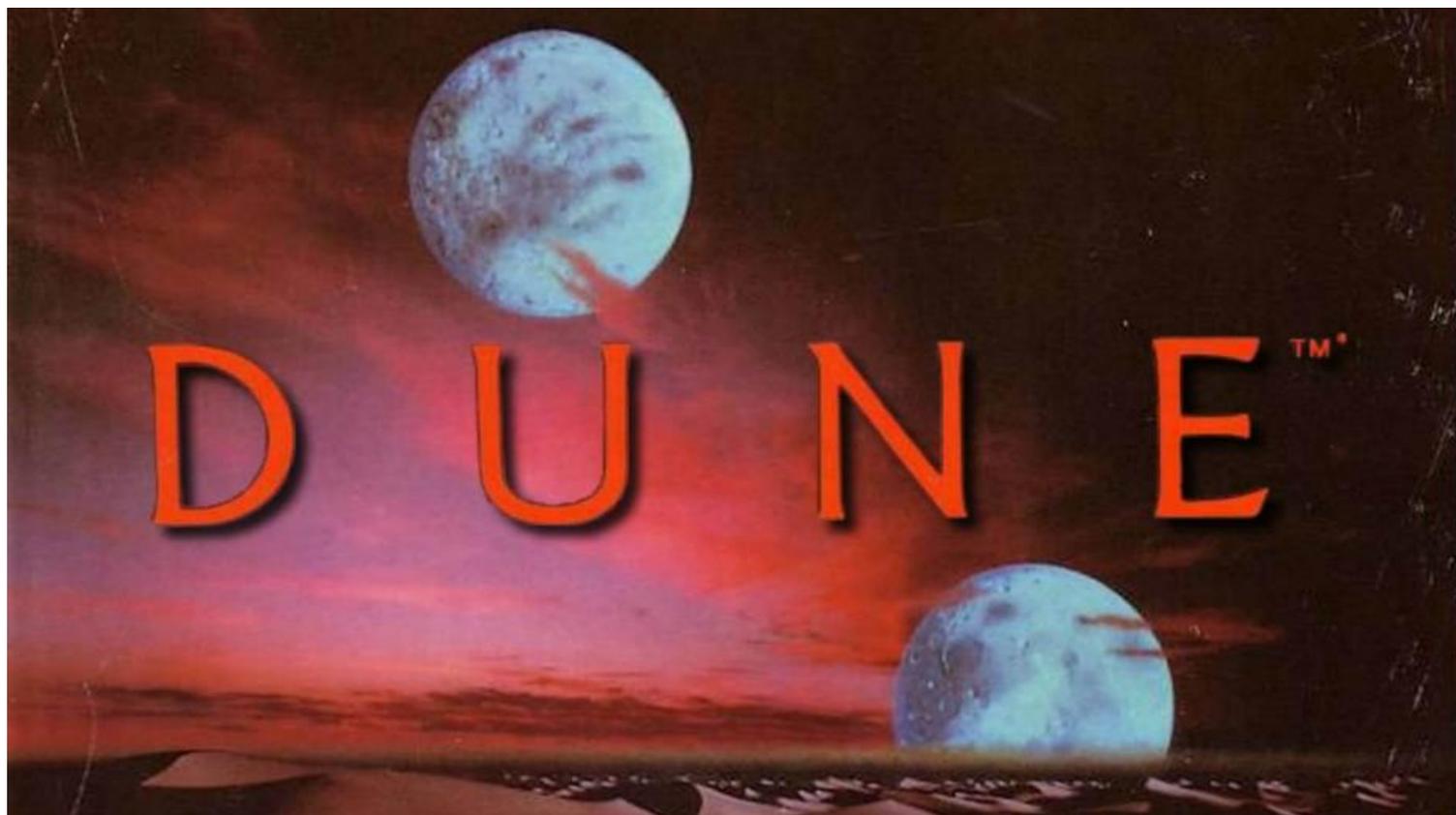


# Philippe Ulrich : « Avec Dune, nous avons imaginé le premier CD-ROM de l'histoire ! »

 [cnc.fr/jeu-video/actualites/philippe-ulrich---avec-dune-nous-avons-Imagine-le-premier-cdrom-de-lhistoire\\_941747](http://cnc.fr/jeu-video/actualites/philippe-ulrich---avec-dune-nous-avons-Imagine-le-premier-cdrom-de-lhistoire_941747)



## Comment avez-vous débuté dans l'industrie vidéoludique ?

Un peu par hasard. A la base, je suis passionné de musique et d'électronique, et à la fin des années 70, je réfléchissais à la production d'un deuxième album électro. J'ai construit un Sinclair ZX 80 et appris le langage du processeur : je pensais faire de la musique, mais pour m'exercer à la programmation, j'ai imaginé un premier jeu vidéo. L'intelligence extra-humaine me fascinait alors j'ai programmé un "Othello Reversi" (jeux de société combinatoire abstrait, composé de 64 pions) et j'ai halluciné quand mon programme m'a battu la première fois. Je me suis dit que le monde allait basculer et que l'ordinateur était vraiment vivant ! J'avais un nouveau copain qui pouvait être mon maître ou mon esclave. Ça a changé ma vie.

