

# INFOMEDIA

(1986-2000)

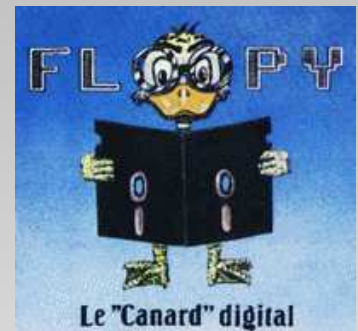
La préhistoire de l'informatique, ce sont les années 80. En France cela se traduit par l'éclosion de nombreuses petites sociétés qui profitent d'un marché naissant et fleurissant. En 1986, les machines 8 bits prédominent le marché français grâce à des prix très agressifs et aussi, et surtout, à la quantité de logiciels proposés. L'Amstrad CPC et le Commodore 64 en sont les grands gagnants. En juillet de cette même année, le premier journal informatique sur disquette "FLOOPY" sort sur C64. En 6 semaines on compte déjà plus de 1000 abonnés. Devant le succès en Septembre 87, une version Atari est lancée, comportant utilitaires, news, des dessins, des tests de jeux, des astuces.... A l'origine de ce canard on trouve deux personnes : Marc Fajal et Michel Centelles aidés par l'ANVAR un organisme qui distribue des aides financières à l'innovation, c'est le début d'une aventure qui s'appellera Infomédia.

## 1 - Les débuts

Basée à Perpignan, la jeune société connaît des débuts difficiles. Marc Fajal tannent son ami Michel d'abandonner l'armée et sa carrière de pilote pour se lancer dans l'aventure. Entre temps, il faut vivre. Le magasin MicroVidéo tenu par Marc est un des rares magasins basé à Perpignan où l'on peut s'approvisionner en matériel informatique et en logiciel. *"A part les grandes surfaces, il y a peu de revendeurs de matériels informatiques et de logiciels en Province. Même quand cela existe, c'est souvent impossible de trouver un logiciel annoncé dans la presse car la distribution y est souvent, pour le moins, surprenante et aléatoire y compris à Perpignan"* explique Marc.

**M.Centelles :** *"En 1986 Infomédia déposait un brevet du premier journal informatique sur disquette (une idée de Marc si je me souviens bien) développé sur C64 par Jean-Marc Cazale et Amstrad CPC par Hervé Hubert avec une collaboration importante de Jean-Marc Grignon (dessins, design musiques)..... Demande à la commission paritaire de diffuser Floopy en kiosque à journaux.. et Là, réponse folle : « nous n'avons pas de magnétoscope pour visualiser votre cassette !!! » (c'était une disquette 5 pouces 1/4)."*

**JMG :** *"J'ai donc conçu le titre, logo et "habillage graphique" du journal en partant d'un titre plus "flashy" : FLOOPY (par analogie avec floppy disc) en gardant l'image d'un canard débonnaire et à lunettes (les 2 OO de FLOOPY)."*



Six mois de galère puis en décembre 1987, l'idée de faire un jeu d'aventure français, sur le tout nouveau marché des ordinateurs 16 bits, prend naissance, le jeu s'appellera "Explora".

## 1 - La naissance d' Explora

Fabien Begom, 19 ans, premier prix des beaux arts de Perpignan leur présente un scénario de Patrick De Mozas, mieu il apporte ces talents d'infographiste. Il lui faudra 6 à 8 heures de travail avec Degas Elite pour faire un dessin et il y en a 75 dans "Explora". Entre temps, Michel franchit alors le pas et se lance dans l'aventure. *"J'étais d'ailleurs encore à l'armée, raconte Michel, lorsque nous avons créé Infomédia. J'ai quitté l'armée début Janvier 1988 ..et le lendemain j'étais à Infomédia. Nous étions tous deux passionnés et nous avons passé en 1985 des heures, des nuits au téléphone (lui à Perpignan, moi à Salon de Provence) pour résoudre l'énigme du Jeu EUREKA sur Commodore 64 pour gagner... rien du tout, c'était une arnaque !! Le contexte informatique de 1986 n'était pas encore vraiment en plein essor...Nous sentions malgré tout qu'il y avait quelque chose à faire."* La boutique l'après midi, la création-galère le soir, cela durera 6 mois le temps de la création du premier soft.

Jean Marc Cazalé, programmeur de la version Amiga nous explique : *"Ce fut à ce moment là, qu'après quelques réunions on décida de créer un jeu d'aventure, graphique (n'oublions pas qu'à l'époque les jeux d'aventures étaient à 90% en mode texte, et ceux qui avaient des graphismes se contentaient de vignettes et n'étaient pas du tout interactif). Le scénario a été pondue en une semaine, fabien commença à travailler sur les visuels, et hervé et moi-même nous nous sommes attaqué à la programmation du jeu : organigramme, et création de toutes les routines utiles et programmation du moteur graphique"*.

Le jeu sera accompagné par un concours dont le premier prix est un voyage en Egypte.



"Pourquoi un concours ?? peut être parce que j'ai tellement passé de temps sur le jeu Euréka et que je me suis sentis si floué, raconte Michel, que je voulais un vrai concours qu'on pouvait réussir. Il faut dire que pour Eureka personne n'a résolu l'énigme pour une raison simple : elle était malhonnêtement pas résoluble! logique mais... scandaleux... en tout nous avons distribué 8 prix et 3 lots de consolations".

"Quand on y pense, avouent Michel et Marc, c'est sûr nous ne le referions pas. Vous comprenez, notre sigle Infomédia n'était connu de personne puisque nous n'avions encore rien produit. Tous les achats de boîtes, disquettes, papier, etc ont dû être faits cash car les banques n'étaient pas prêtes à nous avancer les fonds. Bref, il a fallu puiser dans nos réserves personnelles et au delà..."

