

RENCONTRE AVEC UN AUTEUR : PATRICK LECLERCQ

Ceux qui croient que les auteurs de jeux pour micro-ordinateurs sont tous des programmeurs dans l'âme se trompent : certains sont plus des scénaristes, voire des écrivains, que des informaticiens. Patrick Leclercq est de ceux-là : on lui doit le Nécromancien édité par UBI-SOFT



ARCADES - Patrick, tu as 24 ans et tu programmes déjà depuis quelques années. Comment t'est venue l'idée d'écrire *Le Nécromancien* ?

P. LECLERCQ - En fait, je ne m'intéresse pas vraiment à la programmation mais plutôt à la conception de scénario. Initialement, le système "*Le logiciel dont vous êtes le héros*" était une idée qui devait servir à tester des scénarios. Je l'ai développée et me suis rendu compte que ce système permettait de réaliser des jeux complets.

Vers la même époque, "*les livres dont vous êtes le héros*" sont sortis, en suivant la même démarche. Tout cela avait été mené en parallèle sans pour autant qu'il y ait eu concertation.

J'ai laissé tomber le procédé et l'idée pendant près d'un an. Je programmais très peu... Puis j'ai eu l'idée de sortir un premier logiciel complet : "*Ténèbres*" était né, édité par Rainbow Productions. C'était pas terrible... c'était un premier jet !

ARCADES - Et c'est après que tu as commencé à travailler sur "*Le Nécromancien*" ?

P. LECLERCQ - Oui, je suis parti sur un scénario de Donjons et Dragons. Il faut vous dire que je suis aussi Maître de Donjons...

ARCADES - Ça explique !

P. LECLERCQ - Oui, ça aide pour la conception de scénarios. Celui du Nécromancien est plus vaste et comprend plus de texte.

ARCADES - Avant sa commercialisation, y avait-il eu une évaluation du marché ouvert à ce genre de logiciel ?

P. LECLERCQ - Non, absolument pas.

ARCADES - Quand UBI Soft a décidé de l'éditer, ils étaient certains que ça allait marcher ?

P. LECLERCQ - Non, on ne savait pas du tout ce que ça allait donner mais, pendant le seul mois d'août, plus de 1000 exemplaires ont été vendus, sur Amstrad CPC et Compatibles PC.

ARCADES - C'est pas mal, pour un mois traditionnellement creux !

P. LECLERCQ - Oui, et maintenant on termine les versions PCW et ATARI ST.

ARCADES - C'est toujours toi qui les fait ?

P. LECLERCQ - Non, c'est un autre programmeur. Il refait le noyau pour PCW. Le plus dur a été de résoudre le problème du graphisme. Il récrit le noyau en Turbo Pascal. En fait, on réutilise directement les données de la version Compatible PC. Cela est possible grâce à ma démarche initiale qui consistait à faire une application indépendante de la machine. Dans la série en préparation, dès qu'un jeu est fini, on doit pouvoir le sortir sur 5 machines simultanément.

ARCADES - Parce qu'il a été bien pensé dès le début ?

P. LECLERCQ - Oui, car en fait, il y a une totale indépendance entre le programme et le noyau, la seule chose qui peut varier restant le graphisme...

