

oldies-but-goodies.fr

Oldies But Goodies - Le site des jeux vidéos rétros

11-14 minutes

Abandonnant sa carrière militaire en 1988 pour se lancer dans la toute nouvelle société créée par son ami Marc Fajal, il en sera le directeur commercial et un des piliers d' Infomédia. Il participera à tous les jeux de la grande époque : Explora, Explora 2, Rockstar. En 1990, un peu avant la sortie d'Explora III, il cèdera ses parts de la société et la quittera en 1990 bien avant son changement de créneau. Une page de l'histoire micro ludique sera définitivement tournée... Il travaille maintenant dans la gestion de patrimoine immobilier.

[Ranx] Bonjour Michel Centelles, pouvez nous parler de votre parcours et de votre travail au sein d'infomédia ?

[Michel] J'ai connu Marc Fajal au Lycée, ainsi que Philippe Costa et André Bruzy (les 1er actionnaires d'Infomédia) et nous avons passé notre Bac F2 (Electronique) ensemble.

Nos chemins se sont séparés..mais vite rapprochés

1) Marc épousant Cécile (une de mes copines d'enfance, présentée lors d'une fête... mémorable !!)

2) Rentré à l'armée de l'air en 1982, je m'équipais en 1984 du TI99 avec lecteur de disquette et 16Ko de mémoire étendu... le must... Premiers pas avec le basic étendu et l'assembleur sous 16bits !!

3) Marc me contactait en 1985 pour me proposer de prendre quelques parts (5%) dans une société informatique avec Philippe et Dédé.

4) En 1986 Infomédia déposait un brevet du premier journal

informatique sur disquette (une idée de Marc si je me souviens bien) développé sur C64 par Jean-Marc Cazale et Amstrad CPC par Hervé Hubert avec une collaboration importante de Jean-Marc Grignon (dessins, design musiques)

5) En juillet 1986 nous arpentons avec Marc les rues de Paris à la recherche de partenaires publicitaires et éditeurs... (AMI Informatique, Coconut, Electron, Ubi Soft, Ocean etc..) séduits par le projet.

6) Demande à la commission paritaire de diffuser Floopy en kiosque à journaux.. et Là, réponse folle : « nous n'avons pas de magnétoscope pour visualiser votre cassette !!! » (c'était une disquette 5pouces 1/4)

7) Rencontre avec la revue Microdor et 1ere Publicité pour FLOOPY le Canard sur disquette..et là !! de la folie , plus de 2000 abonnés en 1mois !! surtout sur C64.

8) Nous sommes contactés par Marc Andersen directeur d'une nouvelle petite revue qui nous demande de passer une pub : « Joystick Hebdo » ...Marc Andersen nous sera toujours fidèle.

9) Le nombre d'abonnés augmente jusqu'à 3000...pendant 1an mais déjà le piratage par... les Belges et le marché « s'effrite. »

10) 1987 Sortie de l'Amiga 1000 et de l'Atari ; Floopy s'adapte mais surtout les programmeurs Jean-Marc et Hervé.. qui doivent déjà jongler avec la mémoire vive !!

11) 1987 : Ouverture de la boutique ALLO MICRO pour vendre des machines Commodore, Atari, Amstrad et Infomédia change de siège.

12) J'envisage alors de quitter l'armée au bout de 6 ans, malgré un bilan d'Infomédia très négatif.

Le pari est risqué, Nous procédons à une augmentation de capital et je deviens actionnaire à 40% d'Infomédia avec un poste de responsable commercial dès 1988.

En fait plusieurs casquettes : coordinateur, dépannage des Amiga et Atari, relations presse, encadrement du personnel salarié et Free-Lance.. L'idée de faire un jeu d'aventure germe..., les ventes de

Floopy chutent...

[Ranx] Vous avez abandonné l'armée pour l'informatique en 1986, est ce par amitié pour Marc Fajal ou parce vous avez été attiré vers ce nouveau secteur en plein essor ?

[Michel] J'ai quitté l'armée car il n'y avait pas vraiment de plan de carrière extraordinaire.. la routine.