"Le projet Explora devait donner un souffle nouveau à Infomedia, raconte Jean Marc Grignon, pour l'orienter davantage vers la création de jeux: on me confiait encore les musiques et parfois la jaquette. Techniques variables suivant les projets : L'intro d'Explora I échantillonnée à partir d'une bande son enregistrée sur un magnétophone 8 pistes et, plus tard les compositions de musiques sur les 4 voies de l'Amiga d'abord avec "Sonix" puis très vite sur "soundtracker" (qui était plus un séquenceur qu'un éditeur de partition); l'adaptation se faisant vers l'Atari ST en perdant une voie au passage (il fallait donc anticiper et prévoir une voix "décorative" mais pas indispensable)".

Concernant le sous titre "Time Run" : "Il me semble que c'est l'éditeur anglais Psygnosis qui pour le marché anglo-saxon a dû évoquer ce titre comme version anglaise...donc j'ai conçu la bande annonce musicale(jingle) avec ce titre qui a été repris en sous-titre dans la version française. Par la suite, la version anglaise est finalement sortie sous le nom Chrono quest "



Esquisse de la jaquette d'Explora créé par JMG

De la bouche de Michel Centelles : "Quand toute l'équipe a vu la première planche de Fabien, nous sommes tous restés... sans voix. Fabuleux, du jamais vu, surtout par rapport à tous les jeux existants. Jean-Marc Cazale et Hervé Hubert élaboraient l'interface graphique inédite. Il fallait gérer des programmeurs sous pression, un graphiste qui portait un nouveau dessin tous les 2 jours, Marc qui faisait les cents pas et qui me mettait la pression, et nos rendez-vous avec le banquier qui devait nous suivre à tout prix et a qui il fallait faire comprendre l'enjeu lui qui découvrait dans son bureau un PC avec écran monochrome !! Nos voyages à Paris pour les Préviews, pour mettre la pression aux médias..

Toutes les revues de l'époque nous ont soutenu... évidemment, une petite structure comme la nôtre.. Marc et moi passions nos soirées à « Debugger », et le lendemain matin j'avais la lourde tâche d'annoncer à JM et Hervé tous les bugs !! Marc ne s'y risquait pas... Le scénario final n'avait plus grand chose à voir avec le 1er."

"Dire que pendant cette période nous avons travaillé pendant 16 à 17 heures par jour n'est pas exagéré. D'un côté il y avait un investissement financier important de l'ordre de 500 000 Frs (environ 76 331€), et de l'autre un investissement de temps et de travail qu'on ne se fera jamais remboursé! Quand on a présenté le produit à Yvan Corriat, patron de 16-32, il était entièrement fini, notices et boîtes comprises. Il n'avait donc qu'à s'occuper de la distribution, du marketing et de la promotion du produit.... et cela a marché!"



Marc Fajal, Hervé Hubert et Fabien Begom

Six mois après le lancement du jeu, on évalue à 9000/10000 exemplaires vendu rien que sur Atari. Un succès considérable quand on pense au parc des Atari et au prix du jeu (300 Frs soit 45 €). Dans les pays anglophone le jeu c'est bien vendu aussi sous le nom de Chrono Quest avec des modifications plus ou moins importantes. Par exemple, certains distributeurs en regardant la boîte à l'envers, la trouvaient trop ... suggestive, il a donc fallu modifier le packaging.

## 2 - La continuité

Etant donné le succès du premier volet, 16-32 diffusion qui distribuait notamment Lankhor et Psygnosis, commande rapidement une suite en leur apportant les moyens nécessaires qui faisait défaut à la jeune société.

Finis donc les déboires des premiers mois et place à un développement plus serein. Nettement plus facile à faire, selon Marc Fajal *"Parce que le problème du scénario était à peu près réglé, la trame du voyage dans le temps pouvait être reprise et parce que nous savions quelles seraient les étapes de la réalisation et les impératifs techniques à respecter. Et aussi parce qu'une équipe de programmeurs a pu s'y mettre à plein temps compte tenu des accords passés avec 16-32."* Outre la simplification des actions, Explora II comporte des voix digitalisées. Cinq comédiens du théâtre de la rencontre ont prêté leur voix et leur talent pour incarner 8 personnages du jeu. En tout une centaine de nouveaux écrans graphiques pour cette nouvelle aventure, toujours signé Fabiem begom. L'ergonomie a aussi été améliorée et les écrans sont plus animés. Une musique envoûtante et très épique, toujours signé JM Grignon, vous plongera directement dans l'ambiance. Le succès sera au rendez-vous puisque le jeu remportera l'As d'or 89 du meilleur jeu lors du 4ème festival international des jeux à Cannes.



Michel Centelles et Marc Fajal lors de la remise de l'AS d'or 89 du meilleur jeu pour Explora II



Puis suivra cette même année avec autant de succès, RockStar. Le jeu entièrement conçu par Jean Marc Grignon (scénario, graphismes, musiques) vous met dans la peau d'un producteur qui doit tout faire pour que son poulain devienne une star. Le jeu était accompagné d'un concours avec de nombreux lots mais aussi une cassette audio chose assez rare à l'époque. Un clip vidéo et un CD musical ont même été réalisés principalement pour la promotion du jeu.



de gauche à droite : Hervé Hubert, Jean Marc Grignon et Jean Marc Cazalé

*"Au début de l'été, 1988, raconte JM Grignon, devant le succès d'Explora je me permettais de proposer aux boss un projet de jeu tournant autour du monde du Rock et associant musiques, simulation économique et dialogues "psychologiques" avec l'idée d'offrir au client une cassette des musiques (voire un CD pour la promo). A la fin de l'été une ébauche de scénario était prête. Projet ambitieux donc...qui devait durer quelques semaines et tenir sur 2 disquettes et qui dura plus d'un an et demi et prit 4 disquettes! Les distributeurs du produit demandant toujours plus de possibilités (par exemple: à l'origine le jeu devait se jouer contre l'ordinateur mais ils demandèrent qu'on puisse se mesurer entre copains) et le scénario s'étoffant au fur et à mesure."*



