

Interview Didier Quentin



[Ranx] Bonjour Didier, peux-tu te présenter aux internautes ?

[Didier Quentin] Je suis actuellement responsable pédagogique de Supinfogame (1ère école française spécialisée jeux vidéo) et ce, depuis 2003, après avoir travaillé pendant 14 ans dans la conception et le développement de jeux vidéo.

[Ranx] Sur quels jeux as-tu travaillé ?

[Didier] Je ne devrai pas en oublier dans la liste. Par contre, je ne vais pas citer les dates ; j'ai bien peur de ne pas m'en souvenir exactement. Bien entendu, je ne retiens que les jeux publiés (j'ai du travailler sur quasiment autant de projets avortés que de jeux sortis)

« La Chose de Grotemburg », pour Amstrad CPC, édité par UBI SOFT

« Skyx », pour Amstrad CPC, développé et édité par LEGEND SOFTWARE

« 89, la révolution française », pour Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, MSX, PC, développé et édité par LEGEND SOFTWARE

« Les Portes du Temps », pour Amiga, Atari ST, PC, développé et édité par LEGEND SOFTWARE

L'adaptation pour Amiga de « Ranx Xerox », édité par UBI SOFT

« Little Big Adventure 2 », pour PC, développé par ADELIN SOFTWARE et édité par ELECTRONIC ARTS et ACTIVISION (selon les pays)

L'adaptation pour Playstation de « Little Big Adventure », développé par ADELIN SOFTWARE et édité par ELECTRONIC ARTS

« Time Commando », pour Playstation, PC, développé par ADELIN SOFTWARE et édité par ELECTRONIC ARTS

« Toy Commander », pour Dreamcast, développé par NO CLICHE et édité par SEGA

« Toy Racer », pour Dreamcast, développé par NO CLICHE et édité par SEGA

« Cold Fear », pour PC, Xbox, Playstation2, développé par DARKWORKS et édité par UBI SOFT

[Ranx] En 1987 premier jeu et premier succès, « La Chose de Grotemburg » un jeu développé entre amis qui sera édité par Ubi Soft, comment est né le projet ?

[Didier] Comme souvent à l'époque, ce projet est né dans un garage (enfin, pas tout à fait, car on se réunissait plutôt chez les uns ou les autres). Nous étions une petite équipe (3 à la base, rejoins par d'autres ensuite), jeunes (le projet a été lancé l'année de notre BAC) et complètement inexpérimentés. On s'est juste lancé le défi de faire un jeu vidéo et on a tenu bon jusqu'au bout. Rétrospectivement, je crois qu'on a réussi grâce à notre complémentarité : chacun avait des aptitudes qui s'additionnaient harmonieusement à celles des autres.

[Ranx] Quelles fonctions occupais-tu et comment s'est déroulé son développement ?

[Didier] Je m'occupais du graphisme sur ce jeu. Et, on participait tous au brainstorming de la partie ludique du jeu. On peut considérer qu'il y a eu 3 phases dans le développement :

- une première où on a, tant bien que mal, essayé d'atteindre un dossier assez convaincant du projet accompagné d'une petite démo. Avec ça, nous sommes allés voir quelques éditeurs, on a même eu plusieurs propositions et on a choisi de signer chez Ubi Soft.

- une seconde phase a consisté à dépasser le stade du projet pour l'enrichir. On comptait alors beaucoup sur Ubi Soft pour nous aider, mais, en fait, on a beaucoup défriché le terrain nous-mêmes.

- une dernière phase a permis au projet de se peaufiner, d'atteindre l'objectif d'en faire un produit commercialisable. C'est un peu l'accouchement à proprement dit.

On a beaucoup travaillé pendant le développement, sacrifiant pour cela week-ends et vacances. Mais, je garde un bon souvenir de cette période.

[Ranx] Quel est l'origine du nom "Grotemburg" ?