- **ARCADES - Et c'est un gros boulot ?**
P. LECLERCQ - Ça dépend du graphiste !
- **ARCADES - Tu dis "du" graphiste. Tu travailles toujours avec le même ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est un ami d'Ivan Jacot (l'auteur du futur "Iran Word") et de moi-même.
- **ARCADES - Vous vous connaissiez avant ?**
P. LECLERCQ - Oui, oui...
- **ARCADES - Comment en êtes-vous arrivé à écrire pour UBI-Soft ? Vous formiez un groupe de copains ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est cela ! Ivan m'a amené à faire l'adaptation de "Masque" sur PC. Pendant ce temps, il faisait celle pour ST et on s'est aidé mutuellement...
Comme j'avais "Le Nécromancien" en réserve, je l'ai proposé à UBI qui l'a accepté de suite.
- **ARCADES - Quelle est ta formation ?**
J'ai un BEP et un BAC d'électronique. J'ai aussi commencé un BTS d'assistant ingénieur mais je me suis arrêté en route.
- **ARCADES - Tu comptes reprendre tes études un jour ?**
P. LECLERCQ - Oui, car je fais cela pour gagner un peu d'argent en ce moment. Ceci dit, on est en train de préparer une autre série du même genre, sur minitel.
- **ARCADES - Ah, voilà qui est nouveau ! Peux-tu nous dire quel sera le serveur ?**
P. LECLERCQ - Non, pour le moment on préfère ne pas en parler.
- **ARCADES - Mais un tel jeu sur minitel risque de coûter cher à l'utilisateur.**
P. LECLERCQ - Non car en fait, ce n'est plus le même style. L'idée est de proposer des aventures basées sur les grands événements de l'actualité. Ainsi, le premier concerne la guerre au Tchad, le second les événements dans le golfe persique.
- **ARCADES - Et il y en a d'autres en préparation ?**
P. LECLERCQ - Cinq en tout, mais je préfère ne pas trop en parler.
- **ARCADES - OK ! On respecte ta discrétion et on ménage le suspense... Est-ce qu'il y aura des illustrations graphiques ?**
P. LECLERCQ - En dehors de 4 images, l'une de présentation, l'autre de jeu, une quand on gagne, l'autre quand on perd, il n'y en aura pas car ça ralentirait le déroulement du jeu.
- **ARCADES - As-tu une date à annoncer ?**
P. LECLERCQ - Au plus tard, vers le milieu du mois d'octobre.
- **ARCADES - Quels sont tes autres projets de jeux sur ordinateur ?**
P. LECLERCQ - Je n'en ai pas car le projet minitel et les jeux déjà existants me prennent suffisamment de temps.
- **ARCADES - On te comprend ! J'aimerais aussi que tu nous parles de ta démarche sur les systèmes experts. Tu es l'auteur d'un logiciel d'initiation aux systèmes experts. Qu'est-ce qui t'a conduit sur cette voie ?**
P. LECLERCQ - C'est la démarche qui m'intéressait "Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir". Dans un système expert, on entre des connaissances en vrac et il se débrouille pour trouver le bon chemin... C'est ça qui m'a intéressé.
- **ARCADES - Et l'originalité de ton logiciel c'est qu'il sert d'initiation à ceux qui veulent découvrir les systèmes experts.**

P. LECLERCQ - Oui, mais attention, ce n'est que de l'initiation : il ne faut pas imaginer qu'on puisse concevoir une application sérieuse avec.

- **ARCADES - Et il tourne sur quelle machine ?**
P. LECLERCQ - Les CPC d'Amstrad. Mais sa commercialisation reste marginale car, à l'origine, il était conçu seulement pour moi.
- **ARCADES - Avec quel micro as-tu démarré ?**
P. LECLERCQ - Avec un CANON X 07 puis, après quelques étapes intermédiaires, j'en suis arrivé aux CPC et PC 1512 d'Amstrad. J'ai aussi un ATARI 1040 ST. C'est d'ailleurs la machine que je préfère au niveau traitement de textes, langages, etc.
Puis Patrick Leclercq nous avoue :
Là, on n'a parlé que de technique mais en fait, ce qui m'intéresse le plus, c'est les sciences humaines. Je ne

"Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir".



Le Nécromancien

- suis pas un technicien. J'ai dit que j'allais reprendre des études mais mon grand rêve c'est de faire des études de psychologie. En fait, j'ai fait de l'informatique rien que pour le plaisir. C'est d'ailleurs pour cela que "Le Nécromancien" est plus un scénario qu'un jeu avec des gadgets techniques...
- **ARCADES - Et tu te prends au jeu un petit peu, lors de l'écriture d'un scénario, comme tu le ferais pour une histoire ou un bouquin ?**
P. LECLERCQ - Un bouquin, c'est beaucoup dire. J'ai déjà essayé... Par contre, j'ai déjà écrit pour le plaisir quelques nouvelles de science fiction...
 - **ARCADES - Et bien, voilà un portrait d'auteur de logiciel un peu différent de celui auquel pense l'utilisateur d'un jeu !**
P. LECLERCQ - Oui car en fait, quand on parle des auteurs en disant "des programmeurs", on devrait plutôt dire "des concepteurs"... ◆