

# LE PASSAGER DU TEMPS

Au fil du temps, le jeu d'aventure a subi une constante mutation. Intégrant de plus en plus de confort et de convivialité, il est intéressant de noter que les précurseurs du genre ont eu un essor significatif dans leur évolution à la fin des années 1980. L'un de ces pionniers a vu le jour sur Amstrad CPC, il se nomme *Le Passager du Temps*.

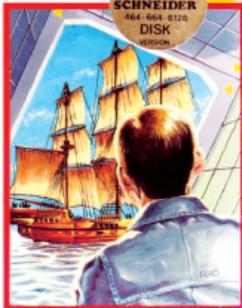
Eric Cubizolle

## À L'ABORDAGE !

Le passager du temps est un jeu d'aventure graphique et textuel dans lequel le joueur incarne un gentil garçon à la recherche de son oncle. L'homme en question, un scientifique farfelu et génial à la fois, menait des recherches sur le temps et les trésors oubliés de l'histoire lorsque, mystérieusement, il n'a plus donné aucune nouvelle. L'étrange machine qui trône dans sa villa semble bien être le seul lien qui relie le présent à ce char tonton disparu. Ce petit scénario, court et énigmatique, est alors prétexte à une fantastique aventure qui nous emmène au temps de la filibusterie, lorsque pirates et corsaires écumaient les mers et les océans.

Alain Brégeon, aujourd'hui consultant dans une entreprise d'informatique, a eu la gentillesse de revenir sur sa genèse, reflet d'une ère bénie de l'informatique ludique.

LE PASSAGER DU TEMPS



PATRICK BEAUJOUAN

ALAIN BRÉGEON

- **Titre :** Le Passager du Temps
- **Plateforme/système :** Amstrad CPC
- **Genre :** Aventure
- **Editeur :** ERE Informatique
- **Développeur(s) :** Alain Brégeon, Patrick Beaujouan et Michel Rho
- **Sortie :** 1987



## L'ÈRE PRIMAIRE

Les origines du jeu se situent en 1982 avec le ZX81. À cette époque, Alain est inspecteur de maintenance et la petite machine aux capacités poids plume lui fait naître quelques idées plutôt intéressantes.

« Le ZX81 de Sinclair était un ordinateur génial, mais vendu avec seulement 1 Ko de mémoire vive, pas de graphisme, pas de son, pas de manettes de jeux... bref, la préhistoire de l'informatique ! Electronicien de formation, je décidais alors le soir en rentrant du travail de lui fabriquer une carte sonore. Puis, de fil en aiguille, une carte mémoire concurrente de l'officielle (qui était constamment en rupture de stock), des manettes de jeux, etc. »

Fort de toutes ses inventions, Alain prend la décision de se mettre à son compte afin de les exploiter.

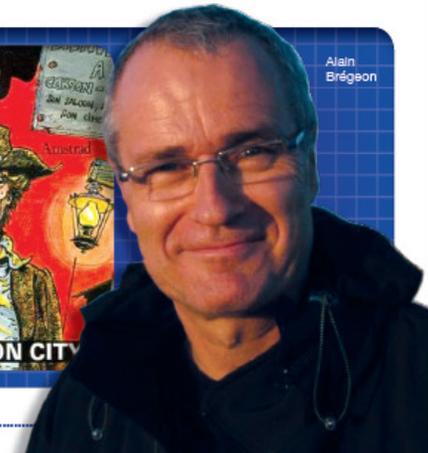
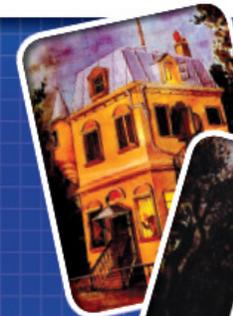
« J'ai alors fondé AGB pour me lancer dans la fabrication en (très) grande série de toutes ces interfaces. Par la suite, j'ai fabriqué aussi les modulateurs couleurs qui permettront au ZX-Spectrum et autre Oric à la norme PAL, de fonctionner sur nos télévisés qui, à l'époque, étaient toutes en SECAM. »

Parallèlement, notre homme s'intéresse aussi à l'autre face de l'informatique : le software. À travers les lignes

de codes qu'il enchaîne pour mener à bien divers petits projets personnels, c'est inconsciemment et très discrètement que naissent les prémices du Passager du Temps.