[Didier] Ubi Soft ne souhaitait pas acquérir les droits du film «La chose/The thing» de Carpenter. Tant mieux car notre jeu n'était en rien l'adaptation du film. Mais, on savait qu'on ne pouvait pas utiliser ce titre, tout seul. C'est une personne d'Ubi Soft qui nous a demandé d'y ajouter ce « Grotemburg », arguant que c'était un nom apparaissant dans la légende de Dracula, si je me souviens bien. Je ne suis pas sûr qu'on ait pris le temps de vérifier à l'époque et je ne sais d'ailleurs toujours pas ce que signifie ce « Grotemburg ». Peu importait, en fait. Nous en étions à la phase finale de production et étions très occupés. L'éditeur préférerait ajouter ce nom au titre ? OK, pourquoi pas. Finalement, ça collait assez à l'humour particulier du jeu.

[Ranx] Quel a été le succès du jeu ?

[Didier] A notre niveau : un véritable honneur de voir notre jeu édité. Ce n'est pas rien pour des jeunes qui n'étaient alors que des amateurs !

Au niveau des ventes : je n'ai aucune idée du chiffre exact mais je crois que cela a été honorable.

Au niveau de la presse : il a toujours été bien reçu et on a eu de bonnes critiques.

Au niveau du public : je pense qu'il a plu et c'est d'ailleurs toujours étonnant de voir que certains s'en souviennent encore... alors que ce jeu n'a jamais été un de ces hits supportés par un marketing combatif.

[Ranx] Une version K7 était en développement mais ne semble pas être sorti tout comme une version Atari ST qui figurait d'ailleurs dans la liste des jeux des revendeurs, pourquoi ces versions ne sont jamais sorties et as-tu travaillé dessus ?

[Didier] La version K7 pour Amstrad existe bel et bien et a été en vente. Je suis d'autant plus affirmatif que le gros du travail sur cette version m'a incombé car il fallait transformer tous les graphismes du jeu en vectoriel pour qu'ils tiennent tous en mémoire. Il faut avouer qu'au final, le rendu était bien moins bon que celui de la version disquette. Quant à la version Atari, Ubi Soft l'a annoncée bien avant qu'on s'y attelle. En fait, je crois qu'on en est resté aux tests préliminaires de cette version.

[Ranx] Après "La chose" et parallèlement à vos études, tu fondes avec des amis Nicolas Gohin, Olivier Moraze la société Legend Software. Pourquoi avoir voulu passer de Freelance chez Ubi Soft à la création d'entreprise ?

[Didier] L'idée de créer une entreprise n'est pas venue de but en blanc. Nous avons d'abord commencé à travailler sur une suite à « La Chose » et ce sur un nouveau support : l'Amiga. Plus le projet prenait de l'ampleur, plus on s'éloignait du jeu d'origine. Parallèlement, nous n'avions pas re-signé tout de suite chez Ubi Soft car nous tenions d'abord à préciser le projet. Il s'avère que les mois passant, le projet avançant, Nicolas et Olivier ont terminé leurs études (des BTS) et souhaitaient entrer sur le marché du travail. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'on a évoqué la création d'une entreprise. On a pris cela comme un nouveau défi à relever. Voilà comment Legend Software est née.

[Ranx] Monter une société qui plus est d'informatique et avec peu d'expérience ne devait pas être facile tous les jours, comment s'est déroulé la période Legend Software ? N'as-tu pas été tenté d'abandonner tes études ?

[Didier] Ça n'a pas été de tout repos, c'est sûr !

Je me souviens de quelques anecdotes :

- le soir, on faisait souvent des pauses pour manger ce qu'on dénichait au fin fond des frigos de nos appartements, quitte à faire des mélanges très étranges, avant de repartir bosser en espérant ne pas avoir d'indigestion.*
- quand on a commencé à engager des personnes, on les payait plus que nous.*
- on sous-louait des locaux à une SSII et la personne à l'accueil s'étonnait parfois des coups de fil que peut recevoir un éditeur/développeur de jeux.*
- je me souviens aussi des lettres naïves mais touchantes de jeunes attirés par ce monde du jeu vidéo qui pensaient qu'une idée tenant en deux lignes dans leur courrier suffisait pour lancer un projet de jeu vidéo.*

Il est vrai que je continuais mes études à la fac, parallèlement à tout ça. A vrai dire, j'y allais peu mais je me débrouillais pour rattraper les cours et le week-end, je passais du statut de directeur artistique d'une boîte en informatique à celui d'étudiant en arts plastiques et je troquais mon clavier et mon écran pour des pinceaux, des crayons, du papier et de l'acrylique.

