



Interview Fabrice Hauteclouque

[Blood] Avant de commencer, pourriez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs, SVP ?

[Fabrice Hauteclouque] Je m'appelle Fabrice Hauteclouque, 36 ans, développeur et musicien depuis 1989

[B] A quels jeux avez-vous participé ?

[F.H] En tant que musicien, j'ai participé aux jeux suivants :

Colorado, Starblade, Crystals of Arborea, Metal Mutant, Boston Bomb Club, Xyphoes Fantasy, Storm Master, Ishar I, II et III, Transarctica, Bunny Bricks, Robinson's Requiem et Deus

J'ai participé à Ishar II, III, Bunny's Bricks, Robinson's Requiem et Deus en tant que développeur

[B] Comment avez-vous rejoint Silmarils ?



[F.H] Tout a commencé en 1988 lors de ma participation à une "partie de DemoMakers" qui m'a permis de rencontrer Legend Software, société aujourd'hui disparue. Je leur ai fait écouter certaines de mes compositions et ils m'ont invité à contacter différents

éditeurs. Je suis allé en librairie afin d'acheter les magazines les plus connus avec l'espérance de trouver l'adresse des éditeurs de jeux vidéo. J'ai contacté quasiment tous les studios français, et j'ai rapidement été contacté par Silmarils pour composer la musique de Colorado pour Amiga.

[B] Vous avez signé la bande son des principaux titres du développeur, cela a commencé par des musiques d'intro sur Arborea et Starblade par exemple. Quelles étaient vos inspirations ?

[F.H] Je suis un grand fan de musique de films. Malheureusement les limites techniques de l'époque ont beaucoup limité mes ambitions. En fait, la plupart du temps André Rocques me décrivait l'ambiance du jeu par téléphone. Puis une fois celui-ci correctement avancé, il m'envoyait des images du jeu, voire une version démo ou limitée afin que la musique lui colle le plus possible. Parfois, il me faisait écouter des thèmes (souvent de musique classique) et moi mes maquettes ... toujours par téléphone ! C'était parfois assez épique !

[B] Probablement à cause de la faible capacité du support (720ko), il n'y avait pas de thèmes durant le jeu. Avec quels outils travaillez-vous ?

[F.H] En effet, mon grand regret sera toujours de ne pas avoir pu complètement concrétiser mes idées. Les musiques étaient le plus souvent

travaillées au piano, puis une pré-maquette était réalisée sur Amiga avec le séquenceur Bars&Pipes (une merveille pour l'époque). Ensuite venait l'adaptation 3-4 pistes sous Soundtracker, puis ProTracker. Seule la musique de Deus a été réalisée entièrement avec Bars&Pipes et enregistrée directement à partir de mes synthés comme une vraie bande son.



Les modules n'étaient pas modifiés par Silmarils, ils sont donc au format ProTracker/SoundTracker. On peut d'ailleurs trouver certaines de mes musiques (je suis déjà tombé dessus par hasard) sur le web, mais je n'ai plus le nom des sites en mémoire.

En revanche je ne suis pas fan des players PC, aucun, y compris DeliPlayer, ne restitue fidèlement les musiques des version Amiga.

[B] A partir des versions 256 couleurs d'Ishar, vous avez commencé à réaliser plusieurs bandes sons par jeux, je présume que cela devait être plus gratifiant ?

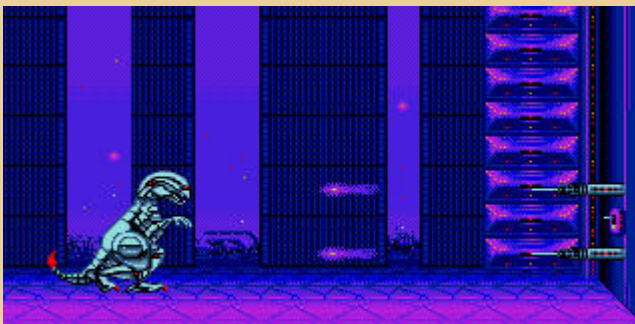
[F.H] Effectivement. A cette époque la musique était réalisée en 3 pistes pour Atari et en 4 pour Amiga. Il restait malheureusement peu de place sur les supports 720 Ko, et surtout en mémoire centrale, ce qui limitait très considérablement le nombre de samples en mémoire !