Rockstar a fait la couverture du Joystick n°3

*"Le va-et-vient était permanent entre les programmeurs (talentueux mais surmenés) J-Marc Cazalé sur Amiga (Programmant aussi en même temps Explora III) et Laurent Ramon sur ST. En parallèle je créais 8 ou 9 chansons (assez variées pour choisir son style et assez courtes pour ne pas rendre la phase arcade ennuyeuse) d'abord enregistrées sur 8 pistes puis retranscrites sur Amiga puis ST."*

La sortie d'Explora III en 1990, donnera un sentiment plus mitigé sans doute faute d'un scénario abouti et par manque de temps, finis les digitalisations vocales ou les graphismes 32 couleurs de l'Amiga, le voyage temporel est aussi ici secondaire et moins bien mis en scènes que sur le second volet. Les graphismes toujours aussi fins, les musiques d'Evens Salies et le savoir faire d'Infomédia permettront néanmoins au jeu d'avoir une durée de vie descente. *"Les graphismes et le code étant beaucoup plus importants que la zik, raconte Evens Salies, chaque module ne devait pas dépasser 40 ko octets sur Amiga. Ce n'était pas trop court étant donné que le jeu conduisait le héros à changer de lieu et donc de musique assez souvent. Les musiques étaient néanmoins plus longues sur Atari ST car*



j'utilisais des instruments en 'chip tune'. Je les avais composées avec le logiciel Hyper Sounds. Les instruments étaient plus 'noisy' que les 'sample' IFF de l'Amiga ! Ca fait 15 ans que je n'ai pas réécouté les ziks Atari ST d'Explora III. A l'époque, je rentrais les notes de chaque séquence directement à partir du clavier de l'ordinateur. Bien qu'un peu fastidieuse, cette façon de travailler m'a permis de boucler les musiques en un mois (juillet 1990). Mon matériel était insuffisant. Néanmoins j'étais créatif et pas cher !"

### 3- La changement de cap

Viennent ensuite les revers pour la société car malgré l'avancement du développement du jeu "Cars" celui-ci ne verra jamais le jour. Le marché subit de brusque changement et une chute des ventes liée en partie au piratage, à l'arrivée de nouvelles consoles (mégadrive, Pc Engine...) et la montée fulgurante du PC annoncent la fin du règne des 16 bits. Le marché Amiga/ST meurt peu à peu. L'Amiga 1200 et le Falcon, les 2 machines de luxe de Commodore et d'Atari, n'y changeront rien. Infomédia se recentre sur des développements applicatifs divers avant de fermer définitivement ces portes en 2000. Elle ne sera pas la seule à subir les lois de ce nouveau marché puisqu'en décembre 2001, Lankhor disparaîtra également ainsi que Delphine Software en 2002. La fin d'une époque....

Jean Marc Cazalé, Jean Marc Grignon et Evens Salies raconte leur aventure au sein d'Infomédia...

Interview : [Jean Marc Cazalé](#) , [Michel Centelles](#)



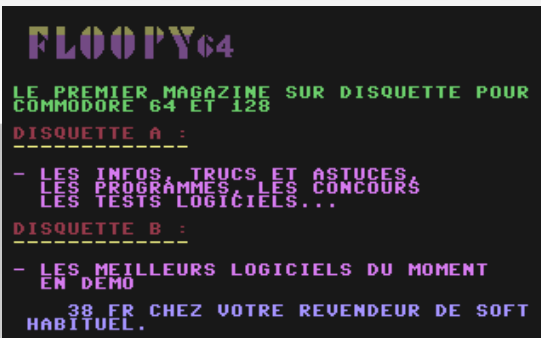

L'équipe d'Infomédia en 1988

Atari magazine n°2 : [page 1](#) - [page 2](#) - [page 3](#) - [page 4](#)

Arcade mag n°9 : [page 1](#) - [page 2](#) - [page 3](#) - [page 4](#)

### Réalisations:

#### 1986

FLOOPY	C64, CPC	LIEN
 <p>Vendu dans les boutiques micro, Floopy fut décliné sur plusieurs plateformes, ici il s'agit de la version C64</p>	 <p>Remarquez les initiales JMG, eh oui ce dessin est de Jean Marc Grignon, musicien d'Explora 1,2 et concepteur de RockStar.</p>	<p>Floopy C64 en téléchargement ici : <a href="http://hibisch.free.fr/c64/floopy_fr.html">http://hibisch.free.fr/c64/floopy_fr.html</a> )</p> <p><a href="#">Couv. Floopy C64</a></p> <p><a href="#">Floopy ébauche1</a></p> <p><a href="#">Floopy ébauche2</a></p>
FLOOPY	Amiga, Atari ST	LIEN



Choix...

- D'edition...
- Les Potins
- SSS Aventure
- Space Quest...
- Larry
- E.I est parmi nous !
- Tests Logiciels
- Petites Annonces
- Le coumpier
- Quitter

originale : Cobra Soft.  
d'ailleurs cette soirée du 12 novembre 87 en yprésentant  
n traitement de texte composé de lettres en cartons, di  
oi complet. En fait, un gag, coûteux mais original.

tion, les invités ont reçu une pochette d'allumette  
ulatrice miniature !