Bien sur que c'était par amitié pour Marc, nous sommes toujours resté en contact . J'étais d'ailleurs encore à l'armée lorsque nous avons créé Infomédia. J'ai quitté l'armée début Janvier 1988 ..et le lendemain j'étais à Infomédia. Nous étions tous deux passionnés et nous avons passé en 1985 des heures, des nuits au téléphone (lui à Perpignan, moi à Salon de Provence) pour résoudre l'énigme du Jeu EUREKA sur Commodore 64 pour gagner... rien du tout, c'était une arnaque !! Le contexte informatique de 1986 n'était pas encore vraiment en plein essor.

Marc avait surtout peur que je lui reproche un jour d'avoir abandonné un poste de fonctionnaire, pour rejoindre une entreprise. Nous sentions malgré tout qu'il y avait quelque chose à faire ...

[Ranx] Vous avez participé à une trilogie bien connu, Explora où l'on vous retrouve comme scénariste et coordinateur. Quelles sont vos inspirations et vos coups de coeur micro ludique ?

[Michel] Tout d'abord l'idée.. faire un jeu d'aventure avec pour thème le voyage dans le temps.. un résiduel de « EUREKA »(Mon coup de cœur). C'est un free-lance, Patrick De Mozas qui élaborait un 1er scénario, assisté de Fabien Begom. Quand toute l'équipe a vu la première planche de Fabien, nous sommes tous restés... sans voix. Fabuleux, du jamais vu, surtout par rapport à tous les jeux existants. Jean-Marc Cazale et Hervé Hubert élaboraient l'interface graphique inédite.

Ubi-Soft annonce la sortie d'un jeu d'aventure en français sur Amiga (ma mémoire flanche.. je ne me souviens plus du titre !!)...Et là, un pari fou, une course contre le temps, INFOMEDIA défie UBI-SOFT pour sortir le 1er Jeu d'aventure en français sur Amiga. Il fallait gérer des programmeurs sous pression, un graphiste qui portait un nouveau dessin tous les 2 jours, Marc qui faisait les cents pas et qui me mettait la pression, et nos rendez-vous avec le banquier qui devait nous suivre à tout prix et a qui il fallait faire comprendre l'enjeu lui qui découvrait dans son bureau un PC avec écran monochrome !! Nos voyages à Paris pour les Préviews, pour mettre la pression aux médias.. Sans oublier la boutique, où je m'occupais du S.A.V des Ataris et Amigas..

Toutes les revues de l'époque nous ont soutenu... évidemment, une petite structure comme la nôtre..

Marc et moi passions nos soirées à « Débugger », et le lendemain matin j'avais la lourde tâche d'annoncer à JM et Hervé tous les bugs !! Marc ne s'y risquait pas... Le scénario final n'avait plus grand chose à voir avec le 1er.

Les revues relatent assez bien nos aventures dans l'aventure « EXPLORA »

Un « COUAC » tout de même, EXPLORA est sorti sans possibilité de sauvegarde sur AMIGA.. Pourquoi ?? Il fallait impérativement sortir le jeu.. raisons financières, manque de temps et plus un seul Octet de disponible pour Jean-Marc qui était à bout !! C'est 3 semaines après la sortie du jeu que nous avons fait un échange de la disquette 1 avec possibilité de sauvegarde.. J-M avait eu le temps de reprogrammer. Mes coups de cœur ? Captain Blood ,Les Sierra, Indiana Jones, MonkeyIsland, Manoir de Mortevielle, Maupiti Island, Les voyageurs du temps.

[Ranx] Dans quelle mesure le jeu "Cars" a t-il été abandonné et quel était son état d'avancement ?[Michel] Nous étions une petite structure, malgré tout assez fragile comparé à TITUS, UBI, DELPHINE.

Une fois Explora sorti, nous avons tellement puisés dans nos réserves personnelles et payés d'agios bancaires que nous n'avions pas de trésorerie pour nous lancer dans un EXPLORA II ! C'est grâce à Yvan CORIAT patron de 16/32 diffusion et de la boutique ELECTRON PARIS que nous avons développé le 2ième volet. C'est lui qui nous a financé le développement (EXPLORA II , ROCKSTAR, EXPLORA III) sous forme d'avance en contre partie d'une exclusivité de diffusion. C'est grâce à lui que nous avons rencontré PSYGNOSIS.

