

## Bruno Gourier -Le Manoir de Mortevielle- - Les interviews

*Amstrad*

5-6 minutes

---

-Octobre 2003- (Source : Phenix Informatique)

Co-auteur et réalisateur du "Manoir de Mortevielle", Bruno Gourier a répondu aux quelques questions que je lui ai posées sur le soft et sur lui même...



**Fagal : Bruno Gourier bonjour ! Vous avez collaboré avec Bernard Greleau pour nous pondre « Le Manoir de Mortevielle » édité chez Lankhor. Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?**

Bruno Gourier : Ancien informaticien de gestion mais qui ne se plaisait pas dans ce type d'informatique.

Un peu réveur, un peu artiste, un peu fainéant...



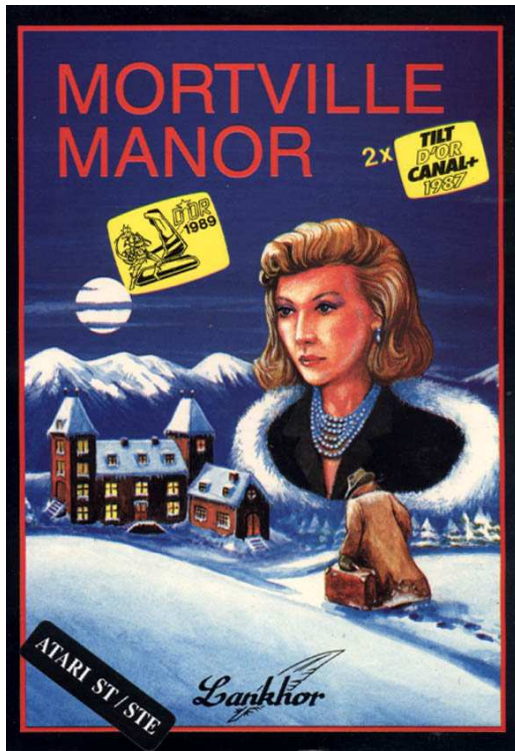
**F : Quels sont les softs que vous avez contribués à réaliser ou réaliser entièrement ?**

B G : Plein : le Manoir, Maupiti Island, Rody et Mastico 1,2,3,4,5,6, la secte noire sur Atari, etc...

A vrai dire, j'ai un peu oublié

**F : Venons-en à celui qui intéressera le plus de monde, car célèbre, Le Manoir de Morteuielle : d'où est venue l'idée du soft, en d'autres termes comment tout cela à démarrer ?**

B G : Par l'envie de faire autre chose que de la gestion et ensuite, par la lecture d'un livre sur la structure des romans policiers...



**F : De même, Jérôme Lange, le héros du jeu, fait très détective ancien (c'est d'ailleurs le cas puisque l'action se déroule il y a plusieurs décennies !) : a-t-il un modèle humain ou fictif ?**

**B G : Un peu shelock holmes, un peu rouletabille, un peu humphrey bogard, un peu de rêve.**



**F : Le soft est sorti sur plusieurs machines : Atari, Amiga, CPC même sur PC. Sur quelle machine est-il sorti en premier, et avez vous décidé de l'adapter sur les autres en raison de son succès ?**



B G : En premier sur QI 128 sinclair !!!

Puis sur Atari pour manger...

**F : La réalisation du jeu, du moins sur CPC, en a époustouflé plus d'un au vu des capacités de la machine (notamment au niveau sonore avec la synthèse vocale). Quelles sont les difficultés majeures que vous avez rencontrées ?**

B G : A cette époque, j'étais associé avec JeanLuc Langlois et c'est lui qui s'est occupé de ça !!!

**F : Comment se passait en 1987 la réalisation d'un jeu (relations entre éditeurs et programmeurs, travail en groupe, interventions extérieures) ? Je crois que la société Lankhor a été un cas un peu particulier dans le domaine du jeu vidéo.**

B G : Un cas particulier, oui : on n'avait jamais d'argent !!! (Quelle époque de merde !!! Au bout d'un moment, ça ne faisait rêver que les gens extérieurs !!!)

