

# Entretien avec Jean Marc Cazale

Passionné d'informatique Jean Marc Cazale intègre en 1986 la jeune société Infomédia, basé à Perpignan, en tant que programmeur avec son ami Hervé Hubert. Ils planchent alors ensemble sur un premier jeu sur machine 16 bits (une révolution à l'époque). Ce sera un jeu d'aventure, qu'ils veulent novateur, il s'appellera "Explora". En 2000, Infomédia ferma définitivement ces portes, la fin d'une belle aventure. C'est avec plaisir qu'il a bien voulu répondre à nos questions.

**Réalisations:** Explora (1987), Explora 2 (1988), Rockstar (1989), Explora 3 (1990)

- **Bonjour JM Cazale, Continuez-vous toujours à développer des applications?**

J-M Cazale : " Ben oui, quand on a goûté à la programmation on ne s'arrête plus!  
Les outils ont évolué, les ordinateurs aussi, mais au fond la technique reste la même".

- **Quand Infomédia a fermé ces portes en 2000, avez vous pensé à abandonner l'univers de la programmation voir de l'informatique ?**

J-M Cazale : " Je me remet en question tous les jours, mais la passion est là ! La fermeture d'Infomédia était inéluctable, faute de moyens humains et matériels, il ne nous restait plus qu'à passer à autre chose".

- **"Explora" est sorti à peu après en même temps que le "Manoir de Mortevielle", celui-ci vous a t-il influencé?**

J-M Cazale : "'Le manoir de mortevielle' est sorti quelques mois après 'Explora'.  
Le jeu 'Explora' était vraiment une nouveauté à l'époque, il faut dire que l'on s'est jeté là dedans sans vraiment réfléchir aux implications".

- **Le succès d "Explora" vous a t-il ouvert de nouvelle porte ou donner de vrai moyen d'investissement pour les jeux suivants?**

J-M Cazale : "Ce jeu nous à fait rapidement connaître, et nous a effectivement ouvert pas mal de portes. Mais cela ne suffit jamais pour dormir sur ses lauriers".

- **Pourquoi "Explora" porte le sous-titre anglais "Time Run", peut être pour un éventuel export outre-atlantique?**

J-M Cazale : "Je ne me souviens plus exactement, je pense que c'était une idée de Jean-Marc Grignon (musicien)".

- **Les mondes traversés ne semblent pas habiter, est-ce pour éviter la gestion des dialogues ou la sortit prématuré du jeu n'a pas permis cet ajout?**

J-M Cazale : "Nous avons effectivement été pressé par le temps, ce qui nous a vraiment empêcher de faire tout ce que nous voulions dans ce jeu".

- **A cette époque quelles étaient les relations qu'entretenait Infomédia avec les autres grandes boîtes françaises comme Lankhor ou Delphine Software?**

J-M Cazale : "A l'époque on comptait un florilège de petites boîtes en françaises, beaucoup ont disparus avant de sortir leur premier jeu. D'autres comme Lankhor, Delphine Software, Loriciel, ont vécu un peu plus longtemps et ont réussi à éditer de superbes jeux. Nous n'avions pas de rapport direct avec celles-ci, si ce n'est avec 'Titus software' et 'Psygnosis'".

- **Quelques jeux demeurent inédit alors qu'ils étaient très attendu comme "Cars" , est-ce la baisse des ventes du marché qui est à l'origine de cet abandon?**

J-M Cazale : "Pas seulement, tout bougeait très vite à l'époque, de nouveaux ordinateurs sortaient chaque semaine, le développement des jeux était très long, les technologies utilisées étaient vite obsolètes".

- **Quelles sont vos jeux préférés sur ST et Amiga ou ceux qui ont pu vous**

### **influencez?**

*J-M Cazale : "Pour ma part mes meilleurs souvenirs se situent plus loin, sur C64, les jeux d'aventures d'Infocom, ou les premiers Sierra (King Quest, Space Quest...), H.E.R.O d'Activision, les jeux Anglais aussi, certains délirants : Attack of the mutants camels, Roland Rat Race, hover boover... L'Amiga était un super laboratoire, une machine à rêve, les jeux de Cinemaware : Defender Of The Crown par exemple apportait grâce à ses graphisme une nouvelle dimension".*

- **Le 3ème volet comportait des scènes humoristiques (superman..) absente des autres, pourquoi ce changement radical de ton?**

*J-M Cazale : "On savait que ce serait le dernier de la série, donc on a déliré un peu, pas assez à mon goût".*

- **Avez vous penser à intégrer une synthèse vocale pour le 2ème volet (comme Maupiti Island) à la place des voix digitalisés d'acteurs (NDLA : superbes d'ailleurs)?**

*J-M Cazale : "Non, on a plutôt misé sur une petite troupe théâtrale qui oeuvrait du côté de chez nous. On se marrait trop".*

- **A ce titre pourquoi le 3ème volet n'a pas intégré de voix digitalisé comme dans le 2ème volet ou une synthèse vocale?**

*J-M Cazale : "Le troisième épisode, a été baclé, manque de temps, et d'argent, la fin d'une époque".*

- **A ma connaissance le 3ème volet n'a pas été traduit en anglais par Psygnosis, est-ce une volonté de Psygnosis ou d'Infomédia (NDLA : peut être suite à l'expérience douloureuse du 1er volet)?**

*J-M Cazale : "Nous avons eu des rapports conflictuels avec Psygnosis après la distribution des jeux, nous n'avions pas de contrôle sur les quantités vendues... Donc on a arrêté de travailler avec eux".*

- **Fabien Begom a t-il été à l'origine de tous les graphismes de la trilogie?**

*J-M Cazale : " Tout à fait, les graphismes étaient réalisés sur Amiga, à l'aide de Deluxe Paint d'Electronic Arts".*

- **Quelle a été le succès de RockStar?**

*J-M Cazale : "Il s'est très bien vendu sur Amiga (meilleures musiques et effets sonores), beaucoup moins sur Atari".*

- **Enfin la question que tout le monde se pose : Avez vous pensé à développer un Explora IV après la sortie du 3ème volet? ou même sur PC en VGA 256 couleurs? et pensez vous revenir au développement d'un grand jeu vidéo?**

*J-M Cazale : "Pour Explora, peut être qu'un jour un nouvel épisode ou bien un remake du premier sera réécrit en utilisant les technologies actuelles. Mais pour l'instant je travaille sur d'autres projets. (NDLA: Je vous apporterai volontier mon aide!)*

- **Auriez-vous des anecdotes à nous raconter ou ajouter quelques choses sur votre aventure aux seins d'Infomédia?**

*J-M Cazale : "Rien de particulier, si ce n'est que l'on a eu la chance de vivre une époque, qui je pense était plus amusante qu'aujourd'hui, et puis comme je l'ai dit précédemment tout était à faire".*

- **Je vous remercie d'avoir bien voulu répondre à mes questions et je vous souhaite une bonne continuation.**

---

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.

