ce que je n'avais pas fait depuis plus de 10 ans, j'ai été heureux de le montrer à mes derniers enfants (j'en ai 5) trop jeunes pour avoir connus l'amstrad (les premiers beaucoup plus grands l'ont connus) et là j'ai complètement changé d'avis. Merci à ceux qui entretiennent les souvenirs, qui participent à l'enrichissement du patrimoine informatique, qui permettent aux nouvelles générations de découvrir ce qui a fait rêver leurs parents. Au delà de la nostalgie il y a je pense un devoir de mémoire. Je suis donc heureux que des sites comme le votre existe, longue vie à lui.

