

5 COPAINS POUR UNE CHOSE



Comment crée-t-on un logiciel d'aventure ? Comme on fait un film, avec toute une équipe ! Vous en voulez une preuve ? "La Chose de Grotemburg", aventure parodiant un scénario de film d'horreur a été conçu par 5 compères : Olivier Morazé, scénariste et coordinateur ; Nicolas Gohin, programmeur ; Didier Quentin, Philippe Montebault et Samuel Morillon, graphistes.

Tous camarades ou anciens camarades de classe, ils sont en 2ème année après la Terminale dans des disciplines aussi diverses que le BTS informatique, BTS commerce international, Arts plastiques. Samuel, 16 ans, le plus jeune de l'équipe est en 1ère S. C'est lui qui a apporté beaucoup de son humour... et sa jeunesse. (NDLR... Ben, alors si a 20 ans les autres se croient vieux !).

Arcades : Pour la "Chose", vous n'avez donc pas fait appel à quelqu'un de l'extérieur, tout a été réalisé par l'équipe ?

Auteurs : Oui, tout sauf la musique que nous avons "sous-traitée".

Arcades : Bon, alors commençons par parler des graphismes. Comment cela s'est-il passé ?

Auteurs : Les 3 graphistes sont tous dessinateurs d'origine. Ils commençaient par travailler sur papier. Samuel mettait les dessins sur écran, Didier les retouchait puis Philippe.

Arcades : Quel logiciel avez-vous utilisé pour ça ?

Auteurs : Advanced Art Studio sur le 6128 ou, pour les possesseurs de 464, AMX Art et la souris.

Arcades : Pourquoi le thème de l'horreur ?

Auteurs : Oh, c'est surtout l'horreur traitée sous forme humoristique ! Voici le scénario. Vous arrivez chez vous le matin : des traces de sang partout. Vous découvrez votre femme morte (NDLR : Ben dis donc, Germaine...). Alors, ça se passe dans un village avec, à l'extérieur, un manoir et une forêt. Ce que le joueur ne sait pas, au début, c'est qu'un monstre est à l'origine de ce massacre. Huit monstres ont été créés par un professeur qui a inventé une machine à remonter le temps et, faute de cobayes à se mettre sous la main,

il tente de doter des créatures d'une intelligence humaine et de la docilité de l'animal. L'un des 8 monstres, envoyés explorer le temps, est revenu au village et attaque... surtout les femmes. Particularité, il leur arrache la main...

Arcades : Sympa ! Voilà qui est bien...

Auteurs : C'est un peu saignant au début mais on n'a pas voulu être trop morbide.

Arcades : Vous êtes passionnés de films d'horreur ?

Auteurs : Ouais, mais sans plus. Enfin, on aime bien la parodie de films d'horreur.

Arcades : Bon et les autres monstres ?

Auteurs : Eux ? Ils vont faire partie du scénario d'une autre aventure sur laquelle on travaille déjà...

Arcades : Déjà une suite de prévue ?

Auteurs : Oui, oui... sur Amiga, mais revenons au premier. Donc le but : venger votre femme qui est morte. Comme tu peux le voir, on s'est beaucoup attaché au graphisme mais aussi à la qualité de l'analyseur syntaxique. Il comprend environ 500 mots. Tiens regarde, là il y a une petite fenêtre qui s'ouvre et se referme sur certains gags. Quand l'analyseur ne comprend pas, il génère un gag ! L'allusion, le rire, dans l'analyseur syntaxique représentent plus d'une centaine d'heures de travail !

Arcades : Donc vous avez mis le paquet sur l'analyseur ?

Auteurs : Oui, tu peux essayer pour voir ! Quant à l'écran, tu vois que la fenêtre qui présente l'action est assez large.

Arcades : Ça a dû poser un problème de stockage des images, non ? Il y en a combien ?

Auteurs : 48 images et bien sûr, elles sont compactées et le tout tient sur une seule disquette... pleine à cra-

quer. L'éditeur nous a même demandé une version cassette.

■ **Arcades : Combien de temps avez-vous passé pour faire ces 48 écrans ?**

Auteurs : Au départ, chacun a pris les dessins qui l'intéressait. Tous les samedis, on se réunissait et on mettait nos travaux en commun pour la critique. On les a retouchés de nombreuses fois. Samuel en a fait les trois quarts, Didier fignolait ainsi que Philippe. Pendant tout ce temps, Ubi Soft nous conseillait.

■ **Arcades : Comment ça se passe justement, quand on est en province et qu'on travaille pour un éditeur installé à Paris ?**

Auteurs : C'est pas toujours facile. On est obligé de se déplacer de temps en temps. On y va tous ensemble, en partageant les frais. Notre premier voyage a été pour choisir l'éditeur. Olivier s'est occupé de l'aspect commercial : étude des circuits de distribution, pub, etc. On a fait un tableau ensemble puis on a choisi... On est arrivé avec notre scénario et quelques dessins achevés.