Sinon le travail se faisait en petite équipe de "fondus" avec quelques éléments extérieurs au début (les graphistes).

Ensuite, nous avons embauché un graphiste à demeure On éditait nous même, car on n'avait aucune confiance dans les éditeurs pour le versement des royalties.



**F : La sempiternelle question : une anecdote sympathique à propos du jeu, de sa réalisation, de sa création ?**

B G : Pendant la réalisation, on couchait au pied des ordinateurs pour ne pas perdre de temps car on avait besoin d'argent et ce n'était pas sympathique du tout !!!

**F : En terme de notoriété, il est reconnu que Le Manoir de Mortevielle est devenu une référence au point de vue réussite et innovation. Le succès a-t-il été au rendez vous dès le début où bien la réputation du jeu s'est-elle faite au fil des années ?**

B G : Dès la sortie sur Atari... Il est vrai que le QL de sinclair avait peu d'émules !!!

**F : Et à l'étranger, comment s'est traduit son succès français ?**

B G : Moyen ...

Mais on l'a quand même traduit en Anglais et en Allemand et peut-être en espagnol mais je ne me rapelle plus...

**F : Vous avez aussi travaillé, toujours avec Lankhor, sur la suite du « Manoir », le non moins célèbre et magnifique « Maupiti Island ». Pourquoi ce soft n'est-il pas sorti sur CPC ? Prévoyiez vous déjà la fin de la machine où y avait-t-il des raisons plus techniques ?**

B G : Ah bon ! je ne me rapellais pas que ça n'avait pas été transféré !!!

Il était sans doute trop tard.

En tout cas, pas de problèmes techniques.



**F : Lankhor, qui était un des derniers grands éditeurs français, a définitivement fermé ses portes il y a une vingtaine de mois après « Ski Park Manager ». Une réaction sur le sujet ?**

B G : Aucune !

J'avais quitté la boîte depuis deux ans.

Si, une...

Au lieu de se disperser, nous aurions mieux fait de continuer sur les softs

d'aventures et d'insister sur les softs éducatifs.

Peut-être serait-on encore ensemble et la boîte fonctionnerait peut-être

encore...

Mais avec des peut-être, on refait le monde...

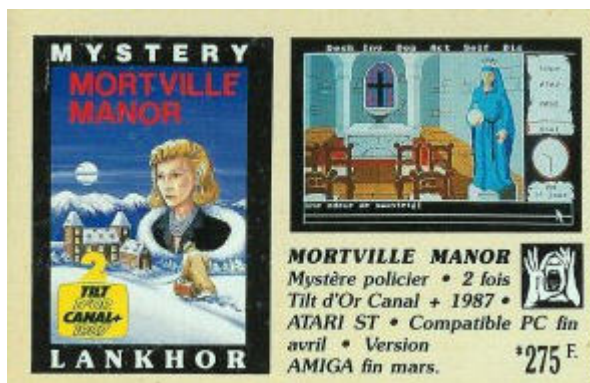
**F : Quant à vous, après votre passage chez Lankhor, avez-vous continué dans le domaine du jeu-vidéo ? Et quelle est votre actualité ?**

B G : Non, j'ai quitté ce monde : je suis prof de danse et je fais des

spectacles de contes et de marionnettes.

**F : Merci infiniment Bruno d'avoir pris le temps de me répondre ! Le « Manoir de Mortevielle » fait partie du paysage vidéo-ludique français et c'est un honneur d'avoir pu vous contacter ! Comme à l'accoutumée la conclusion vous revient de droit, la parole est à vous !**

Ce temps est passé, les jeux de maintenant sont bien aussi.



Plus d'info sur la société lankhor :

<http://www.lankhor.net/>