## Quel est votre meilleur souvenir d'un jeu vidéo ?

*L'Arche du Captain Blood* (1988) créé avec Didier Bouchon. Nous avons travaillé pendant 2 ans contre vents et marées, comme des dingues, sans savoir si on en verrait la fin. Et puis, le succès nous a donné raison. Quelques mois après la sortie du jeu, les gens nous parlaient en langage extraterrestre, on nous demandait de signer des autographes au CES de Las Vegas... La classe ! Mais au début de ma carrière de développeur, mes parents pensaient que j'étais fou : ils voulaient que je devienne curé. Être

développeur indépendant c'est très excitant, mais ça veut aussi dire que tu n'es pas sûr de pouvoir manger tous les jours... Monter à Paris sans un sou, avec une guitare et un CAP de cuisinier, dormir dans le métro puis vivre dans une chambre de bonne de 7m<sup>2</sup> (sans électricité) et se retrouver, dix ans plus tard, à la tête d'une société cotée en bourse... Ce n'est pas commun ! Ma mère était très fière et collectionnait les articles de presse.



Watch Video At: <https://youtu.be/zCpvpYKn8Vk>

### **Quelle est la relation entre votre musique et vos jeux vidéo ?**

La relation, c'est la machine... Pour moi, le jeu vidéo a cadencé les années 80. Nous avions très peu de mémoire dans nos ordinateurs, il fallait donc répéter les mesures au rythme implacable de l'horloge du processeur. Puis la musique répétitive est devenue la Dance Music. Sans le jeu vidéo, Daft Punk et David Guetta n'auraient peut-être pas fait la même musique : une contrainte technique est à l'origine d'un apport culturel majeur. La machine nous a modifiés. Par ailleurs, j'ai beaucoup travaillé sur des concepts de musique interactive voire organique. Je pense que la musique est un langage universel : elle s'adresse à tous les êtres vivants, les plantes, les extraterrestres. J'aime leur transmettre mes vibrations.

### **Quelle est la réalisation dont vous êtes le plus fier ?**

Je dirais *Dune*. J'ai même donné ce nom à ma fille... Mais sur le moment, chaque projet était l'œuvre de notre vie. Nous étions une équipe et j'avais autour de moi des talents fous. Mais *Dune* est à part ; et c'est une longue histoire. C'est un jeu d'aventure et de stratégie en temps réel qui se déroule sur la planète Arrakis. Deux Maisons s'affrontent autour de l'extraction de l'Épice, une substance précieuse. J'avais constitué une « Dream Team » composée de Rémi et Danièle Herbulot, Jean-Jacques Chaubin, Didier Bouchon, Sohor Ty, Patrick Dublanquet, Johan Robson, Michel Rho... A l'époque, le jeu vidéo traversait une crise : ERE Informatique dont j'étais le directeur artistique et Infogrames étaient en conflit.

Je me suis tourné vers Virgin France qui m'a mis en relation avec Virgin Games en Californie. Ils avaient entendu parler de Captain Blood. Martin Alper, le directeur, rêvait de faire un jeu autour du film *Dune* de David Lynch. Il nous a demandé de réfléchir au projet.

A Paris avec Jean Martial Lefranc, chez Virgin Loisirs, nous avons sauté sur l'occasion et nous nous sommes mis au travail. Sauf que quelques mois plus tard, j'ai reçu ma lettre de licenciement : Richard Branson venait de vendre Virgin Loisirs au Japonais Sega. Nous avons continué le développement de *Dune* sur nos deniers. Quelques mois plus tard, j'ai informé les Américains par voie de presse que nous étions toujours au travail. Martin Alper m'a appelé furieux pour me menacer. Je l'ai convaincu de regarder notre travail avant de m'achever. Il m'a donné rendez-vous dans un café à Londres. Le rendez-vous a duré 5 min : il m'a demandé de payer les cafés et m'a donné 2 mois pour le convaincre... Je ne savais pas qu'il avait confié le développement à un prestigieux studio de Las Vegas : Westwood Studio...



Watch Video At: [https://youtu.be/2Rvo\\_dJZDj0](https://youtu.be/2Rvo_dJZDj0)

### **Qu'est-ce qui a été le plus dur lors de sa conception ?**

J'avais instinctivement la sensation que la disquette allait disparaître. Facile à pirater et avec peu de mémoire, elle ne m'impressionnait plus beaucoup. Sans en n'avoir jamais vu, j'ai décidé de faire le jeu pour CDROM qui a mille fois plus de mémoire. C'était un pari risqué mais la musique, la vidéo et les acteurs entraient enfin dans le jeu vidéo. Une règle de base : dans ce métier si tu n'anticipes pas, tu es mort... Avec *Dune*, nous avons fait le premier CD-ROM de l'histoire ! L'innovation, la magie, l'ambiance du livre de Frank Herbert que nous avons respecté et la beauté du jeu ont évidemment grandement participé au succès de *Dune*. A cette époque, je croyais que nous faisons de l'art et que nos octets seraient un jour classés "Monuments Virtuels Historiques" !

### **Que faites-vous aujourd'hui ?**

Je me bats pour survivre : il n'y a pas de droits d'auteur dans le jeu vidéo et comme je ne suis pas resté longtemps salarié, la retraite est mince... J'apprends à compter : je me retrouve comme au premier jour dans ma chambre de bonne et je me dis tous les matins que je vais recommencer ! Le jeu vidéo, c'est ma famille : je continue à transmettre ma passion notamment à travers les Ping Awards qui mettent en valeur les artistes de la création numérique. Créer une récompense, c'est un peu être récompensé soi-même. J'ai également des projets de livres, je travaille sur un opéra électronique qui retrace l'histoire des jeux. À l'époque, j'étais convaincu que mon petit ZX80 allait changer le monde, qu'il était vivant. J'y crois toujours. L'histoire de la machine ne fait que commencer. Nous avons tout anticipé, même le fait que les Fake News seraient un jour plus dangereuses pour l'humanité que l'arme nucléaire.