



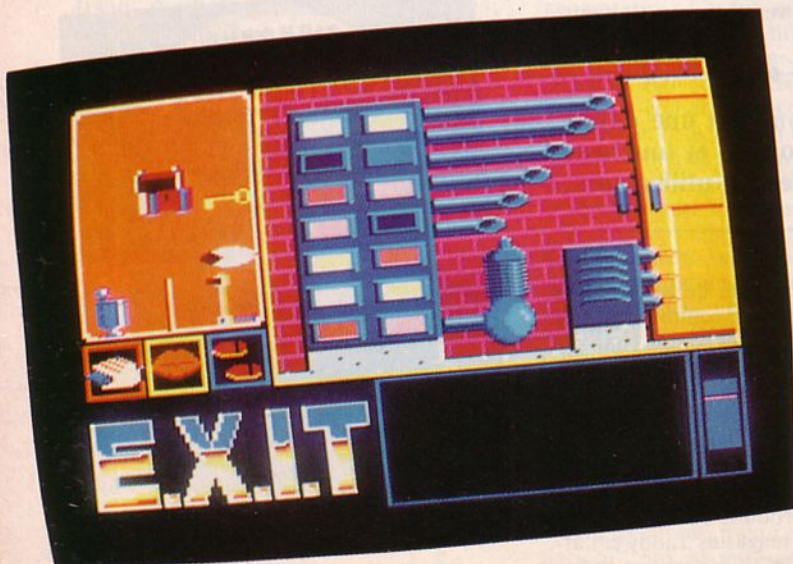
Ils ont inventé un monde, allant jusqu'à reconstituer sa genèse, même si elle n'apparaît pas (ou peu) dans le jeu qu'ils ont créé : E.X.I.T. Brice Rivé et Laurent Boucher sont deux concepteurs pleins de talent.

ARCADES : "Pour commencer, et bien qu'on ne soit pas ici dans un commissariat de police, présentez-vous !"

BRICE : "Je m'appelle Brice Rivé, j'ai 23 ans et je suis ingénieur en informatique. Actuellement, je fais mon service militaire..."

LAURENT : "Moi, c'est Laurent Boucher, j'ai 25 ans et j'ai arrêté mes études universitaires."

En fait, nos deux compères se sont rencontrés dans une école d'ingénieurs. Brice a continué ses études alors que Laurent les a arrêtées. Laurent nous a avoué préférer le dessin à toute autre activité. Il faut reconnaître que, dans ce domaine, il ne manque pas de talent !



A cet instant, Catherine, rédactrice en chef de la revue Amstar, entre dans la pièce avec des tasses de café qu'elle distribue soigneusement. En effet, deux d'entre elles contiennent une potion de sa fabrication, véritable sérum de vérité, qui fera se délier les langues de nos deux amis. Ainsi, nous devrions tout savoir des secrets d'E.X.I.T.

Leur rencontre et leur envie commune de faire un jeu a débouché sur l'étude du scénario et la conception des grandes lignes d'E.X.I.T. "Nous avons commencé par écrire toute l'histoire, ce qui nous a pris environ 3 mois, en prenant bien soin d'être d'accord, tous les deux, sur chaque détail. Par la suite, des contraintes d'ordre technique devaient nous obliger à enlever beaucoup d'idées."

Si Brice est un programmeur averti, qui avait déjà travaillé en assembleur Z80 sur le ZX81, Laurent lui devait nous avouer : "Je n'avais aucune expérience en assembleur avant E.X.I.T. J'ai pourtant écrit les routines de compactage et décompactage des images. Les images apparaissent ainsi très vite." Brice intervient pour nous confier : "E.X.I.T. est écrit entièrement en assembleur. On a même totalement refait les routines du système d'exploitation. Les ROM de l'Amstrad sont déconnectées dès le début et on entre dans nos propres routines de gestion des interruptions du disque, du contrôleur d'écran, du circuit sonore..." Les connaisseurs pourront apprécier l'ampleur de la tâche ! Ceci a été fait dans le but de gagner en rapidité et en place mémoire (le tout tient en moins de 2 Ko !).

"On a même totalement refait les routines du système d'exploitation."

Cette phase de programmation a duré environ 2 mois. Mais le plus long a certainement été la réalisation des dessins. E.X.I.T. frappe par la qualité et le style de ses graphismes. Nous avons demandé à Laurent comment il avait procédé. "Une fois l'idée du dessin dans ma tête, je les mets, pour certains sur papier (mais la plupart ont été directement travaillés sur écran). Ensuite, je les dessine au moyen de Advanced Art Studio qui, pour moi, est le logiciel de création graphique le plus performant sur Amstrad. Après, je me mets dans la peau de quelqu'un qui le verrait pour la première fois et, si je trouve quelque chose qui cloche, je corrige..."

ARCADES : "L'inspiration te vient vite ?"

LAURENT : "Pour certains dessins, cela s'est fait en une ou deux heures ! Ainsi, l'idée des arbres pétrifiés et des cristaux qui sortent du sol, m'est venue je ne sais comment. J'ai aussi ajouté quelques clin d'œil pour l'utilisateur, comme les carcasses de voitures..."

