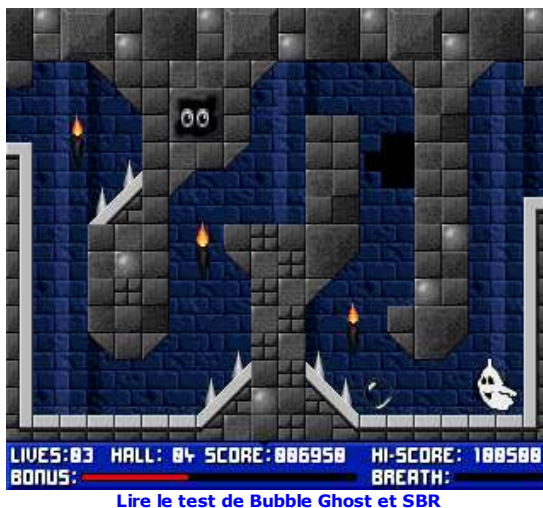


Bubble Ghost, vous vous souvenez ? Petit jeu d'arcade développé par Ere Informatique en 1987, son concept à la fois simple et innovant lui permit de se faire connaître d'un grand nombre de joueurs à l'époque. Presque dix ans après, une suite fut programmée par un groupe de fans, elle regroupait tout ce qui a fait la force du jeu original tout en apportant de nouvelles choses, Super Bubble Remix. Aujourd'hui, j'ai pu rencontrer virtuellement Sylvain Eydieux, l'auteur de SBR, et c'est avec plaisir qu'il s'est penché sur cette période.

Toutes les salles sont nouvelles, mis à part la première qui est un clin d'oeil au premier niveau original. Le concept du jeu est un petit peu différent de Bubble Ghost. Le principe du couple fantôme / bulle a été repris. Par contre très vite (à partir du niveau 6), il y a beaucoup de **Rick Dangerous** au niveau des pièges.

Côté graphismes, seul le dessin du fantôme a été repris. D'ailleurs c'est le seul graphisme que je n'ai pas réalisé. Il a été fait par [Julien Riet](#) qui est l'autre concepteur du jeu et qui a assuré la partie sonore et un peu de design. Le fantôme a quand même été complètement redessiné (à partir de l'original). L'inspiration graphique provient de **Superfrog, Turrican 2, Addams Family, The Shortgrey...** le tout sur Amiga. Les graphes ont été faits avec **Deluxe Paint 4**.



C'est un jeu Amiga 500 et 1200 (ou Aga) comme c'est indiqué sur le net. Par contre il nécessite plus de mémoire qu'un A500 en offre en standard (il faut environ 1,5 mega). Donc graphiquement le jeu est en 32 + 8 couleurs choisies parmi une palette de 4096. Le jeu est en overscan vertical sur un Amiga. Ce n'est pas vraiment un exploit pour cette machine (mais merci quand même pour le compliment). En fait il faut jouer sur Amiga avec un moniteur d'origine (exemple le 1084) pour vraiment apprécier les Gfx (et le jeu). Sinon sous Winuae, cela paraît petit ou très carré en basse résolution. Pour apprécier les sons, même remarque.

En fait le jeu a été commencé en 1995. Mais pour un tas de raisons, il n'a été terminé qu'en 1998. C'est pour cela qu'il est sur Amiga. (et aussi parce que c'est ou c'était une super machine).

On n'a eu qu'un seul enregistré et moins d'une dizaine de mails de personnes marquant leur intérêt pour le jeu. C'est vrai que l'Amiga était mal en 1998 mais il y a avait encore du monde cette année. Dommage. Peut-être un problème de diffusion ou alors le jeu est vraiment pas bon ;-)

La version dispo sur le net est la 1.2. Il y a une 1.3 qui corrige un bug des highscores. Mais je ne l'ai jamais publié sur le net. **Si vous êtes intéressés, faites-moi signe...**

Tiens, on doit les trouver sur le net, mais voici 2 cheats:

- Taper castor dans le menu : vies infinies (c'est le cheat de **Battle Squadron**)
- Taper showcredits dans le menu : accès à la fin du jeu (c'est le cheat de **Apydya**).

