

Eric Safar -Athantor- - Les interviews

Amstrad

7-9 minutes

Fagal : Salut Eric peux-tu te présenter en quelques mots, ton parcours pro, tes influences ...

Eric :Salut à tous

J'ai commencé à programmer sur un Laser200 puis très vite sur Oric en 6502 (une magnifique machine) et l'Atari ST vers 1987.

Je suis entré chez Legend Software pour travailler sur divers jeux sur ATARI ST (Les Portes du Temps, RanXerox, 1789 La révolution Française et d'autres)

Fin 1992 Rémi Herbulot m'engage chez CRYO Interactive.

Je vais y rester un peu plus de 10ans.

J'ai participé à divers titres comme Megarace, Virus, etc mais j'ai surtout travaillé sur la saga ATLANTIS.

10 magnifiques années de développement ! (difficiles mais très enrichissantes)

A la fermeture de CRYO en 2003, j'ai monté un petit studio de développement (Atlantis Interactive) pour réaliser encore 2 épisodes de la saga Atlantis) puis j'ai quitté la « scène » en 2008.

F : Nous sommes beaucoup à apprécier les jeux aventure-texte, je suppose que tu as passé toi même beaucoup de temps à te racler la soupière sur des jeux de ce type !...

E : Le manoir du Docteur Génius sur Oric a été une vraie découverte !

Les graphismes, le scénario et les mécanismes du jeu sont très sommaires mais je me suis régalé. (Beaucoup d'autres jeux ont suivis)

F : Quels outils as-tu utilisé pour développer athanor ?

E : Un des challenge que je m'étais fixé au départ, était d'utiliser les machines d'époques ! Je voulais programmer directement sur Oric et Amstrad sans faire appel à des émulateurs ou cartes nouvelle génération !

Me remettre dans les conditions des années 80 !

C'était génial ! Vraiment.

Epuisant et couteux en matériels car j'ai eu droit à plusieurs pannes.

F : As-tu eu besoin d'en créer toi-même pour parvenir au résultat escompté ?

E : Oui.

Je voulais créer mes graphs sur Thomson car j'avais dans l'idée d'utiliser l'outil magnifique (🖍️ qu'est le crayon optique !

J'ai donc réalisé tous les graphs sur un TO8D mais sans le stylo optique. (Car au final pas assez précis !)

J'ai donc développé un outil de création graphique sur mon TO8D

F : Comment t'es venu l'idée de développer et distribuer un jeu pour CPC ?

E : A la base, l'envie m'est venue sur Oric ! C'est ma machine de cœur 🖤

Donc Athanor a été terminé sur Oric en premier ensuite quand la décision de proposer une version boite a été prise, l'Amstrad s'est imposé pour aider au financement de la production.

F : J' imagine que tu as reçu de l'aide (du soutien ???) extérieur pour parvenir au jeu fini !

E : Le développement Homebrew (je m'en suis rendu compte) est assez solitaire au final et les soutiens sont rares.

Mais j'ai des amis dans mon entourage, fan de Homebrew également (Hervé aka Tom & Jerry par ex) qui m'ont rejoint en cours de route et m'ont été d'un grand soutien.

Certains forums également et leur nombreux passionnés m'ont bien aidé !

Je salue au passage le Doc, administrateur du forum Gamopat qui m'a bien aidé !

Puis Amstrad.eu bien évidemment, avec les quelques soirées Live où ont à bien rigolé à faire la solution d'Athamor, merci encore à Jb_le_Daron

F : As-tu rencontré des difficultés dans la distribution et l'édition du soft ?

E : Pas vraiment !

Le plus gros problème était le financement de la jaquette et des indices matériels.

J'ai voulu proposer une version boîte digne de ce que l'on pouvait trouver de meilleur à l'époque. ERE informatique par exemple avait proposé des jeux en Folio Carton. Je me suis inspiré de ces éditions.

F : Est-il auto-édité du coup ?

E : Voilà tout juste !

J'ai trouvé environ 2000€ (en vendant quelques pièces de ma collection par ex) et j'ai lancé la production de la jaquette dans une imprimerie de Nice très pro qui a fait du bon boulot en respectant bien les desideratas de départ.

(Impression en offset Quadri (et non laser) sur du carton très proche du carton des boîtes d'époques)

F : Combien de temps cela t a pris entre l'idée du jeu et sa

finalisation ?