En résumé, une période très chargée pendant laquelle nous n'avons pas compté nos heures !

[Ranx] En 1988, Legend Software sort son premier jeu : « Les portes du Temps », un jeu d'aventure mélangeant le voyage temporelle bardé de référence à l'histoire. Les commandes étaient entrées à partir d'un analyseur syntaxique, un système hérité des 8 bits et qui se faisait surtout chez les anglo-saxons comme chez Infocom, pourquoi avoir gardé ce système très peu répandu sur Atari/Amiga ?

[Didier] Tout simplement parce qu'à la base, le projet était la suite de « La Chose de Grottemburg » qui utilisait un analyseur syntaxique. Ensuite, parce qu'on trouvait qu'un tel système offrait d'énormes possibilités, à condition d'être bien conçu. Revenir à un système d'icônes nous aurait obligés à perdre de la richesse du jeu. C'était le moyen le plus adapté de répondre à notre envie de gameplay.

[Ranx] Quelques mois auparavant sortait Explora d'infomédia, avec le succès que l'on lui connaît. Le voyage temporelle était à la mode à l'époque et vendeur, son succès a-t-il influencé au développement des « portes du temps » ?

[Didier] « Les Portes du Temps » est un projet qui a été lancé environ 2 ans avant que le jeu sorte dans les bacs. « Explora » est sorti entre temps et si je me souviens bien, pas si longtemps avant notre jeu. Nous avons été ravis de constater que le thème était d'actualité mais ce jeu ne nous a pas influencés directement.

[Ranx] Quels jeux ont été développés par Legend Software ?

[Didier] « Skyx », « 89, la révolution française », « Les Portes du Temps » ont été développés mais aussi édités par Legend Software

On a aussi travaillé sur l'adaptation pour Amiga de « Ranx Xerox ».

[Ranx] Legend Software ne sort finalement que très peu de jeu et malgré le succès des « Portes du Temps

» la société dépose le bilan, quelles en sont les causes ?

[Didier] *Si on compte toutes les versions de chaque jeu (qui demandaient tout de même à être développées), Legend Software a sorti pas mal de titres, en fait.*

On a connu des difficultés à partir du moment où on a signé en exclusivité avec un seul distributeur. Malheureusement, ce dernier a déposé le bilan alors que nous avions quelques titres en vente par son intermédiaire et nous n'avons jamais touché l'intégralité de l'argent qui devait nous revenir. Etre une jeune entreprise, c'est difficile. Mais, être une jeune entreprise qui ne reçoit pas les fruits de son travail, c'est plus que périlleux ! Un jour, on a du se rendre à l'évidence, on ne réussissait plus à nous octroyer des salaires depuis des mois. Il fallait stopper l'aventure.

[Ranx] Un autre projet « Nishiran » sur Amiga ne voit finalement pas le jour bien qu'une démo sur Amiga circule, sa sorti ou non semble assez flou alors est-il sorti ou pas sur Amiga ?