« Je programmais déjà en assembleur dans mon métier, c'est donc tout naturellement que je me suis aussi initié au CP/M. J'ai tout d'abord écrit un jeu de bowling dont le listing a été publié dans la revue Micro-Systèmes. Ensuite, toujours pour cette même revue, j'ai rédigé un long dossier sur l'art et la manière de construire un jeu d'aventure. J'avais accompagné l'article du listing BASIC de mon tout premier jeu d'aventure uniquement textuel : La maison du professeur Folibus (pour lequel je m'étais inspiré d'un livre dédié au ZX81 qui expliquait le principe des salles, des objets, etc.). »

Un jour qu'il travaille dans son magasin à Orléans, Alain va faire une rencontre aussi improbable qu'inattendue... « Une personne m'accoste et m'explique qu'il a un scénario de jeu mais qu'il est incapable de le retranscrire sous forme de programme. Et il me présente alors Carson City en version papier. Vous êtes un shérif et les 6 prisonniers que vous escortiez se sont échappés dans la ville (13 maisons, emplacements aléatoires) : vous devez les retrouver en interrogeant les personnes dans ces demeures. Certains sont honnêtes, d'autres



Alain Brégeon

## SCREENSHOTS



pas, on peut obtenir de bons renseignements comme de mauvais et toute fausse arrestation se termine mal. On pimente enfin le tout avec de l'argent qui est nécessaire pour payer les renseignements, s'acheter des menottes, des revolvers (que l'on se fait souvent dérober, surtout sur une fausse arrestation), des balles etc. Le gars me propose alors de l'écrire en langage machine pendant que lui se charge des graphismes, car sur ce point, il se dit plutôt compétent. C'était Patrick Beaujouan ! »

Un peu étonné par cette entrée en matière peu banale, mais tout autant intéressé par ce petit job qui lui paraît bien sympathique, Alain accepte la collaboration et concrétise le projet en 1985.

« Notre premier jeu est donc sorti sur ZX Spectrum puis sur Amstrad CPC avec une diffusion restreinte, puisque vendu uniquement par mes soins... Mais avec des pubs nationales malgré tout ! »

La petite équipe ainsi formée, les deux hommes deviennent très vite amis. En 1986, ERE Informatique édite Sram, le célèbre jeu d'aventure. Ce dernier va alors littéralement les orienter dans le choix de leur prochaine création.

« C'est le délice ! Un jeu avec un graphisme superbe mais dont on voit vite les lacunes : pas d'aide si je me souviens bien, des difficultés à entrer les commandes, etc. C'est à partir de là que l'on décide de faire, sinon mieux, au moins aussi bien ! Et je ressors de mes cartons La maison du professeur Folibus. Mais attention, si Sram a été le starter de notre projet, l'analogie avec ce titre s'arrête là. En effet, lorsqu'on fait son propre jeu, on a plus le temps de jouer aux autres logiciels et cela permet ainsi d'éviter la tentation de copier quoique ce soit. »

C'est donc la tête remplie d'idées et de rêves qu'Alain et Patrick se lancent enfin dans le développement.

## L'ERE SECONDAIRE

Comme une bonne partie des jeux qui voient le jour à cette époque, le projet démarre de façon très artisanale et uniquement alimenté par le plaisir de créer, source de toute motivation.

« Il n'était même pas question de chercher un éditeur, l'idée restait une vente confidentielle comme ça a été le cas pour Carson City. Et puis j'avoue que nous avions tous les deux un fort ego, chacun se trouvant excellent dans son domaine... et donc l'ambition de faire un truc bien, le plus parfait possible avec ce que permettait la technologie. Mais surtout, nous avions comme ligne de conduite de se mettre à la place du joueur, lui donner envie de jouer, éviter les blocages, le faire sourire et concevoir un jeu qui dure (Sram se terminait assez vite).

Notre volonté était de réaliser un jeu astucieux qui demande de la jugeote, de prendre le temps de comprendre ce qui se passe ou ce que l'on a sous les yeux ou à portée de main, puis de rassembler les morceaux du puzzle pour avancer. »

Le concept et les contours du jeu étant définis, il ne reste plus qu'à imaginer un univers et un scénario.