[Couv. Floopy Amiga/ST](#)

[Floopy 1\(amiga\)](#)

[Floopy 2\(amiga\)](#)

[Floopy 3\(amiga\)](#)

[Floopy 4\(amiga\)](#)

[Floopy 5\(amiga\)](#)  
(tous fourni par JM Grignon)

## 1988

<a href="#">EXPLORA</a>	CHRONO QUEST	CONCEPTION	TEST, PUB, PREVIEW
		<p>Graphismes : Fabien Begom Scénario : Patrick de Mozas, Fabien Begom Programmation : Jean Marc Cazalé (Amiga), Hervé Hubert (Atari) Musique - vocaux : Jean Marc Grignon Dessin jaquette : Jean Marc Grignon Conception énigme : Marc Fajal Direction technique et artistique : Marc Fajal, Michel Centelles Coordination : Michel Centelles Musique (version anglaise) : David Whittaker</p>	<p>Tilt n°55 Gén4 n°4 - <a href="#">p12</a> (preview) Gén4 n°5 - <a href="#">p8</a>(publicité) Gén4 n°5 - <a href="#">p88</a>(test)</p> <p><a href="#">Esquisse jaquette Explora</a> (doc fourni par JM Grignon)</p>

## 1989

<a href="#">EXPLORA II</a>	CHRONO QUEST II	CONCEPTION	TEST, PUB, PREVIEW
		<p>Graphismes : Fabien Begom Scénario : Patrick de Mozas, Fabien Begom Programmation : Jean Marc Cazalé (Amiga), Hervé Hubert (Atari) Musique - vocaux : Jean Marc Grignon Conception énigme : Marc Fajal Direction technique et artistique : Marc Fajal, Michel Centelles Coordination : Michel Centelles Musique (version anglaise) : David Whittaker</p>	<p>Tilt n°65 - <a href="#">p102</a> - <a href="#">p103</a> - <a href="#">p104</a> Gén4 n°8 - <a href="#">p94</a> (preview) Gén4 n°9 - <a href="#">p42</a> - <a href="#">p43</a> (test) Gén4 n°14 - <a href="#">p93</a> (pub) Microworld N°5 - <a href="#">p53</a> (test)</p> <p>Musique: <a href="http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora_2.html">http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora_2.html</a></p>

**As d'Or 89 du meilleur jeu**

<a href="#">ROCKSTAR</a>	CONCEPTION	TEST, PUB, PREVIEW
--------------------------	------------	--------------------



**Graphismes, scénario, musique, création:** Jean Marc Grignon  
**Programmation :** Jean Marc Cazalé (Amiga), Laurent Ramon (Atari)  
**Direction technique et artistique :** Marc Fajal, Michel Centelles  
**Coordination :** Michel Centelles  
**Dessin jaquette :** Gilles Macabies

Gén4 n°20 - [p92](#) - [p93](#)  
 (preview)

Joystick n°3 - [p110](#) - [p111](#)  
 (test dont le Megastar joys)



Ces pages rares proviennent du scénario original de RockStar écrit par Jean Marc Grignon et scanné par lui même.  
[document 1](#) - [document 2](#) - [document 3](#) - [document 4](#) - [document 5](#)

## 1990

<a href="#">EXPLORA III</a>	CONCEPTION	TEST, PUB, PREVIEW
-----------------------------	------------	--------------------



**Graphismes, logo jaquette:** Fabien Begom  
**Scénario :** Fabien Begom, Michel Centelles, JM Cazalé  
**Programmation :** Jean Marc Cazalé (Amiga), Hervé Hubert (Atari)  
**Musique :** Evens Salies  
**Encadrement logistique:** Marc Fajal

Tilt n°84 - [p109](#) (pub)

Gén4 n°20 - [p124](#)  
 (preview)

Musique:  
[http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora\\_3.html](http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora_3.html)

<a href="#">CARS</a>	CONCEPTION	PREVIEW
----------------------	------------	---------



**Conception , programmation :** Laurent Ramon

Gén4 n°15 - [p80](#) (preview)

**CE JEU N'EST JAMAIS SORTI MAIS IL EXISTAIT EN VERSION BETA JOUABLE DISPONIBLE SUR LE SITE**

Gén4 n°20 - [p122](#)(preview)

**JMG :** "Laurent Ramon n'était pas programmeur professionnel mais faisait du free-lance (comme moi); il faisait alors ses études en marketing, managing et je ne sais quoi à la fac de Perpignan et programait pour le fun et les pépettes. Et passionné de bagnoles et d'Atari ST."

Mes remerciements à JM Cazalé sans qui ce dossier n'aurait jamais vu le jour, Jean Marc Grignon (jamais à cours de documents et d'explications!!), Michel Centelles pour sa patience et sa disponibilité, Evens Salies et toute l'équipe d'Infomédia pour m'avoir aidé très largement à l'élaboration de ce dossier.

Tout les jeux présents dans ce dossier sont la propriété d'Infomédia et de leur propriétaire respectif. Explora © 1988 - Infomédia/16-32 - Explora II © 1989 - Infomédia/16-32 - Rockstar © 1989 - Infomédia/16-32 - Explora III © 1990 - Infomédia/16-32 - Cars © 1990 - Infomédia.