Il y eu malheureusement un différent entre Yvan et Marc sur la politique de commercialisation de ROCKSTAR (Dommage...). Nous avons eu également une proposition de rachat de la société qui a été déclinée (Dommage...).

Laurent Ramon nous a donc développé « CARS » que je suis allé présenter en preview aux revues..

Il devait être très bien accueilli car vraiment bien fait.. Hélas faute de moyens il ne vit jamais le jour bien qu'étant terminé !

J'ai quitté la société en Septembre 1990 avant la sortie d'EXPLORA III dont j'avais réalisé le scénario avec Hervé Hubert, Fabien Begom, et Jean Marc Cazalé. Fabien avait mis au point avec les programmeurs un systeme de création graphique inédit par blocs permettant de réaliser plus de 300 planches graphiques en les utilisant par combinaison.

Au final il y a eu beaucoup de simplifications (EXPLORA devant bouger un peu plus dans le temps avec des relations de cause à effet) que je n'ai pas contrôlé ayant quitté INFOMEDIA en vendant mes parts à Philippe Guidicelli (patron de la chaîne Micro Vidéo) et créant une boutique ELECTRON sur Montpellier.

J'ai donc découvert EXPLORA III et son scénario vraiment simplifié!!!

Je pense que le manque de temps y est pour beaucoup....

Infomédia a donc cessé le développement de jeux..(voir interview de Jean-Marc C.)

[Ranx] Beaucoup de société française assez connu dans le

domaine de l'aventure sur Amiga/ST ont disparu récemment comme Lankhor, Delphine Software, quel est votre regard actuel sur l'édition logicielle et sur la production française ? Est-ce la fin du jeu d'auteur ?

[Michel] Dans l'édition Française, il y avait les mastodontes : INFOGRAMMES, UBI-SOFT, TITUS, EXXOS, DELPHINE et COBRA (un peu plus petits) . Delphine Software a été créé avec de très gros moyens et a investi énormément sur les voyageurs du temps ; Et puis les gens de Lankhor, une petite structure avec des idées phénoménales, des logiciels excellents mais peu de moyens, et Infomédia qui était une toute petite structure avec des moyens dérisoires. Les mastodontes ont pu se positionner sur le marché de la console ou il fallait investir des millions pour se faire une place. Les petits ont logiquement disparu faute de moyens et d'investisseurs. L'édition logicielle actuelle n'est pas très innovante, et n'a vraiment rien d'extraordinaire. La production française est à court d'idées. On utilise les mêmes routines en changeant le graphisme, rajoutant des séquences vidéo. La fin du jeu d'auteur ? Non, Il faut toujours garder espoir..

Fabien Begom, Jean-Marc Grignon sont de vrais artistes, Jean-Marc Cazalé est un programmeur exceptionnel, et moi j'aimerais tant créer un nouveau scénario.. La machine EXPLORA a tant de secrets a nous révéler !

Lors de la fin du règne des 16 bits , pourquoi Infomédia ne s'est pas recentré sur les jeux d'aventure sur PC, domaine qu'elle aurait parfaitement maîtrisé, et même envisagez une version d'Explora sur PC 256 couleurs ?

Je pense que la réponse précédente s'applique à cette question... les moyens financiers.

[Ranx] Avez vous gardé contact avec des anciens d'Infomédia ? Que fait Marc Fajal aujourd'hui ?

[Michel] J'avais perdu tout contact avec les anciens d'Infomédia depuis 1994. Je savais simplement qu'ils avaient cessé toute activité en 2000. Grâce à vous, j'ai longuement discuté au téléphone avec J-M Cazalé et nous devons nous voir très prochainement. Je vais également reprendre contact avec Fabien et JMG. C'est vraiment avec une grande tristesse que j'ai appris le décès d' Hervé. Je n'ai aucune idée de ce que fait Marc Fajal aujourd'hui. Peut-être en surfant tombera-t-il sur « Alone in the past »..

[Ranx] Que faites vous actuellement et avez vous des projet micro ludique ?

[Michel] Actuellement je suis sur Montpellier où j'exerce une activité immobilière et de gestion de patrimoine . Avec comme passion l'informatique, le montage audio-vidéo. Je n'ai pas de projet micro ludique pour l'instant...

[Ranx] Je vous remercie d'avoir bien voulu répondre à mes questions et je vous souhaite une bonne continuation.