

**[Blood]** Bonjour Patrick A. Dumas, pouvez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs svp ?

[Patrick A. Dumas] Bonjour. Vu de l'extérieur j'ai une cinquantaine d'années, de l'intérieur, beaucoup moins. Je suis dessinateur de BD, et, pendant une dizaine d'années, j'ai travaillé comme graphiste free lance dans le jeu vidéo.

**[B]** A quels jeux avez-vous participé ?

[Patrick A. Dumas] Woodruff, Playtoons, plus de nombreux éducatifs (Adi, Adibou, Les Enfants du Web, etc...) pour ceux qui sont sortis et où j'ai eu une grosse part de travail. Plus quelques autres où je n'ai fait que de courtes apparitions ou dont le développement a été interrompu avant la fin.

**[B]** Vous avez rejoint l'industrie ludique en commençant chez Lankhor sur la série "Esprits", quel regard portez-vous sur cette période ?



[Patrick A. Dumas] J'ai commencé sur Atari ST. A l'époque, on dessinait à la souris, en 320 x 200, et on avait droit à 16 couleurs. Autant dire que chaque pixel comptait. Il fallait être très minutieux, surtout chez Lankhor qui avait une excellente réputation, et j'adorais ça. J'ai encore mon ST, je le rallume de temps en temps, ému, et je joue à Shufflepuck ou à Vroom. La jouabilité est toujours là ! Pas besoin de millions de couleurs ou de centaines de polygones pour s'éclater !

**[B]** Comment avez-vous rejoint Coktel Vision ?

[Patrick A. Dumas] Alors que je travaillais sur Thakis, un jeu d'aventure, Lankhor m'a prévenu qu'ils ne pouvaient plus sortir ce jeu, et que la société allait vraisemblablement fermer. Le premier choc passé, j'ai envoyé une disquette remplie de dessins à Coktel Vision, parce que, comme Lankhor, Coktel était située non loin de chez moi, et surtout parce que j'avais adoré la série Gobliiins. J'ai été reçu par Pierre Gilhodes qui cherchait un animateur mais qui, séduit par les dessins que je lui ai présentés, m'a embauché pour faire les décors de Woodruff.



**[B]** Les graphismes sont tout simplement magnifiques et bien détaillés, quelles ont été vos inspirations, quels ont été les limites que l'on vous a et/ou que vous vous êtes fixées ?

[Patrick A. Dumas] Pour une bonne partie des décors, je suis parti de crayonnés faits avant mon arrivée par des graphistes de la boîte. Certains m'ont tellement plu que je les ai pratiquement redessinés tels quels, d'autres ont eu besoin d'être considérablement remaniés, ne serait-ce que pour y incruster la map sur laquelle se déplaçait le personnage. J'ai tellement modifié d'autres qu'on ne les reconnaîtrait pas et j'en ai créé une partie. Le tout était de donner une certaine unité aux différents lieux. J'avais plusieurs jours pour dessiner chaque décor, donc je pouvais m'y investir à fond. Heureusement, car c'était la première fois que je me servais d'un PC et d'une tablette graphique...

**[B]** Avez-vous des anecdotes ou des clins d'oeil sur Woodruff ?

[Patrick A. Dumas] Au début, on était une toute petite équipe : en plus de moi, 3 animateurs et un programmeur. On passait d'un PC à l'autre pour voir ce que les autres étaient en train de faire, on se bidonnait devant les anims de Pierre ou Rasheed et on bossait beaucoup. C'était vraiment une bonne époque.

**[B]** Parlez-nous un peu des protagonistes de l'asile ;-)

[Patrick A. Dumas] Je ne sais plus qui a eu l'idée, mais Rasheed a dessiné dans l'asile les personnes qui travaillaient sur Woodruff à ce moment là, ce qui nous a bien fait marrer.



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

[Patrick A. Dumas] Virer un ou deux bugs que les testeurs ont laissé passer :-). Sans doute aussi que Woodruff était un jeu un peu trop difficile... Mais on voulait faire un jeu qui dure longtemps...

**[B]** Quelle était votre fonction sur Urban Runner ?

[Patrick A. Dumas] Je crois que j'ai uniquement dessiné l'interface ;-)



**[B] Quels sont vos projets de jeux qui ont avorté ?**

[Patrick A. Dumas] Houla ! Disons que les deux que je regrette le plus sont Thakis, chez Lankhor, parce que je commençais à pas trop mal me débrouiller avec ma souris et mes 16 couleurs. Et MegaDreamPark, chez Coktel, un jeu en 3d (dans la lignée de Duke Nukem ou Quake) sur lequel nous avons bossé pendant près d'un an.

**[B] J'ai lu que vous aimiez bien les manga, lesquels lisez-vous en particulier ?**

[Patrick A. Dumas] C'est Akira qui m'a amené aux manga. Et aux anime. J'aime beaucoup Otomo, donc. Et Miyazaki. Tout Miyazaki, BD et films. Je lis Blame, une série de sf glauque à souhait. Et j'ai aussi un faible pour les premiers DragonBall. Si si.

**[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?**

[Patrick A. Dumas] En ce moment, je dessine deux BD de front. Le deuxième album de « Allan Mac Bride », qui raconte les aventures d'un archéologue à la poursuite de civilisations disparues (scénario Jean-Yves Brouard), et « Le Cavalier Maure », l'histoire d'un arabe dans l'Espagne de la Reconquista sur scénario de Jean-Marc Lainé dans Pif.



**[B] Quels sont vos jeux préférés (réalisés ou non) et ceux auxquels vous auriez aimé participer ?**

[Patrick A. Dumas] Mon jeu préféré, c'est Age of Empire II. C'est le seul jeu qui soit installé en permanence sur ma machine. Quelque fois, tard la nuit, entre deux dessins, je m'en fais une petite partie. Une petite carte aléatoire...

Sur Atari, j'avais beaucoup aimé Populous, Shufflepuck, Vroom et les jeux d'aventure de Lucas Games, les Indy, Monkey Island, etc, sans oublier les Gobliins. Sur PC, Doom, puis Warcraft (1 et 2), Half Life, Quake, Dungeon keeper. Pas de jeu récent, désolé, je ne suis plus du tout au courant de l'actualité du jeu. Mais j'aurais bien aimé travailler sur ceux-là.



**[B] Un message pour tous les fans de Woodruff ?**

[Patrick A. Dumas] Persévérez, vous finirez par arriver au bout :-) En fait, je vous souhaite autant de plaisir à jouer à ce jeu que nous en avons eu à le réaliser.

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

[Patrick A. Dumas] Que dire ? Je suis étonné que, si longtemps après, on joue encore à Woodruff, à Gobliins ou à d'autres vieux jeux d'aventure. C'est grâce à des sites comme Alone in the Past ? qui les sortent de l'oubli et leurs donnent une seconde vie. Je trouve ça formidable. Merci à vous.

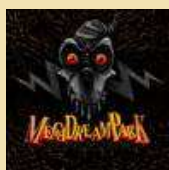
Propos recueillis par Blood le 8 Septembre 2005 pour Alone in the Past ?

Merci à Patrick A. Dumas pour avoir eu l'amabilité de répondre à cette interview ainsi que pour les images inédites.

Voici quelques images inédites de Woodruff, deux essais sur Atari ST et un dernier sur PC.



Et enfin, voici quelques images inédites de MegaDreamPark (le Doom-Like)





[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.