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.**



## Jean Marc Cazalé raconte .....

*Tout commença pour moi quand je vis : 2001 l'odyssée de l'espace... La révélation...  
Je m'achetai donc pour Noël une calculette Ti 57. Calculatrice programmable avec 49 pas de prgs (instructions) ce fut le pied.*

*La seconde étape fut l'ordinateur : Texas Instruments Ti99 4/A l'émerveillement...*

*Je passai mes soirées à lire les premiers numéros de l'Ordinateur Individuel.*

*Un peu plus tard je m'offrai un C64 et là je me mis sérieusement à l'assembleur (le basic de cette machine étant un peu limité). Je commençais donc par la petite porte : le monde de la démo, et des performances techniques. Un octet est un octet ! J'écrivis mon premier jeu : un tron en assembleur ! Un peu plus tard, un Apple II d'occasion fit son entrée dans mon antre. Les dés étaient jetés, je ferai de la programmation mon métier. Après un cursus dans l'électronique, et un service militaire plus que houleux, j'étais enfin libre de voler de mes propres ailes.*

*Je rencontrais alors deux passionnés comme moi : Hervé Hubert et Bernard Larquey. Ces deux joyeux compères ayant la même optique, expérience et entêtement que moi, arrivèrent aussi à rejoindre le clan des développeurs. Nous formions le groupe parfait de programmeurs fou qui pouvaient passer un mois enfermé dans une cave envahie d'ordinateurs et autres cartes d'extensions. Tout était à faire, tout à développer... Puis une boîte appelée Hexaméron s'ouvrit près de Perpignan et recrutait des programmeurs bidouilleurs, jeunes et plein d'espoir. Celle-ci nous embaucha Hervé et moi-même afin de développer un jeu de rôle sur Apple : Prophecy... Jeu qui ne se vendit jamais, ou très peu... Mais pour nous c'était un succès, la possibilité de travailler sur un projet de grande envergure avec une équipe. Puis plus tard ce fut Infomedia qui nous embaucha pour le développement du concept floopy (journal informatique sur disquette, une première à l'époque).*

*Une aventure qui dura (pour moi) quand près de quinze ans. L'ouverture et la fermeture.*

*Voici maintenant la liste des jeux et applications que j'ai eu la joie (parfois l'angoisse) de programmer (liste des produits édités dans le cadre d'une entreprise) :*

- Tron v2.0 -> C64 -> Assembleur -> paru sur Floopy 64
  - Création de modules pour Prophecy version Apple II
  - Prophecy -> C64 -> Assembleur et Basic -> Ne vit jamais le jour sur c64 !
  - Explora (version Amiga) -> Langage C, Assembleur 68000 -> Version développée initialement sur Amiga puis adaptée sur Atari ST
  - Adaptation d'Explora sur plateforme PC en Turbo C, en CGA et EGA (beurk !) avec Phillipe Vernois
  - Rockstar (version Amiga) -> Langage C, Assembleur 68000 -> Version Atari et Amiga développées simultanément
  - Explora II (Version Amiga) -> Langage C, Assembleur 68000 -> Version Amiga développée d'après la version Atari.
- A l'époque je m'occupai à la fois de Rockstar et d'Explora II
- Explora III (Version Amiga) -> Langage C, Assembleur 68000 -> Version Amiga développée simultanément avec la version Atari
  - Logiciel multimédia en langage C et VGA 256 couleurs destiné à présenter les activités de la Banque Populaire des P.O
  - Développement de bornes interactives (Langage C et Langages Auteurs) pour les grandes surfaces Auchan, Leclerc.
  - Participation au projet Syco, logiciel éducatif sur la forêt.

## INFOMEDIA

Au départ il n'y avait pas grand chose en français dans le monde de la micro. Marc Fajal (créateur d'Infomédia) eu l'idée de créer un magazine sur disquette tout en français, en essayant de faire participer les lecteurs à sa mise en forme. Le seul problème, c'est que la micro informatique était très jeune, les programmeurs et bidouilleurs, ayant déjà une certaine expérience dans le domaine, étaient très rares en France (1984). Partant de ce constat et ne reculant devant rien, Marc passa des annonces dans tous les journaux, afin de recruter une équipe compétente et désirant faire plus parti d'une aventure, que de devenir le salarié d'une boîte. Manque de chance, très peu de personnes répondirent à l'appel, si ce n'est des gars sachant utiliser multiplan sur Apple II. Sur ce semi-echec Marc fit parler de son projet autour de lui, en espérant un jour, pouvoir le concrétiser. Hubert Hervé (décédé depuis 8 ans maintenant) programmeur alors, avec Jean-Marc Cazale (moi-même), et travaillant pour une jeune société basée sur Perpignan s'appelant Hexaméron, étaient sur le point de finir un jeu de rôle sur Apple II (largement inspiré de Wizardry) quand il vit cette annonce et décide de contacter Marc afin de voir si une collaboration quelconque pouvait s'envisager. Il faut dire qu'entretemps, Hexaméron était en train de périlcliter par manque de moyens, autant financiers qu'humains. Après avoir pris contact, et avoir envisagé des millions de choses, nous nous lançons dans la création d'une maquette, afin de voir si il existait un marché. Il fut décidé de créer celle-ci sur C64, ordinateur alors performant et largement diffusé. Ce fut un succès. Dès le premier numéro, des milliers d'exemplaires furent vendus.

Entre-temps Hexaméron disparaissait, Hervé et moi-même, furent embauchés par Infomédia (1986), afin de développer ce nouveau support sur C64 et Amstrad CPC. Le succès du magazine aidant, une nouvelle



personnalité vient nous rejoindre dans le groupe, un petit jeune : Fabien Begom (infographiste) qui venait de sortir des beaux-arts. Le support fut décliné ensuite sur Commodore Amiga et sur Atari ST. Et là, le marché a explosé, le monde du 16 bits, enfonçant littéralement tout ce qui avait été fait auparavant, nous obligea à plancher sur de nouveaux projets. Ce fut à ce moment là, qu'après quelques réunions on décida de créer un jeu d'aventure, graphique (n'oublions pas qu'à l'époque les jeux d'aventures étaient à 90% en mode texte, et ceux qui avaient des graphismes se contentaient de vignettes et n'étaient pas du tout interactif). Le scénario a été pondu en une semaine, fabien commença à travailler sur les visuels, et hervé et moi-même nous nous sommes attaqué à la programmation du jeu : organigramme, et création de toutes les routines utiles et programmation du moteur graphique.