« Les sources d'inspiration étaient notre imagination sans limite : nous partions dans des délires et il en restait toujours quelque chose. L'idée de remonter le temps

m'est venue du Journal de Mickey que j'ai longtemps lu. Il y avait dans chaque numéro une page où Mickey arrivait dans une autre époque et cela ouvrait d'immenses possibilités. L'astuce étant même de prévoir une ou plusieurs suites à notre jeu. »

La petite équipe se met donc au travail, principalement lors de temps libres.

« L'équipe était composée de deux personnes actives, Patrick Beaujouan et moi-même, et de deux soutiens, nos épouses. Pour communiquer, on se voyait souvent à la boutique que rejoignait Patrick à la fin de son travail les soirs ou le week-end. Et il y avait aussi le téléphone. »

Le développement n'a d'ailleurs pas épargné de petits aléas et difficultés inhérentes aux outils de l'époque.

« Nous programmions et dessinions directement sur l'Amstrad CPC. La moindre erreur de programmation ne pardonnait pas : un plantage système et il fallait tout recommencer ! L'éditeur graphique n'était pas top et il fallait constamment faire attention à la place disponible en mémoire. Je ne sais plus quel assembleur et quel lo-

giciel de dessin (un Loriciels peut-être bien) nous avons utilisé, mais on a du passer pas loin de 6 mois au total pour créer notre jeu. »

Et le résultat est très convainquant. Les graphismes sont nombreux (pas moins de 90 écrans) et variés. Construit autour du Mode 1 de la machine (320x200 en seulement 4 couleurs), chaque image est extrêmement travaillée au niveau de ses trames et de sa composition générale.

« Chapeau bas à Patrick Beaujouan qui a réalisé cet exploit avec les outils graphiques rudimentaires de l'époque. Il en a passé des heures pour obtenir un tel résultat... Et puis, soudainement, on a eu envie d'animer certaines images comme cette danseuse tsigane, du grand art je vous dis (rires) ! Quant à moi, si je vous disais que j'avais inventé le format JPG avant l'heure ? La taille mémoire était notre plus grand challenge et non seulement il fallait optimiser le code, mais si nous voulions aussi un maximum d'images, il fallait trouver un procédé de compression. J'ai donc inventé mon propre processus de compression/décompression qui n'allait certes pas aussi loin que le JPG mais dont je n'ai pas à rougir. »

## UNE AIDE SYMPATHIQUE, Y'A QUE CHAT DE VRAI !

Destiné à personnaliser l'accès à l'aide et à la rendre plus ludique, le chat est clairement la figure emblématique du jeu. Doté d'un caractère qui lui est propre, il faut savoir le caresser dans le sens du poil et faire preuve de respect pour obtenir les précieuses indications. Lors de ses nombreuses interventions remplies d'humour, il n'hésite pas à se travestir et revêtir un costume de circonstance, jusqu'à même prendre des apparences inattendues (comme, par exemple, celle de la mascotte d'Amstrad dans un marais infesté de crocodiles).

« Nous avons fait en sorte de lui imposer une attitude amusante pour chaque moment ou action clé. Il débite également diverses aneries, commentaires et autres jeux de mots (chat pitre, chat pelle, chat tôt, etc.) selon la situation. »

Quelques petits exemples : à l'ordre « prends clef à douille », le chat rétorque « à douille toi-même ! ».

Le plus troublant est que le chat est conscient de son état. En ce sens qu'il sait pertinemment qu'il est dans un programme et qu'il est une entité parallèle à l'histoire elle-même. Il se moque d'ailleurs, par exemple, des capacités de la machine qui l'héberge ou encore de l'étroitesse de la case qui lui est réservée dans l'écran. Cette aptitude permet donc à ce petit personnage de se placer en retrait de l'aventure, ce qui lui donne une réelle consistance.

Enfin, si sa silhouette n'est pas sans rappeler celle du chat de Gaston Lagaffe, c'est tout simplement parce qu'Alain Bregeon et Patrick Beaujouan sont tous deux fans des œuvres de Franquin. Il s'agit d'un clin d'œil évident à sa célèbre BD.

« A un moment dans l'aventure, on fait d'ailleurs aussi référence à la mouette reuse, un autre animal tiré de l'univers de Gaston Lagaffe. Par contre, nous n'avons jamais eu de contact avec Franquin ou sa maison d'édition, ni avant de notre part, ni après de la leur. »

Plus loin, le chat laisse même échapper un « M'enfin », la célèbre expression de Gaston. La présence de ce mignon petit félin et les échanges qui en découlent insuffisent littéralement la vie au programme, ce qui est une grande première à l'époque.