Deux dernières choses. Il y a un manuel du jeu au format Amigaguide à la racine du répertoire du jeu. Il est complet et le scénario du jeu y est décrit (inspiré notamment par **Jet Set Willy**). Par ailleurs il y a des options dans le menu du jeu. Un mode Game Boy. Evidemment sur PC cela ne rend pas, mais sur Amiga, l'écran devient verdâtre, petit comme celui d'une Game Boy. Il y a aussi le mode vieux film. Là c'est plus simple, le jeu passe en noir et blanc (on a pompé l'idée sur **Rick Dangerous** si je me souviens bien).

PS: au fait, il semblerait qu'il y ait eu un autre SPH (graphiste) sur Amiga. Rien à voir.



[Blood] Bubble Ghost est à l'origine un jeu développé sur Atari ST avec une bande-son qui n'a pas été conservée sur Amiga. D'où proviennent ceux de Super Bubble Remix ?

[Sylvain Eydieux] Si mes souvenirs sont bons, aucun des bruitages de SBR à part peut-être la toux du fantôme (et encore je ne suis pas sûr) ne proviennent de Bubble Ghost Atari ou

Amiga. En fait tout est original dans SBR : code, graphisme (à part le dessin du fantôme) et sons.

[B] En quoi est programmé SBR ?

[S.E] SBR est programmé en AMOS 1.3, qui est un langage de type basic spécialisé propre à l'Amiga. Le résultat a été compilé avec la version PRO du compilateur **AMOS**. J'utilise une librairie supplémentaire pour gérer les musiques qui sont écrites avec **Protracker**

[B] As-tu participé à d'autres jeux ?

[S.E] Non. Par contre en ce moment je développe un jeu en 3D pour téléphone mobile en Java. Toutefois c'est dans un contexte professionnel

[B] SBR n'a pas rencontré un grand succès, cela t'a-t-il freiné dans la programmation d'autres freewares ?

[S.E] Il faut savoir que SBR est un shareware et non un freeware. En fait c'est un vrai shareware dans le premier sens du terme, c'es-à-dire que le jeu est complet et que les joueurs, s'ils aiment le jeu, ont l'obligation morale d'envoyer un peu d'argent aux concepteurs. Comme je te l'ai indiqué dans mon précédent message, nous n'avons eu qu'un seul enregistré. Par chance il s'agissait d'un journaliste dans un magazine amiga américain et nous avons donc eu le droit à un exemplaire du magazine avec le test (très positif) de notre jeu sur une page entière avec photo à l'appui. On était super contents. Pour répondre à ta question, le manque de retour ne m'a pas déçu ou freiné dans la mesure où je m'y attendais. C'est le manque de temps tout simplement qui m' a empêché de faire d'autres jeux en freeware ou shareware. Mais ce n'est pas exclus à l'avenir.

[B] Pourquoi Bubble Ghost plutôt qu'un autre jeu ?

[S.E] En fait, Julien et moi souhaitions faire un jeu (sur Amiga). Il fallait donc trouver un concept. On a essayé plusieurs choses et finalement Julien a eu l'idée de refaire un clone de Bubble Ghost. Nous n'avons jamais réellement joué à ce jeu mais nous l'avions sur Amstrad CPC quand nous étions enfants et nous trouvions le principe original et intéressant.

[B] Penses-tu reprogrammer un jour SBR sur PC ?

[S.E] J' y ai déjà pensé mais je n'ai pas le temps en ce moment. Désolé. Je ferai un remake sans doute un jour. Je te tiendrai au courant bien sûr.

[Sylvain "SPH" Eydieux](#)

Propos recueillis par Blood pour Alone in the Past ? le 23 Juillet 2005, merci à Sylvain pour avoir pris de son temps pour tout me dévoiler sur SBR.

[Téléchargement](#)