[Didier] *« Nishiran » est un projet qui n'a jamais atteint un stade suffisant pour être montré et encore moins diffusé. J'entends de temps en temps des gens qui me parlent d'une démo, sans pouvoir préciser ce qu'il y avait dedans. Elle ne vient pas de nous. Je pense que les seules choses qui soient jamais sorties de Legend au sujet de Nishiran, c'est quelques mots sur le projet et quelques écrans de test montrés à quelques journalistes gourmands.*

Il est étonnant de constater que « Nishiran » fasse parler de lui alors qu'on avait d'autres projets plus ou moins au même stade d'avancement, à la même époque : par exemple, un excellent projet de jeu d'aventure/humour sur les templiers et un jeu d'action se déroulant à l'époque du Japon féodal « Ninjanimal »

[Ranx] Puis tu obtiens une maîtrise d'arts plastiques et aussi une licence en communication. Tu reviens en 1994 dans l'univers du jeu vidéo chez Adeline Software sur le fameux « Little Big Aventure » en tant que graphiste designer, un jeu d'aventure en 3D isométrique qui tranche réellement avec vos réalisations précédentes et de ce qui se fait à l'époque. Le jeu est un succès et se vend à 350 000 exemplaires, qu'est ce qui t'as plu dans ce projet ?

[Didier] *Je suis arrivé chez Adeline Software après la sortie de « LBA » pour travailler sur sa suite : « LBA2 ». Le premier opus m'avait accroché, en tant que joueur, parce qu'il proposait un univers original, loin de ce qui se faisait à l'époque. C'était à la fois rafraichissant par l'univers, innovant dans le gameplay (c'était inédit d'avoir un héros aux multiples possibilités selon son état) et riche dans l'aventure. On a absolument voulu garder tout cela pour la suite, avec cette fois tout une part de l'univers traité en 3D temps réel (ce qui a été mon job).*

[Ranx] Avec quel logiciel ont été créés les graphismes de ce jeu ?

[Didier] *Si on parle bien de LBA2 :*

- pour les intérieurs, en 3D isométrique pré-calculés, c'est le logiciel 3DSMax qui a été utilisé
- pour les extérieurs, en 3D temps réel, j'utilisais un logiciel « fait maison » inventé par Frédéric Raynal et qui s'appelait « Animit ». Ce logiciel permettait la modélisation en 3D, le texturage mais aussi l'animation si besoin est.

[Ranx] Beaucoup sur le net considère LBA et LBA 2 comme les plus beaux jeux du monde, qu'as-tu envie de dire à leur fan ?

[Didier] *Que toute l'équipe a toujours été ravie des retours que nous ont faits les fans des 2 jeux. C'est toujours très gratifiant d'avoir un public réceptif. Et, il faut bien avouer qu'avec ces 2 titres, les éloges étaient nombreux. A mon tour de remercier tous ces joueurs qui ont fait vivre ces jeux au-delà de ce que nous avons créé.*

[Ranx] Que penses-tu de l'initiative de Sebastian Viannay, un ancien codeur du jeu original qui continue l'aventure LBA et qui a même porté le jeu sous Windows <http://lbawin.akoonet.com/> ?

[Didier] *Idée admirable ! En plus, il a fait cela juste par passion et pour que LBA ne tombe pas dans l'abandon.*

[Ranx] Puis suivra LBA2, Time Commando, Toy Commander chez Sega... quel est le jeu dont tu es le plus fier d'avoir participé ?

[Didier] *Alors, c'est une question très difficile !*

Je suis fier de tous les jeux sortis, ne serait-ce que parce qu'à chaque fois, l'équipe est arrivée au bout de l'objectif. J'ai bien sûr la nostalgie du tout premier « La Chose de Grotemburg », un faible pour « LBA2 » mais aussi un très bon souvenir sur ce qu'était le grand projet « Agartha ». Dommage que Sega ait alors décidé d'arrêter tous ses projets à cause des pertes sur la Dreamcast. J'ai tout de même passé 2 ans à travailler sur ce projet et il promettait vraiment d'être un grand jeu. Tant pis !

[Ranx] Aujourd'hui Adeline n'existe plus mais un LBA3 « la génère de l'entité stellaire » semble avoir été envisagé, peux-tu nous en dire plus ?

[Didier] *Bien entendu, il y avait un projet « LBA3 » dans les tiroirs. Je pense même qu'il y a pris des formes différentes au gré des années. Mais, je ne peux pas vraiment vous en dire plus... si ce n'est peut-être que puisque Zoé était enceinte dans le 2, on peut facilement imaginer quel pouvait être le nouveau protagoniste prévu.*

[Ranx] En 2002 tu rejoins l'école de formation de GameDesigner SUPINFO en tant que responsable pédagogique, qu'est-ce qui t'as attiré dans l'enseignement ?