Le chat de Gaston Lagaffe.



### SAINT AXE, PRIEZ POUR NOUS PAUVRE JOUEURS

L'analyseur syntaxique fait l'objet d'un soin tout particulier puisqu'il est probablement le plus élaboré et le plus performant de la logithèque Amstrad CPC.

« Vous ai-je dit que j'étais tout sauf quelqu'un de patient et que j'ai horreur de m'agacer sur un jeu ? Et si au bout de 2 tentatives je n'ai pas le résultat escompté, je m'énerve très vite ! C'est déjà difficile de trouver l'idée directrice, alors si en plus il faut trouver les mots exacts auxquels a pensé le programmeur ça devient du grand n'importe quoi. Pour concevoir notre analyseur, on a vraiment essayé de se mettre à la place du joueur. On y a intégré le plus de synonymes possibles, ajouté des touches de raccourcis, etc. Ses limites étaient malgré tout l'orthographe, notamment avec le participe présent qui prend un S à la fin (que nous rappelons dans le mode d'emploi). L'un de mes plus grands regrets a d'ailleurs été de ne pas avoir quelque chose d'encore plus performant à ce niveau, car lorsque je donnais le jeu à mes enfants, je voyais bien qu'ils bloquaient malgré tout là-dessus. »

La gestion des gros mots est également impressionnante et, à l'instar d'Oxphar (un autre jeu d'aventure chroniqué dans Pix'n Love #7), exprime une réelle recherche dans le gameplay et l'interaction avec le joueur. « Nous avions à l'esprit que ce jeu s'adressait aussi à un jeune public non averti, d'où la censure à ce niveau. Mais revers de la médaille, il fallait que de notre côté nous alimentions la base avec un maximum de mots grossiers, j'en rougis encore ! »

Lorsqu'un gros mot est entré, un système de punition très scolaire se met en route puisque pour reprendre l'aventure, il faut écrire dix fois de suite et sans aucune faute d'orthographe une demande de pardon. À chaque phrase entrée, une image représentant une paire de fesses s'affiche petit à petit.

« Une punition doit se faire intégralement et au bout de 3 fois nous terminons par cette phrase, chère à Patrick Beaujouan, et qui en même temps est une belle leçon d'anglais : ' Quel joli pied ' qui s'écrit ' What a fair foot ' et qui, lu à haute voix, donne ' va te faire foutre ' ».

Enfin, la caractéristique du jeu la plus marquante est sans doute son système d'aide au joueur qui se matérialise sous la forme d'un petit chat logé dans le coin inférieur droit de l'écran et qui, lorsqu'il est disposé à le faire, dispense quelques indices.

« Rien n'est pire que d'être bloqué dans un jeu. À l'époque, il n'y avait pas Google pour trouver une réponse ou même une solution rapidement et je voulais absolument une aide. Mais, à contrario, rien n'est pire non plus que d'avoir la réponse sans avoir besoin de chercher un minimum. Alors j'ai eu l'idée de faire une aide sur plusieurs niveaux. Par exemple, lorsqu'il faut un mot précis on a fait en sorte que le chat vous aiguille. J'ai en tête la carte électronique qu'il faut ' enficher ' : si on demande de l'aide au chat il répond ' pousse ou tire, moi je m'en fiche ' car en plus il y a une manette qu'il faut soit tirer soit pousser. Il suffisait d'écrire ' caresse chat ' pour avoir de l'aide, enfin quand il avait envie en même temps (fiers). »

Le développement terminé, nos deux compères peuvent se mettre en chasse d'un éventuel éditeur...

### L'ÈRE INFORMATIQUE

C'est le soft sous le bras qu'Alain et Patrick frappent tout d'abord à la porte de Loricels. Mais la présentation de leur bébé ne semble pas convaincre la maison d'édition qui ne retient finalement pas leur offre.

« Si je me souviens bien, Loricels n'a pas été emballé par le jeu, notamment parce qu'il manquait la musique et que la société privilégiait, à cette période, les titres d'action aux jeux de réflexion. »

Avec le recul, on peut se dire que Loricels a commis une erreur en ne décelant pas immédiatement le réel potentiel de cette production. D'autant plus que la mascotte féline de la société aurait été en accord parfait avec celle du jeu. Nos concepteurs se tournent alors vers un autre éditeur français de renom qui avait, sans le savoir, originellement allumé la flamme de leur inspiration.