E : J'ai écrit les premières lignes de scénario en avril 2013 et le jeu était disponible en juin 2014 !

F : **As-tu bénéficié de conseils éclairés de personnes du "milieu" ou t'es-tu débrouillé seul pour sortir ce soft ?**

E : Oui j'ai bavardé avec pas mal de monde.

Hervé m'a bien aidé sur Amstrad et Gabriel m'a bien conseillé concernant l'édition de la jaquette.

C'est un vrai plaisir de travailler avec des passionnés !

F : **On sait qu'athanor 2 est en chantier, une idée de date de sortie ?**

E : Haaaaaaa la question qui fâche...

Initialement, Athanor 2 – La Légende des Hommes-Oiseaux était prévu pour décembre 2015.

Mais je crains qu'il me faille le retarder légèrement ! (ça existe ça dans la conjugaison ?)

En effet, la version Commodore 64 d'Athanor 1 s'est glissée dans le planning depuis le mois de juin et sera dispo à la rentrée. (Merci Eric 😊)

De plus, 2 nouveaux challenges techniques prennent plus de temps que prévu, mais je pense que le jeu en vaut la chandelle 😊

Je vous tiens informé mais Athanor 2 verra très probablement le jour en début 2016 plutôt qu'à Noël 2015 ! Désolé.

N'hésitez pas à me solliciter ! Je suis disponible à la discussion sur mon mail.

F : **Peux-tu nous en dire plus sur cette suite (son univers, son orientation graphique, un petit screen en avant-première....)**

E : Pour ceux qui ont fini Athanor 1 (et je sais qu'il y en a)

Ils ont découvert qu'Athamor prends une nouvelle dimension à la fin du premier épisode !

Le huit clos dans l'abbaye d'Athamor 1 est terminé !

Le joueur va maintenant voyager aux 4 coins du monde et ainsi découvrir des ambiances graphiques très différentes !

Comme annoncé, le parti pris graphique est maintenant le Bitmap ! Nous essayons de proposer des graphes dignes des meilleurs titres sur Amstrad.

Athamor a été conçu comme un (humble) hommage aux diverses générations de jeux d'aventures.

Le premier opus commence par les graphes vectoriels (très populaires au début des années80) avec analyseur syntaxique.

Le second continue avec l'arrivée des graphes bitmap et le Gameplay à la souris pour les versions ST & Amiga

Le troisième Opus Nous aurons l'occasion d'en reparler ensemble... 😊

F : Un conseil pour les illuminés qui voudraient suivre ton exemple de jeu CPC en 2015 ?

E : S'armer de patience.

A mon sens, la passion est le meilleur carburant de ce genre de projet.

F : Si tu devais retenir un fait marquant, une anecdote depuis que tu t'es lancé dans l'aventure...

E : J'ai rencontré des tas de gens passionnés par nos chères machines des années 80.

C'est sans conteste la meilleure surprise pour moi.

Je suis vraiment content de voir que je suis loin d'être le seul encore amoureux de nos Oric, Amstrad, Commodore, Msx, Apple, Thomson etc.. (Aie, j'en ai forcément oublié, je vais en froisser certains.. Qu'ils me pardonnent !

Sinon concernant le développement lui-même, une petite anecdote concernant la patience nécessaire !

Ayant réalisé les graphes sur Thomson, je me suis rendu compte que je n'avais (à l'époque) aucune passerelle entre mon TO8D et mon Oric ou Amstrad !

Il m'a donc fallu taper à la main tous les codes Hexadécimaux composant une image ! (entre 2 et 4ko) par image. (Il y en a 50 dans Athanor)

J'ai baptisé ces séances : Séance Hebdogiciel (du nom de la célèbre (et cultissime) revue dans laquelle ont tapait des programmes)

J'en rigole maintenant mais à certains moments (notamment sur Amstrad) j'ai failli craquer !

F : Merci à toi Eric de nous faire rallumer nos CPC ! Le mot de la fin est libre !**

E : Surtout merci à vous de l'intérêt que vous portez à Athanor !

J'ai vraiment hâte de vous proposer l'épisode 2 de la série.

L'équipe s'est agrandie et nous faisons tout pour proposer un jeu encore plus abouti que le premier !

N'hésitez pas à me contacter pour poursuivre la discussion, j'aime partager autour de notre passion commune ! (eric (at) safargames.fr)