[Didier] *Attention, c'est SUPINFOGAME*

D'abord un nouveau défi personnel et surtout l'envie de faire profiter les autres de mon expérience. Il est crucial maintenant de comprendre les enjeux colossaux des jeux vidéo. Il est devenu quasi-impossible de démarrer ou fonctionner dans cette industrie comme on le faisait à mes débuts. Etre formé devient important et le meilleur moyen de se faire une place. Je tenais à participer à cette évolution et, mieux, être parmi les pionniers à mettre en place ces nouvelles formations.

[Ranx] Serais-ce faux de dire que la création ou la structure actuelle des boîtes ne t'apporte plus autant de plaisir, de flexibilité que dans le passé ?

[Didier] *En effet, ce serait faux.*

Je ne vois pas en quoi le fait de structurer une entreprise impliquerait forcément une perte de plaisir dans le travail. Au contraire en fait. Quand on travaille sur un projet de jeu, c'est dans le but qu'il voit le jour. Tout ce qui est mis en place pour atteindre cet objectif permet d'aller dans le bon sens. Et, ce n'est pas pour autant qu'on ne prend plus de plaisir à travailler car la passion reste la même.

[Ranx] On est passé en une dizaine d'année d'un statut de programmeur/graphiste voir même musicien, cumulant les fonctions par passion à un métier encadré, ce système d'enseignement ne peut il pas amener à une homogénéité du design global, moteur des jeux et scénaristique comme on le voit actuellement chez beaucoup de boîtes et dans certains titres : Doom, Half Life, Unreal Tournement... ?

[Didier] *L'homogénéité des titres actuels n'a rien à voir avec l'émergence d'une meilleure organisation des studios. Elle est surtout due à la volonté des éditeurs mais aussi à ce que le public achète. Certains se plaignent de la production actuelle et ce sont souvent les mêmes qui achètent les jeux que vous citez, par exemple. Le marché suit la loi de l'offre et de la demande. Quand il y aura moins de ventes de jeux stéréotypés, il y aura plus de place possible pour des jeux sortant des sentiers battus. Il faut comprendre que chacun peut être acteur à ce niveau.*

[Ranx] Concernant les scénarios des jeux actuels, beaucoup reprochent un stéréotype imposé par les grosses boîtes et pas assez de nouvelles idées ou de bon scénarios, que penses tu de la production actuelle ?

[Didier] *Je crois que ma réponse précédente répond à cela aussi.*

[Ranx] Quel est le jeu qui t'as le plus impressionné, ancien comme récent ?

[Didier] *Alors là, je n'en sais rien. Il y en a tant qui valent plus qu'un coup d'œil !!*

[Ranx] On ne crée plus un jeu aujourd'hui comme hier, et surtout pas avec le même apport financier, y a t-il encore de la place aujourd'hui pour les petites structures ou un jeu original comme Tetris l'a été il y a 20 ans ?

[Didier] *A condition d'avoir une vraie idée, de ne pas vouloir singer les grosses productions avec 10 fois moins de budget, de cerner son public, il y a moyen de trouver sa place, en effet.*

[Ranx] Si tu pouvais changer quelques choses dans ton parcours ?

[Didier] *Rien. Un parcours, c'est jalonné d'essais, de réussites, d'erreurs, d'échecs... c'est tout cela qui construit quelqu'un.*

[Ranx] Continues-tu à créer des jeux ?

[Didier] *J'aimerais bien. J'ai quelques idées qui seraient certainement intéressantes à développer. Mais, en tant que « papa » de 80 bambins (comprenez : responsable de 80 étudiants), mes journées sont trop courtes. Créer des jeux c'est vraiment un travail à temps plein. Responsable pédagogique d'une école comme Supinfogame aussi.*

[Ranx] La quasi totalité des boîtes qui ont fait le succès de l'Atari/Amiga ont mis la clé sous la porte : Delphine Software, Titus, Lankhor...et bien d'autres, que penses tu de la situation actuelle des boîtes françaises et du marché ?