Huit mois de développement plus tard, le jeu non finalisé, nous sommes obligé de le boucler sous peine de fermer la boîte. Le jeu est distribué entre autre par 16/32 diffusion et ce fut un succès. Des milliers d'exemplaires vendus. Incroyable, les graphismes étaient superbes (pour l'époque), l'interface assez intuitive, mais des bugs subsistaient, et les sauvegardes ne fonctionnaient pas toujours...

Après quelques articles de presse, Psygnosis nous contacta, et étaient intéressés par une distribution mondiale, avec quelques modifications. Ce fut le mot 'quelques' qui fut le piège. Le contrat passé, un programmeur de chez Psygnosis vint superviser les modifications :

- ajout de musiques originales (David Whitaker) sur la version Amiga, sorte de modules maison
- modification de la résolution (320x200 ntsc à la place de 320x256 pal)
- correction de bugs sur la version Atari st concernant l'utilisation sur 'ste' (gestion graphique et mémoire).

Quinze jours de galères en ligne directe avec Londres pour les trucs concernant les particularités des bécanes. Le jeu se vendit à l'étranger, mais les dés étant pipés on ne sut jamais combien d'exemplaires furent vendus. La suite vous la connaissez : Explora II, Rockstar, Explora III.

Les ventes de jeux diminuant un peu plus chaque mois, la décision fut prise de faire partie de la chaîne micro-vidéo et de distribuer des produits informatiques. Ce fut vraiment la plus mauvaise période.

En 1996-97 développement d'applications, et mise en place de bornes interactives en grandes surfaces (Auchan, Leclerc...) Développement de logiciels éducatif : Syco et la forêt Méditerranéenne (pour la DDA), Les marianes (Conseil Général) Infomédia ferma ses portes en 2000.

#### **Les éléments clefs d'Infomédia :**

- Marc Fajal le créateur, la poussée initiale
- Michel Centelles coordinateur et relations presse
- Hubert Hervé (décédé) programmeur Apple II, Amstrad, Atari ST, PC
- Jean-Marc Cazalé (moi) programmeur Apple II, C64, Amiga, PC
- Fabien Begom infographiste le roi de 'Degas' sur Atari et 'Deluxe Paint' sur Amiga

Les derniers à avoir intégré la structure :

- Carol Lemaire infographiste (miss photoshop)
- Christophe Perez SGBD man, le roi du web et de l'asp

Notons qu'il naviguait toute une faune de personnes externes à Infomédia. Merci à elles.

#### **Collaborateurs / Pigistes :**

- Bernard Larquey programmeur de quelques rubriques "Floopy"
- Marc Jean Gazo traducteur (anglais/américain) (traducteur notamment du livre tiré du jeu : The seven guest, et de la vie de Mitnick, le fameux pirate informatique : L'intrus)
- Laurent Ramon programmeur (Rockstar version atari)
- Jean-Marc Grignon créateur de Rockstar (scénario, musique et graphismes)
- Jean-Luc Brucelle programmeur et conseiller avisé
- Evens Salies musique Explora III
- Olivier Ibanez bidouilles en tout genre

#### **Que reste-t-il aujourd'hui de tout ça ?**

- Marc Fajal travaille maintenant dans le consulting
- Michel Centelles a disparu du monde de l'informatique
- Hubert Hervé nous a quitté un soir de déprime, nous pensons souvent à sa bonne humeur, son intégrité. RIP
- Fabien Begom travaille dans une société de production vidéo, c'est devenu le roi de Digital Fusion et l'Empereur de 3DS Max : <http://www.sudvideoprod.com/>
- Carol Lemaire a monté sa boîte, fait de la com et du web : <http://www.clindesign.com/>
- Christophe Perez travaille pour une société spécialisée dans les applis en PHP et ASP (Web) <http://www.digitall6-9.com>
- Bernard Larquey fait de la formation, informatise des pme, programme des pingos sur PC
- Evens Salies est devenu prof d'économie et chef d'entreprise
- Laurent Ramon ne fait plus d'informatique
- Marc Jean Gazo toujours dans la traduction et accessoirement prof d'anglais et romancier
- Olivier Ibanez est maintenant à fond dans le réseau et le web : <http://www.oxl-technologies.net>
- Jean-Marc Grignon toujours instit, musicien, et passionné
- Jean-Luc Brucelle développe des applis éducatives dans le cadre de l'éducation nationale (iI écoute toujours les doors !)
- Pour ma part je travaille pour une boîte informatique, développe des applications multimédia, et continue à

développer des jeux à titre personnel ( <http://www.lesmusiques.com>).

Jean Marc Cazalé programmeur d'Explora, Rockstar

**Important : Ces propos , très riches en informations, ont été recueillis par Florent du site Atari.games , contenant une mine d'information en tout genre. Malheureusement celui-ci est fermé. Malgré mes recherches je n'ai pas réussi à contacter le webmaster du site. Aussi qu'il n'hésite pas à me contacter s'il ne désirait pas son utilisation. Un grand merci à lui ainsi qu'à Brume et Blood pour leur aide.**

---

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.**



---

## Jean Marc Grignon raconte .....

---

*Après une formation musicale classique, je me suis empressé de jouer sur des amplis Marshall et autres stratocasters dans un groupe de Rock symphonique (à échelle locale) à la fin des années 70; puis création d'un home-studio d'enregistrement 8 pistes au début des années 80 pour pouvoir faire des expériences de création musicale. Donc, en 1985 c'est tout naturellement que je me suis proposé pour composer les musiques d'un jeu de rôle sur Apple que voulait créer une bande de copains de Perpignan (hexameron) en compagnie de mon complice Jean-Michel Baudequin, étudiant en robotique à l'époque et passionné de programmation sur Commodore64 (celui-ci a sévi ensuite chez Cobrasoft, filiale d'Infogrames, et puis a quitté la micro-informatique ludique du jeu pour l'informatique plus "sérieuse"). Le projet n'aboutit pas vraiment , mais cela permit de se mettre en contact avec Jean-Marc Cazalé et Marc Fajal, futurs piliers d'Infomedia.*