■ **Arcades : C'était à quelle époque ?**

Auteurs : Au mois d'avril... Le scénario était fini au mois de février mais il a un peu évolué. En fait, on n'a rien signé au début. On a un peu attendu pour voir, prendre quelques assurances !

Une personne a suivi toute la réalisation et en faisait la critique.

■ **Arcades : Donc pour vous, Paris ce n'était pas un problème ?**

Auteurs : Non et puis il y a le téléphone !

■ **Arcades : Et, côté programmation, le domaine de Nicolas ?**

Auteurs : "La Chose" est entièrement écrit en langage machine. Il n'y a pas de BASIC dedans. C'est assez rare pour un jeu d'aventure.

■ **Arcades : Ça t'a posé des problèmes particuliers ?**

Auteurs : Pas vraiment. Je connaissais l'assembleur Z80 mais n'avais jamais développé auparavant et je ne savais pas si j'allais y arriver, puis, je me suis aperçu que ce n'était pas si difficile que ça. J'ai eu quelques problèmes au niveau du compactage des images...

■ **Arcades : Tu as conçu ton programme pour qu'il puisse être adapté ensuite sur d'autres machines ?**

Auteurs : Oui, d'ailleurs il sera bientôt sur PC et Atari. Peut-être même sur C64...

Il sera même traduit en anglais grâce aux contacts pris par Olivier en Angleterre.

■ **Arcades : Et quelle est l'originalité de votre création ?**

Auteurs : Je crois qu'il faut surtout souligner qu'à l'inverse du courant actuel, où la machine suggère des décisions au joueur, ici il reste le maître et laisse libre cours à son imagination. Cela évite de limiter le nombre d'actions possibles. Ce qu'on perd nous en convivialité, on le rattrape sur la richesse, sur le nombre des actions possibles.

■ **Arcades : Oui mais cela implique un analyseur syntaxique performant, pour éviter de coincer le joueur avec une réponse du style "je ne comprends pas".**

Auteurs : Pas de risque avec le nôtre. On a essayé d'intégrer 3 ou 4 synonymes à chaque fois. Quant aux objets pris, il est possible de les faire défiler dans une fenêtre.

■ **Arcades : Bon, justement. Quand on est auteur d'un tel jeu quels sont les conseils que l'on peut donner à ceux qui seraient tentés de se faire éditer ?**

Auteurs : D'abord, pour trouver une idée qui ne soit pas banale, il faut déjà connaître tout ce qui se fait. Nous, on connaissait une grande partie de la production de jeux sur Amstrad. Ensuite, il faut sortir le jeu en se disant qu'il doit être le meilleur au moment où il sortira. Nous, on a soigné l'analyseur et les graphismes. Il n'y a pas d'images digitalisées mais des dessins travaillés à la main. L'humour n'est pas absent : il y a de nombreux clins d'œil avec des allusions à des personnages célèbres.

■ **Arcades : Être auteur d'un logiciel comme celui-là, qui demande autant de travail, ça ne nuit pas aux études ?**

Auteurs : Ah, ça... Nous, on a tous réussi notre 1ère année puisqu'on est passé en 2ème ! On travaille beaucoup le samedi après-midi. Sinon, pour en revenir aux conseils on peut dire qu'il faut aussi contacter le maximum d'éditeurs et ne pas s'arrêter au premier venu. En un mot : faire jouer la concurrence et ne pas signer tout de suite ! Ne pas croire aussi qu'on peut gagner beaucoup d'argent avec ça. Et puis, choisir un éditeur qui ne laisse pas les auteurs dans l'ombre !

■ **Arcades : C'est d'ailleurs pour cela que "Arcades" a décidé de mieux faire connaître les auteurs !**

Sinon, vous avez d'autres loisirs ?

Auteurs : Non à part les études et l'informatique... Didier c'est un peu l'exception : il fait du sport (karaté).

■ **Arcades : Quel est l'avenir de la création des jeux, en France ?**

Auteurs : Il faut viser le créneau international. Les éditeurs recherchent l'exportation. Il faut développer sur les machines qui marchent : PC, Atari, Amiga... L'Amiga est merveilleux pour nous, les graphistes ! De plus, on peut programmer en C d'où portabilité accrue...

■ **Arcades : Des projets pour l'avenir ?**

Auteurs : Oui, la suite de "La Chose", en quelque sorte. Les 7 monstres qui sont maintenant dans la nature risquent de mettre en péril la race humaine. Le héros, qui aura passé l'épreuve de Grotemburg, devra les rechercher de par le monde. On commencera par le développer sur Amiga. Il y aura de l'aventure avec de l'arcade, pour exploiter les possibilités de la machine, mais aussi de nombreuses références à l'histoire.

■ **Arcades : Votre force à vous, c'est le groupe ?**

Auteurs : Oui... On forme un ensemble cohérent, où chacun a sa tâche et fait son boulot, tout en apportant ses compétences... Le reste, du travail, beaucoup de travail. ♦