Pour nos lecteurs qui ne connaîtraient pas encore E.X.I.T. (voir présentation dans Arcades n° 5), Brice et Laurent ont cru bon de préciser :

"E.X.I.T. se présente, au départ, comme un jeu d'aventure dans lequel on pourrait se déplacer partout. On ne se trouve jamais bloqué et nous avons misé sur une ergonomie étudiée de manière à ne pas demander trop d'actions différentes. Tout se manipule directement. A ce propos, savez-vous que la petite main qu'on déplace sur l'écran, et qui tapote d'impatience en attendant le joueur, a demandé 35 sprites différents ?

Pour casser le rythme du jeu et détendre "l'aventurier", on a ajouté de l'arcade. Mais E.X.I.T., ce n'est pas seulement ça ! Quand on y entre profondément, on découvre des tas d'autres choses et notamment des séquences se déroulant dans un labyrinthe en 3 dimensions. En fait, il y a trois labyrinthes qui ont un point commun permettant l'accès à une salle, où est assis un sage qui est un peu le but de l'aventure mais... chut !"

Laurent et Brice ont imaginé, pour E.X.I.T., toute une société, une mythologie et ont cherché à faire transparaître cela, indirectement, dans leur jeu afin que le joueur puisse percevoir tout cet univers à force de le manipuler. C'est une des raisons pour lesquelles aucune explication n'est fournie sur le jeu. Le joueur aura tout à découvrir ! En schématisant : on arrive sur une planète, il faut en repartir. Dans E.X.I.T., tout est homogène et respecte l'histoire de la planète (dont le joueur ignore tout) sur laquelle il est arrivé. Pour bien comprendre, il faut faire un plan de la planète en utilisant la boussole. Alors, on découvre une certaine logique... et c'est bien utile pour repérer les portes. Mais, on vous en a déjà trop dit ! En fait il y a 3 portes à découvrir, mêlant 3 petites aventures mais... ce n'est pas tout !

"On a cherché à faire quelque chose d'intéressant, avec des trucs un peu tordus à trouver."

ARCADES : "Il faut quand même avoir beaucoup d'imagination pour réussir à vous suivre."

"On a cherché à faire quelque chose d'intéressant, avec des trucs un peu tordus à trouver. On pense que ce n'est pas trop dur pour les gens qui résolvent ce genre d'énigmes, qui cherchent en groupe et échangent beaucoup d'indices, qui lisent les magazines et passent du temps sur certains réseaux minitel. Mais il fallait que ce soit assez dur pour les tenir en haleine. On ne meurt jamais, on peut essayer tout un tas de trucs et on n'est jamais bloqué. On a tenté de mettre dans E.X.I.T. tout ce qui nous passait par la tête depuis quelque temps et nous avons une bonne connaissance des jeux d'aventure actuels. Pour faire un bon jeu, il faut parfaitement connaître les autres. On a utilisé le truc de la main parce qu'on est contre l'analyseur syntaxique. Malgré toutes les difficultés que nous avons rencontrées, on ne s'est jamais découragé. Par contre, on a eu du mal à supprimer, pour des impératifs techniques, certains détails auxquels on tenait."

ARCADES : "Comment avez-vous trouvé l'éditeur, en l'occurrence, Ubi Soft ?"

LAURENT : "Je connaissais bien l'équipe et ils me connaissent comme dessinateur. J'avais entendu parler de gens qui se faisaient du fric en écrivant des jeux vidéos mais je me disais, à mon avis, c'est du beau rêve... En plus, je n'avais jamais dessiné sur ordinateur..."

BRICE : "Et moi, je voulais refaire quelque chose d'autre, après le jeu que j'avais créé sur ZX 81 et qui n'a eu qu'un succès limité à cause de la machine."

ARCADES : "Donc vous connaissiez l'éditeur et vous avez proposé votre idée, avant même que le jeu ne soit écrit, tout simplement. C'est assez peu courant !"

LAURENT : "Oui mais attention, ils n'ont signé nos contrats que vers la fin, quand on leur a montré le travail..."

BRICE : "Ils nous ont bien soutenu, même quand notre matériel est tombé en panne, on a rapidement eu un échange."

ARCADES : "Est-ce que vous allez adapter E.X.I.T. sur d'autres machines ?"

BRICE : "Oui, ce sera fait, mais pas par nous. Seul le scénario sera repris. Il sortira, en principe sur ST et PC."

ARCADES : "Quel est l'impact d'E.X.I.T. sur le public ?"

BRICE : "Je m'suis baladé pas mal sur les réseaux minitel pour le savoir, mais c'est encore trop tôt car E.X.I.T. n'est pas très connu." (NDLR : Lecteurs, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques concernant E.X.I.T. : nous les ferons suivre à Brice et Laurent).

On ne vit pas de la création de logiciels de jeux, aussi avons-nous demandé à Laurent et Brice ce qu'ils comptaient faire ensuite. Leurs projets, à part l'éventuelle création d'un jeu (arcade, cette fois...) sont d'ordre professionnel. Brice envisage de faire carrière dans l'informatique, peut-être dans le traitement des images. Laurent, lui, voudrait continuer dans le dessin pour réaliser un rêve de gosse. Son fantasme était de faire une B.D., mais il est réaliste et sait que percer dans ce domaine est très difficile." Dans E.X.I.T., nous dit-il, je m'suis éclaté ! J'ai vraiment fait ce qui me plaisait alors que, à la fac..."



Brice RIVE et Laurent BOUCHER