## INFOMEDIA

Marc et quelques amis avaient pour projet de créer leur propre entreprise(Infomédia) pour lancer un journal sur disquette sur C64. Recruté comme musicien en free-lance (je suis enseignant de mon "vrai" métier), je ne tardais pas à devenir aussi graphiste et "concepteur". A l'origine(juillet 1986) le journal devait s'appeler quelque chose comme "le Canard du c64" ou "le canard digital", j'ai donc conçu le titre, logo et "habillage graphique" du journal en partant d'un titre plus "flashy" : FLOOPY (par analogie avec floppy disc) en gardant l'image d'un canard débonnaire et à lunettes (les 2 OO de FLOOPY). Le Commodore 64, machine 8 bits ayant des fonctions extraordinaires pour l'époque mais bien réduites par rapport aux Pc actuels, à savoir: 320x200 pixels monochrome avec 16 couleurs et avec la contrainte de 2 couleurs seulement par "pavé" (une pour le fond et une pour le "tracé") ou bien mode 160x200 couleur. Pour les graphismes j'utilisais donc suivant le mode, "Koalapaint" ou "Doodle", logiciels de création graphique.

Pour la musique (synthétiseur 3 voies), je composais avec musicshop pour apprécier le rendu sur c64 (sur une portée musicale) et ensuite, la musique était transcrite vers music64 c'est à dire codée note par note et voix par voix (longueur et hauteur de note plus éventuellement quelques effets spéciaux) pour pouvoir être exploité par les programmeurs. La difficulté était de pouvoir créer avec 3 voies donc seulement 3 sons simultanés: en général une était dévolue à la basse; la seconde , arpégée, permettait des accords et la 3ème une mélodie , ce qui était un excellent exercice de recherche de concision mais qui empêchait toute musique de type "symphonique". Graphismes et musiques étaient transférés vers l'Amstrad CPC pour l'adaptation sur cette machine.

L'arrivée de l'Amiga et de l'Atari ST devait supplanter ces machines mais l'expérience Floopy devait se poursuivre quelques années(88/ 89 suivant les versions).

Le projet Explora devait donner un souffle nouveau à Infomedia pour l'orienter davantage vers la création de jeux: on me confiait encore les musiques et parfois la jaquette. Techniques variables suivant les projets : l'intro d'Explora I échantillonnée à partir d'une bande son enregistrée sur un magnétophone 8 pistes et, plus tard les compositions de musiques sur les 4 voies de l'Amiga d'abord avec "Sonix" puis très vite sur "soundtracker" (qui était plus un séquenceur qu'un éditeur de partition); l'adaptation se faisant vers l'Atari ST en perdant une voie au passage (il fallait donc anticiper et prévoir une voix "décorative" mais pas indispensable).

Au début de l'été 1988, devant le succès d'Explora je me permettais de proposer aux boss un projet de jeu tournant autour du monde du Rock et associant musiques , simulation économique et dialogues "psychologiques".

avec l'idée d'offrir au client une cassette des musiques (voire un CD pour la promo).

A la fin de l'été une ébauche de scénario était prête cumulant:

- une phase de choix et d'entraînement des artistes (genre "Star academy" avec 14 ans d'avance mais sans TV!)
- une progression de carrière pour l'artiste de la région vers l'international (avec pub, sponsors et autres promotions)
- une phase de "performance" "on stage" en évitant les aléas d'un concert mouvementé (partie arcade)
- des dialogues pour convaincre tout le petit monde du show-biz (qui pouvait générer une côte en or)
- etc...

Projet ambitieux donc...qui devait durer quelques semaines et tenir sur 2 disquettes et qui dura plus d'un an et demi et prit 4 disquettes! Les distributeurs du produit demandant toujours plus de possibilités (par exemple: à l'origine le jeu devait se jouer contre l'ordinateur mais ils demandèrent qu'on puisse se mesurer entre copains) et le scénario s'étoffant au fur et à mesure , le va-et-vient était permanent entre les programmeurs (talentueux mais surmenés) J-Marc Cazalé sur Amiga et Laurent Ramon sur ST. En parallèle je créais 8 ou 9 chansons(assez variées pour choisir son style et assez courtes pour ne pas rendre la phase arcade ennuyeuse) d'abord enregistrées sur 8 pistes puis retranscrites sur Amiga puis ST.

Finalement, le jeu sortit mais avec Explora III fut parmi les derniers car le monde de la micro avait été bouleversé par l'arrivée des consoles de jeu dont la création de jeu nécessitait une dimension industrielle et le PC n'avait à l'époque qu'une piètre qualité graphique et musicale dans sa version de base. Une version PC de Rock star fut envisagée et la traduction anglaise réalisée mais jamais sortie. Pour les mêmes raisons; le jeu "Cars" (une sorte de Rock star mais avec plus de voitures et moins d'artistes), conçu par L Ramon; pourtant jouable dans une Béta version ne fut pas commercialisé.

Infomedia s'orientera dès lors vers des créations de logiciels institutionnels, de bornes interactives ou vers la vente de produits informatiques. Une page était tournée.