Mais les musiques évoluaient en même temps que les possibilités techniques des ordinateurs de l'époque, une vraie chasse aux KOctets.

[B] Vous occupiez-vous également des bruitages ?

[F.H] J'ai commencé à m'occuper des bruitages à partir de mon embauche chez Silmarils, en 1993 je crois. A partir d'Ishar II jusqu'à Deus. Pour être très franc, ce n'est pas la partie que je préférais.

[B] Il est très rare de rencontrer un compositeur / programmeur. Comment en êtes-vous venu à cette polyvalence ?



[F.H] J'ai commencé la programmation à l'âge de 13/14 ans sur un Olivetti M20. A l'époque il n'existait pas encore le MS-DOS, cela s'appelait PCOS sur les machines de la marque je crois. Mon père travaillant chez Olivetti, il s'amusait à assembler des PC lui-même et m'a transmis le virus ! En

découvrant les premiers jeux sur cette machine, bien que très limitée, j'ai de suite voulu comprendre comment cela fonctionnait. J'ai par la suite découvert le Commodore 64, et là les premières musiques m'ont carrément étonné, cela changeait des mélodies une voix sur les PC de l'époque. J'ai donc commencé par l'assembleur sur C64 tout en m'intéressant toujours à la musique que j'étudiais depuis l'âge de 7 ans, sans réellement faire de choix. Les possibilités techniques des machines personnelles évoluant toujours de concert avec les capacités sonores, cela me permettait à la fois de composer des morceaux tout en programmant les outils qu'il me manquait pour arriver à mes fins.

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clins d'oeil sur les jeux auxquels vous avez participé ?

[F.H] Le jour où André m'a demandé d' " intervenir " sur la protection d'un de nos jeux en cours de duplication en Espagne pour l'Amiga. Louis-Marie était en congès, et le duplicateur espagnol n'arrivait pas à reproduire la dernière piste de la disquette qui était dans un format spécial pour la protection. Le manque de temps nous empêchant de faire une recherche exhaustive dans le cross-code de la version Amiga, la seule solution pour moi a été de pirater cette version en faisant sauter la protection. J'avoue que ce n'était pas banal ;-)

[B] Avec le recul, qu'est-ce que vous auriez aimé changer ?

[F.H] Je n'ai pas de réels regrets par rapport à cette époque. Le monde du jeu vidéo est très prenant et passionnant. C'est un domaine qui n'est toujours pas pris au sérieux, en France, et c'est bien dommage. C'est pourtant un secteur qui au niveau mondial génère un chiffre d'affaires supérieur au cinéma. Je pense que beaucoup de programmeurs, infographistes ou musiciens de l'époque ont quitté ce domaine tout simplement parce que rares étaient ceux qui gagnaient correctement leur vie.

[B] En 1997, vous avez quitté Silmarils, alors que vous étiez un des pionniers du développeur, pour quelles raisons ?

[F.H] J'ai été sollicité par un ami qui avait racheté Amiga Revue, puis monté un groupe de presse dont l'un des titres était MicroKids Magazine, le pendant papier de l'émission de TV sur les jeux vidéo sur France3. Nous avions un projet d'hebdomadaire (Cyber quelque chose) qui n'a duré que quelques mois malheureusement. Mais toute aventure mérite d'être vécue !

[B] Silmarils a déposé le bilan en 2003, comment avez-vous pris la nouvelle ?