« Chez ERE Informatique ça a tout de suite été un accueil chaleureux et enthousiaste. »

Afin de raffiner le produit, ERE Informatique propose même de mettre à contribution ses propres artistes pour la réalisation d'une musique, d'une image de présentation et d'une jaquette. La partie graphique est ainsi confiée à Michel Rho (Extase, Oxphar) qui signe, comme à son habitude, un dessin précis et de grande qualité. La musique, mélodieuse et gaie à la fois, fait partie des plus inoubliables sur CPC. « Je ne sais plus quel était le nom du musicien, mais je me souviens qu'il avait un signe distinctif : il portait des LEDs en guise de boucles d'oreilles ! »

### JETEZ L'ENCRE !

En 1987, Le passager du temps est finalement distribué sur Amstrad CPC. Le succès est immédiat et à la hauteur des qualités du jeu.

« Nous guettions avidement la presse et étions heureux à chaque fois qu'il y avait un article sur notre produit. Tous les papiers étaient sympas. Aujourd'hui, j'en retire beaucoup de nostalgie : mes enfants ont été fiers de leur papa durant de nombreuses années. »

Alors s'il est vrai que les mécanismes du jeu d'aventure d'antan ont souvent bien mal vieilli tant nous sommes habitués à une convivialité poussée à l'extrême, il ne faut pas oublier que malgré une interface qui pourrait rebuter aujourd'hui le profane, Le Passager du Temps offrait à l'époque quelques petites révolutions indiscutables en la matière. La rigidité relative à la saisie des commandes, la difficulté à trouver les mots adéquats et la logique très stricte à observer pour la résolution des énigmes en font un jeu plutôt difficile, mais tout aussi prenant... Et s'il reste encore dans les mémoires, c'est aussi grâce à la contribution de cette petite boule de poils noirs bien sympathique, bourré d'humour et de références, qui tenait agréablement compagnie aux aventuriers en herbes que nous étions.

Pour finir, laissons la parole à Alain Brégeon : « Deux minutes de sérieux : puisse la lecture de nos différents trajets faire comprendre à vos lecteurs qu'il ne faut pas pirater. Et, enfin, merci d'avoir réveillé en moi tous ces bons souvenirs... » ■





## MICROS

### TRIVIAS

Les trivias qui suivent nous ont été dispensés par Alain Brégeon lui-même :