**Jean Marc Grignon**

---

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.**





## **Evens Salies raconte .....**

*Je garde un souvenir très fort de mon expérience chez Infomédia qui n'a duré, pourtant, que le temps du jeu Explora III. Avant de faire les musiques d'Explora III, j'aimais bien aller voir Jean-Marc et Hervé (programmeur de la version Atari ST) travailler.*

*En fait, avant d'être musicien sur micro-ordinateur, j'écrivais des programmes pour m'amuser. J'ai commencé à coder sur ZX81 à l'âge de 12-13 ans. Puis sur Amstrad, etc. Jusqu'au premier Amiga 1000 en 1987. Je suis vite passé à l'assembleur 68000 sur Amiga 500.*

*Je ne me suis mis à la musique électronique que vers 1989. Je faisais écouter, timidement (j'avais à peine 18 ans), les musiques que je composais pour mon plaisir et pour un groupe de 'demo makers' (IRIS) sous Soundtracker.*

*Je crois que c'est Jean-Marc qui m'a fait rentrer dans l'équipe!*

## **INFOMEDIA**

Infomédia étant une petite structure (moins de dix salariés), Je n'ai pas eu de difficultés à m'intégrer. Le patron, Marc Fajal était cool ! Avec les programmeurs, ils ne m'imposaient pas de contraintes fortes sur les séquences musicales à réaliser, à part la taille des fichiers, les thèmes à aborder (quartier chinois, maison, catacombes, machine à remonter le temps, etc.), et bien sûr la 'deadline' !

Les graphismes et le code étant beaucoup plus importants que la zik, chaque module ne devait pas dépasser 40 ko octets sur Amiga. Ce n'était pas trop court étant donné que le jeu conduisait le héros à changer de lieu et donc de musique assez souvent.

Les musiques étaient néanmoins plus longues sur Atari ST car j'utilisais des instruments en 'chip tune'. Je les avais composées avec le logiciel Hyper Sounds. Les instruments étaient plus 'noisy' que les 'sample' IFF de l'Amiga ! Ça fait 15 ans que je n'ai pas réécouté les ziks Atari ST d'Explora III.

A l'époque, je rentrais les notes de chaque séquence directement à partir du clavier de l'ordinateur. Bien qu'un peu fastidieuse, cette façon de travailler m'a permis de boucler les musiques en un mois (juillet 1990). Mon matériel était insuffisant. Néanmoins j'étais créatif et pas cher !

### **LE BILAN**

Comme toute personne se rappelant ses bons souvenirs de jeunesse, faire les musiques d'Explora III avec l'équipe Infomédia est une expérience qui ne s'oublie pas. Je n'ai travaillé avec infomédia que le temps d'Explora III. Le jeu était pas mal noté dans les magazines tels que TILT (1991, no 86, pp. 107-108). La musique ne s'est jamais faite descendre, mais c'est clair, il manquait des bruitages au jeu.

### **DEPUIS ...**

Je n'ai plus fait de musiques de jeu depuis Explora III bien qu'à l'époque j'aurais bien aimé enchaîner sur d'autres jeux. Mes parents me soutenaient à 100%, et à l'école j'étais moyen. J'ai continué la musique avec Soundtracker et Protracker sur Amiga, les 'trackers' freeware de l'époque. Sous le pseudo 'Ulrick' je faisais du code et des musiques pour un des premiers groupes français de la scène 'demo' AMIGA : IRIS (<http://www.irishq.dk/html/history.shtml>).

Ca a duré jusqu'en 1992. Ensuite je n'ai fait des musiques que pour moi, que je montrais aux copains. Comme dit Jean-Marc à propos de la programmation, "[...] quand on a goûté à la programmation on ne s'arrête plus! [...]" (cf. son interview sur ce site). Pour la musique, c'est pareil!

Je suis passé sur PC et Windows en 1997, un peu à CAUSE de mes études. Je faisais un peu plus de clavier. Depuis peu, je refais des séquences sur un logiciel d'enfer via la sortie MIDI de mon JUNO 2/Roland. Les logiciels de création musicale utilisant la technique du 'tracking' sont plus fournis qu'à l'époque, normal !

### **POINT DE VUE**

Ce petit monologue (pardon !) m'a plongé dans des souvenirs qui font du bien ! Quand nous évoquons cette période avec Jean-Marc Cazalé, nous pensons que ce qui la caractérise c'est qu'elle était vraiment propice à la création pour le plaisir, pour montrer aux autres et se lancer des défis. C'était l'explosion de l'informatique et de nouveaux métiers s'imposaient (CAO, MAO, etc.).

La scène 'demo' a été un vecteur extraordinaire où les passions pouvaient aussi s'exprimer. En particulier de ceux qui n'avaient pas de pied dans une société de développement de jeux telle qu'Infomédia ou des sociétés plus importantes comme Infogramme ou Ubi Soft. Certains sont passés de groupes de 'demo' à des sociétés de jeu.

## CONCLUSION

J'ai revue Jean-Marc et Olivier il y a quelques mois. Nous avons un ou deux projets autour de l'informatique. Mon coeur palpite à nouveau, comme avant, à l'idée de vous montrer ce qu'on sait faire ! Une 'demo' est en route ! Je lance aussi un appel à mes deux collègues : j'aimerais participer à la création musicale/bruitages d'un jeu français, pas prétentieux, minimaliste; Jean-Marc, Olivier ... ?

En attendant, j'ai plein de vieux modules qui pourraient rentrer sur le site d'un collectionneur qui n'aurait qu'à choisir ce qui lui plaît. Pour l'instant, à ma grande surprise on peut trouver mes modules d'Explora III à ces adresses:

[http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora\\_3.html](http://exotica.fix.no/tunes/unexotica/games/Explora_3.html)  
[http://www.mirsoft.info/gmb/game\\_info.php?id\\_ele=MTEExOA==](http://www.mirsoft.info/gmb/game_info.php?id_ele=MTEExOA==)

Mais aussi, une 'demo' que j'ai réalisée en 1991 à cette adresse : <http://asle.free.fr/groups/Iris/iris-lovecraft.html>

**Evens SALIES, ex-musicien pour Infomédia et ex-Ulrick de IRIS.**

---

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.**