[F.H] Par hasard, sur Internet je crois. J'étais assez attristé pour les frères Rocques avec qui j'avais travaillé pendant presque 10 ans. Mais ils ont vite rebondi avec Eversim ! Je leur souhaite d'ailleurs beaucoup de réussite pour 2006 ;-)

[B] Il y a une forte communauté sur le net joueurs qui continuent à prendre du plaisir avec les produits Silmarils par exemple. Qu'en pensez-vous et que pensez-vous de l'évolution du marché ludique ?

[F.H] Je suis toujours étonné du succès des Abandonware ! Mais notre société est friande des produits Vintage, alors pourquoi pas des jeux des années 80-90 ?

Je pense que beaucoup ont la nostalgie de l'époque, de leur enfance parfois, et que les jeux vidéo en font partie !

L'industrie du jeu vidéo porte maintenant bien son nom. Il est loin le temps où 2 ou 3 personnes suffisaient pour créer un jeu. Il faut avouer que la puissance des ordinateurs d'aujourd'hui permet aux esprits créatifs de s'exprimer pleinement, et pouvoir créer sans contraintes techniques doit être très jouissif ! Les budgets ont explosé, les jeux sont devenus d'un réalisme époustouflant, voyez les jeux sur XBOX 360 ! Les bases restent cependant les mêmes : inventer des histoires, des univers et apporter du plaisir aux futurs acheteurs ! La vraie révolution à mon avis, est le jeu en réseau. Pouvoir participer à un jeu avec un Américain, un Israélien et un Suédois dans la même partie, partager des univers et des aventures communes est pour moi un réel progrès ! Et quand cela permet en plus à des personnes de se rencontrer dans le monde réel, c'est encore mieux ! La prochaine étape sera de pouvoir se scanner en 3D, de choisir sa tenue et d'apparaître dans le jeu comme nous sommes dans la réalité !



[B] Quels sont vos jeux préférés (sur lesquels vous avez travaillé ou non) et ceux auxquels vous auriez aimé participer ?

[F.H] Je joue en fait très peu, mais les jeux de tennis on ma préférence. Top Spin sur XBOX par exemple ou Virtua Tennis sur PSP. J'aurais aimé pouvoir travailler sur un jeu de courses de voiture ou sur un jeu de tennis, c'est sûr.

[B] Que pensez-vous de l'abandonware et des sites qui proposent, en téléchargement gratuit, les jeux Silmarils ?

[F.H] Beaucoup de bien. Cela participe à allonger la vie de jeux qui commercialement n'ont plus aucune chance de rapporter quoi que ce soit, alors pourquoi empêcher les passionnés ou nostalgiques de l'époque d'en profiter ? Je rencontre encore très souvent des gens qui se souviennent de titres de Silmarils ou d'autres. C'est toujours un excellent moment que de se remémorer cette époque ;-) ! Votre site en est la preuve !

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?

[F.H] Je suis toujours programmeur mais plutôt dans le domaine des progiciels. Je m'occupe d'un site www.easyportail.com un peu en stand by en ce moment, mais j'y travaille. La musique me passionne toujours autant, mais c'est plus personnel.

[B] Un message pour tous les fans de Silmarils ?

[F.H] Je remercie toutes les personnes qui ont fait l'effort d'acheter les jeux Silmarils et qui les ont appréciés. La meilleure récompense que l'on puisse avoir lorsque l'on a participé à la création d'un jeu, se sont les joueurs pour qui ces titres sont restés en mémoire parce qu'ils leur ont permis de passer un bon moment.

[B] Merci d'avoir bien voulu répondre à cette interview, je vous laisse le mot de la fin.

[F.H] Merci à vous de l'intérêt que vous portez aux créations de Silmarils. Je souhaite longue vie à votre site !

Interview réalisée par Blood le 31 Mars 2006

Merci à Fabrice Hautecloque pour m'avoir accordé cette interview.

Dossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction, même partielle, interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.