- Il existe un endroit caché dans le jeu. Il s'agit d'une plage de nudistes sur laquelle est étendue une femme nue écoutant la radio. Lorsqu'on arrive à cet endroit, il est impossible d'en repartir et donc, de finir le jeu. Dans le même registre, avez-vous retourné le tableau de la chambre ? (enfants s'abstenir !)
- Une véritable « recette de cuisine » est accessible via un ordinateur (un Amstrad CPC à l'écran rouge) : il s'agit de la méthode pour (aller se ?) faire cuire un œuf.
- Lors du chargement, l'image de présentation s'affiche tout d'abord pendant un bref instant de manière brouillée et inversée, pour ensuite reprendre une apparence normale. Certains y ont vu un effet spécial volontaire, d'autres un bug d'affichage... et pourtant ça n'est pas une lubie, mais bel et bien une protection contre le piratage ! En effet, l'un des procédés employés par les pirates à l'époque était l'utilisation d'un désassembleur et une façon de contrer cette méthode consistait à coder le programme. Nous profitons alors du chargement de cette image pour remettre de l'ordre dans le code.
- La disquette originale était également protégée physiquement et nous avions le moyen de savoir si la protection existait ou pas. Nous avions pris le parti de ne rien dire de suite et de laisser le joueur avancer dans l'aventure. C'est une fois dans la machine à remonter le temps que nous testions si le jeu était piraté ou non. S'il s'agissait effectivement d'une copie, le message « Il y en a assez du piratage ! » défilait sans fin sur l'écran. L'idée était de donner tout de même un avant-goût au joueur qui s'était procuré une version pirate et de lui faire naître l'envie d'aller acheter l'original.
- Les ventes du jeu nous ont rapporté un total d'environ 10.000 francs chacun (soit 1 600 Euros).
- Il n'y a pas d'inventaire, ce qui est rarissime pour un jeu d'aventure.
- Certains noms dans le jeu sont des anagrammes de personnes proches. Ainsi, ENALIE est l'anagramme de Eliane, la femme de Patrick Beaujouan et l'île de LOE'NIC celui de Nicole, la femme d'Alain Brégeon.
- Pour augmenter encore un peu plus la convivialité, les touches du pavé numérique étaient préconfigurées pour afficher directement les commandes les plus utilisées dans le jeu (PRENDS, EXAMINE, etc.). Le point permettait même de réécrire intégralement la commande précédente. Bien entendu, nous avions pris soin de désactiver ce dernier lors des phases de punitions ou il faut recopier 10 fois de suite une phrase.
- La moitié de l'aventure se passe dans la maison du savant jusqu'à ce que l'on trouve comment faire fonctionner la machine à remonter le temps. À cet instant, l'aventure se poursuit en 1754 à Saint-Malo, en pleine piraterie.
- Vers la fin du jeu, on découvre un parchemin qui débute par « Quand les marrais tu quitteras, tout à VERLAN tu seras. Si tu OSES tu trouveras. ». Si l'on est attentif, on s'aperçoit que 2 mots sont en majuscule : VERLAN et OSES. Il suffit alors de lire OSES à l'envers (en VERLAN donc) pour obtenir SESO... c'est à dire SUD / EST / SUD / OUEST
- La fin du jeu est digne des plus grands Hitchcock, ne trouvez-vous pas (rires) ? Alors que dans un temple perdu en plein cœur de la jungle il faut baisser le bras d'une statue de bouddha pour enclencher le mécanisme de la sortie, une sonnerie stridente et continue se fait tout à coup entendre. Le joueur se retrouve alors dans sa chambre et quelqu'un est en train de sonner à sa porte : il a en réalité rêvé toute l'aventure (NDLR : « Bouddha » signifie « éveillé » en sanskrit) ! Pourtant, lorsqu'il sort de chez lui pour acheter le journal du matin, la première page relate les exploits d'un savant qui affirme avoir remonté le temps pour en rapporter un fabuleux trésor.... Rêve prémoniteur ou réelle expérience paranormale ?

Une nudiste écoutant la radio fait son apparition dans un endroit caché du jeu. Mais une fois arrivé, il sera impossible de repartir, et donc, de finir le jeu !



Ci-dessus, de haut en bas, et de gauche à droite, les 4 images de la fin du jeu qui créent une boucle avec l'introduction.

Quoi qu'il en soit, lorsque le gamin décide de rentrer chez lui, il s'aperçoit que la porte s'est refermée derrière lui avec la clef à l'intérieur : Sachant que l'aventure débute exactement dans la même situation, la boucle est bouclée !

- Sur la notice du jeu, ERE Informatique avait brossé nos portraits grâce à une fiche descriptive vraiment très perspicace. La société avait été jusqu'à imprimer des cartes de visites à notre nom. J'adorais les distributeur !
- Si Patrick et moi étions très proches, Le Passager Du Temps marque pourtant l'époque où, pour des raisons privées, nos chemins se sont séparés. Patrick ayant d'autres idées de scénarios en tête, je lui ai laissé le moteur du programme et il a ainsi pu publier un autre jeu d'aventure tout seul : Conspiration de L'An III publié chez UBI Soft en 1988.
- Au gré de l'aventure, on est amené à visiter un village papou. À cet instant le chat dit : « J'en connais une bonne sur les papous... mais l'auteur ne va quand même pas oser ». Ceux qui connaissent Franquin auront tout de suite décalé le clin d'œil à ses BD. Pour les autres, en voici l'extrait : « chez les papous il y a des papas. On a donc des papous papas, des papous pas papas, des papas papous et des papas pas papous. Il y a également des poux. Des poux papas, des poux pas papas et des papous papas à poux papas, des papas à poux pas papas, des papous pas papas à poux papas, des papous pas papas à poux pas papas, des papas pas papous à poux papas, des papas pas papous à poux pas papas... etc. »

• Dans la vie, Alain Brégeon est un fan assidu de Kaamelott. Il a rencontré les acteurs et a depuis ouvert son propre forum ayant pour thème la célèbre série : <http://www.bregeon.net/phpBB3/>

GLUP, pour moi ce sera une limonade tres glacee