[Didier] *Déjà, je pense que ces boîtes n'ont pas toutes fermé pour les mêmes raisons. Ensuite, c'est simple : le jeu vidéo est depuis un moment une industrie et qu'il faut se comporter en professionnel, en industriel. Toute société qui conserve des habitudes « artisanales » est vouée à disparaître. A une époque, on pouvait se contenter de vendre en France. Aujourd'hui, ce n'est plus possible. Les budgets explosent et il faut les rentabiliser. Les sociétés françaises n'ont aucune raison d'être moins bonnes que toutes les autres, partout ailleurs. Nous avons en France des industries extrêmement bien placées au niveau mondiale. Il faut réagir de la même façon pour le jeu vidéo. C'est en premier lieu une prise de conscience qui doit se développer.*

[Ranx] Penses-tu que le domaine du jeu vidéo en France soit le parent pauvre en terme d'aides financières accordées par l'état alors que d'autre pays comme le Canada voit fleurir les boîtes à coup de subventions ?

[Didier] *Il est clair que le gouvernement canadien a été et reste très volontariste à ce sujet. Tout cela est une question de stratégie à long terme et là aussi, il faut que nos décideurs comprennent que le jeu vidéo n'est pas un domaine qui porte à rire (même s'il est là pour divertir). Mais, ne doit-on pas se montrer sérieux pour être pris au sérieux ?*

[Ranx] Finalement préfères-tu enseigner ou créer ?

[Didier] *En fait, s'occuper d'une école comme SupinfoGame, c'est faire preuve de créativité chaque jour, alors je suis comblé.*

[Ranx] Quelles sont tes inspirations, tes influences ?

[Didier] *Je crois que je vais zapper cette question. En fait, ça a l'air bête, mais je n'en ai pas vraiment.*

[Ranx] Gardes-tu de bons souvenirs de tes années 8-16 bits ?

[Didier] *Oui, de très bons souvenirs. C'était une époque où on devait se débrouiller tous les jours, où on réinventait la roue déjà conçue par le voisin sans qu'on le sache, où on n'imaginait pas ce que le jeu vidéo allait devenir. Je me souviens qu'on pensait ne jamais voir le jour où les jeux vidéo auraient pris une telle ampleur qu'on en trouverait dans les publicités télévisées.*

[Ranx] Tes machines préférées ?

[Didier] *La prochaine à venir ?! Hé oui, on a toujours envie de découvrir quelle va être la prochaine technologie pour imaginer ce qu'on va pouvoir en tirer.*

[Ranx] Joues-tu encore à des jeux sur 8-16 bits ?

[Didier] *Je n'ai malheureusement plus le temps pour ça.*

[Ranx] Quelle est ta position par rapport à l'abandonware ?

[Didier] *Je trouve très bien que tous ces jeux anciens ne pourrissent pas au fond des oubliettes. En même temps, il ne faut jamais oublier que si ces jeux existent, c'est que des personnes ont beaucoup travaillé dessus. Et, parfois, on a tendance à l'oublier.*

[Ranx] As-tu gardé contact avec des anciens de Legend Software/Adeline ?

[Didier] *Il suffisait que vous me contactiez pour cette interview pour qu'un ancien d'Adeline m'appelle au même moment. On s'est promis de se retrouver avec quelques autres à l'occasion d'un repas. Les hasards de la vie !*

[Ranx] Je te remercie d'avoir bien voulu répondre à mes questions et te laisse le mot de la fin.

[Didier] *Tout ce qui peut permettre aux nouvelles générations de se rendre compte ce qu'a été le jeu vidéo ne peut être qu'à féliciter.
Longue vie à « aitpast » !*

Interview réalisé par Ranx le 8 novembre 2006

Un grand merci à Didier Quentin

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

