



HAL
open science

Hommage à ceux qui rendent hommage

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

| Julian Alvarez. Hommage à ceux qui rendent hommage. 2012. <hal-04722395>

HAL Id: hal-04722395

<https://hal.science/hal-04722395v1>

Submitted on 5 Oct 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-ND 4.0 - Attribution - No Derivative Works - International License

Hommage à ceux qui rendent hommage

Julian Alvarez

Qui connaît [Alive](#) édité par [Lankhor](#) en 1991 ? Probablement très peu de monde.



Ce jeu d'aventure sorti sur [Amstrad CPC](#) a été développé par Arnaud Laplace et moi-même lorsque nous étions encore lycéens. Inspirés par des films comme "[New York 1997](#)" et "[La Planète des singes](#)", nous avons imaginé l'histoire de ce jeu et nous sommes ensuite improvisés game designers, rédacteurs, codeurs, infographistes et musiciens pour lui donner vie. Il n'existait pas d'études dédiées à cette époque, nous étions donc autodidactes. L'assembleur, le codage des jeux, s'apprenait dans [des magazines](#) et quelques [rares ouvrages](#) où étaient référencés des listings. Notre éditeur graphique a ainsi été soigneusement tapés en recopiant plusieurs centaines de lignes de codes issus de telles sources. Une fois l'outil en main, nous avons ensuite pu créer les infographies du jeu. Pour compresser la trentaine d'images du jeu et afin qu'elles s'affichent rapidement, nous avons développé un compilateur d'images en assembleur en lisant le principe dans un ouvrage qui expliquait comment créer un jeu d'aventure. L'interface du jeu qui simulait un pointeur souris s'inspirait de [l'interface Macintosh et son système d'icônes](#). Nous nous sommes arrachés les cheveux pour programmer cela sur un Amstrad CPC. Après moins de deux ans de développement, nous avons proposé ce jeu à un ensemble d'éditeurs de l'époque.

C'est Lankhor qui s'est montré intéressée. Conviés à monter sur la capitale pour signer les contrats, nous avons fait la connaissance de Bruno Gourier l'un des fondateurs de la société d'édition. Il est venu chercher les deux provinciaux, fraîchement débarqués de Toulouse avec une vieille 104 blanche piquée par la rouille. Sa copine au volant, il nous a expliqué les modalités du contrat et questionné sur la manière dont nous avons réalisé le jeu. En arrivant dans [les locaux de Lankhor](#), nous avons découvert une petite équipe animée plus par la passion que par la recherche d'une quelconque réussite financière. Emu, ma première action a été de renverser un café sur un contrat très important de l'éditeur. Sans que cela ne porte à préjudice, nous sommes conviés à visiter les locaux qui se résume à une pièce d'environ 60 mètres carrés. Il est amusant de noter qu'à cette époque pour

communiquer sur les jeux en préparation, l'éditeur shootait les écrans cathodiques avec des appareils photos argentiques. La fonction "capture écran" n'existait pas encore.

Après avoir signé les contrats, nous sommes allés déjeuner dans un restaurant du quartier. Le menu était modeste, mais les échanges riches : [Bruno](#) nous a raconté les secrets de fabrication du [Manoir de Mortevielle](#). C'était l'un des premiers jeux à user de synthèse vocale. C'était impressionnant pour l'époque. Une très belle journée qui fut suivi quelques mois plus tard par la distribution du jeu "Alive". La joie de lire [les critiques dans la presse](#) et voir [la boîte de jeu](#) trôner dans les rayonnages d'enseignes comme la FNAC ou de petits magasins de micro informatiques est indescriptible. Si nous n'avons été que très peu payés, environ 1200 EUR chacun pour 2000 exemplaires vendus, cette expérience aura été très marquante. Le jeu est sorti trop tard pour l'Amstrad qui était sur le point de rendre son dernier rôle face à la génération 16 bits représentés par l'[Amiga](#) et l'[Atari ST](#) notamment.

Lankhor nous a invité à développer sur ces nouveaux ordinateurs qui avaient le vent en poupe. Mais, nous changions d'échelle. Le développement nécessitait plus de moyens, de temps et de compétences. Ce n'est qu'en 1994, qu'une équipe de 14 personnes s'est formée pour faire une version PC de ce jeu, "[Alive behind the Moon](#)". Mais c'est une autre histoire...

Aujourd'hui [Alive est disponible en Abandonware](#) sur des sites comme [Lankhor.net](#). Là, se trouve également consignés des [images du jeu](#), [les soluces](#), [la notice](#), [la boîte du jeu et les tests de la presse](#). Le patrimoine subsiste donc quelque part, même si l'application n'a pas marqué l'histoire du jeu vidéo. Quelques blogs, à l'instar de [GrosPixels](#), ont également réalisé des tests du jeu. C'est amusant de noter que certains d'entre eux n'ont sans doute pas vraiment joué au jeu pour écrire leur post. Parmi les perles découverts sur le web, un internaute a relaté le fait que ce jeu d'aventure traitait de l'histoire de l'équipe de rugby de l'Uruguay qui suite a un crash d'avion a du survivre en mangeant les cadavres des victimes de l'accident. Ayant fait le rapprochement avec le film et le livre "[Alive](#)" relatant cette histoire vraie, il en avait déduit que notre jeu traitait de ce sujet et de conclure qu'il ne comprenait pas comment un tel sujet avait pu faire l'objet d'un jeu d'aventure !

Pensant qu'après plus de vingt années, Alive était désormais définitivement tombé dans les limbes, il est amusant de noter qu'[une vidéo Youtube](#) réalisé par Mr POE a été mis en ligne en avril dernier. Pendant 77 mn, ce testeur (courageux) lit à haute voix l'histoire introductive du jeu et effectue l'aventure de bout en bout. Grâce à lui, il est désormais possible de vivre l'aventure et de voir combien de contraintes les joueurs des années 80/90 étaient prêts à accepter pour se divertir : retourner sans cesse leur disquette dans le lecteur et jouer sans pouvoir sauvegarder la partie en cours de route. Impensable de nos jours. Avec le temps, nous oublions parfois ces choses. Merci à Mr POE pour ce test et désolé pour les erreurs de programmation de jeunesse : Dans cette vidéo, nous en prenons pour notre grade ! ;) Mais c'est mérité. Nous n'avions pas réalisé de play test ! Et surtout, c'est un grand merci que nous adressons à tous ces passionnés qui rendent hommage à tous ces titres vidéoludiques du passé en leur redonnant vie. Sans leurs actions, ces jeux seraient définitivement oubliés de tous. Nous leur rendons donc hommage à notre tour et espérons que leurs actions perdureront encore très longtemps !