



Une production Éditions Graziel

Créateurs

#5 de Mondes



5.40€

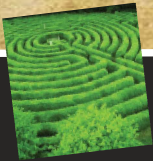
Le mag des créateurs amateurs de mondes virtuels, imaginaires et intemporels
Jeu vidéo / Jeu de rôle / Jeu Papier / Roman / BD / Scénario / Film / Technologies

DOSSIER : Le voyage du héros

La méthode Campbell / Vogler



Numéro double
113 pages !



En cadeau
pour les
abonnés

Des vidéos **exclusives**, des documents et autres fichiers à **télécharger** pour appliquer la méthode Campbell / Vogler dans tous vos projets.



Little Nightmares :
La vision du rêve

Matériel :
les bureaux « debout »
Pour vous ?



Interview : Space Race
et son créateur « Titan »



Et aussi : Réflexion sur le Bonheur et la Créativité / Mort au champ d'étoiles
Musique Assistée par Ordinateur (partie 2) et le court métrage Breaker

#5 Sommaire

ÉDITO	3
SPACE RACE ET SON CRÉATEUR, ÉRIC CUBIZOLLE	5
MATÉRIEL : LE BUREAU DEBOUT	18
LA VISION DU RÊVE DANS LES JEUX LITTLE NIGHTMARES	26
LA MÉTHODE VOGLER POUR CRÉER DES HISTOIRES PASSIONNANTES	40
D De Joseph Campbell à Christopher Vogler	41
Au cœur de la méthode : le voyage du héros	43
Le voyage du héros par l'exemple: fight club	57
P Préalable a l'application de la méthode	62
Synopsis : Tokyo Harappa	66
Making Of	71
Conclusion	73
BIEN DÉBUTER EN MAO: 2ÈME PARTIE	74
CONSEILS DE LECTURE: MORT AU CHAMP D'ÉTOILES	94
BONHEUR ET CRÉATIVITÉ	102
CURIOUZ 5: BREAKER	110

Le magazine «Les Créateurs de Mondes» est édité par les éditions Graziel.

RCS : Castres B801370800
9, chemin des barrouitiers
81300 Graulhet
Tel: 09.52.05.40.15
Fax: 09.57.05.40.15
www.graziel.com

Directrice de la publication :
Graziella Haution
Rédacteur en chef :
Greg Bénicourt

Format numérique uniquement
ISSN : 2781-2928

Dépôt légal : 1 août 2021
(numéro double)
Périodicité : bimensuelle

Infographie :
Greg Bénicourt

Couverture: photomontage
par G. Bénicourt

Rédacteur et relecteurs :
Voir équipe de rédaction
en fin de Magazine

Toutes les photos et illustrations
sont les propriétés respectives de
leurs auteurs et éditeurs.

**Abonnement
et anciens numéros :**
www.createursdemondes.fr



Édito #5



Art, biologie, mathématiques... dans l'antiquité, les philosophes ne se contentaient pas d'étudier un domaine particulier afin d'acquérir une expertise. Ils avaient une culture transversale de ces sujets, ouvrant à un raisonnement par analogie. C'est ainsi qu'ils développaient une certaine créativité dans la résolution de problèmes, trouvant dans l'observation d'un domaine des solutions applicables aux autres.

A notre époque, Le monde devient chaque jour plus complexe et une vie ne suffirait pas à ingurgiter ne serait-ce qu'une parcelle des connaissances produites en une seconde par l'humanité. Notre esprit en serait-il capable par ailleurs ? De fait, l'apprentissage d'un métier passe de nos jours par une spécialisation, la seule façon d'être utile au monde et d'en récolter les fruits.

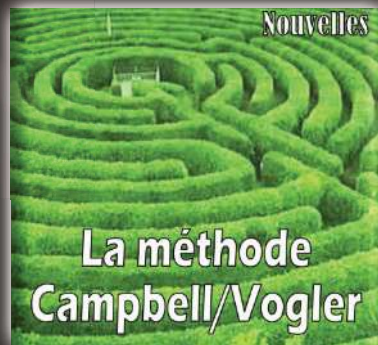
Pour autant, nous devenons incapables de réfléchir « out of the box », en dehors de notre cadre habituel. Que fait un charpentier face à un problème ? Il envisage de planter des clous avec un marteau. Aveugles aux similarités et passerelles qui fourmillent pourtant devant nous, nous n'avons plus de vision globale en tant qu'individu. C'est pourquoi nous nous sommes mis à communiquer de façon massive, Internet et nos smartphones étant les derniers avatars de cette course effrénée vers la complétion. Je ne peux m'empêcher de penser que nous avons raté un virage en chemin, empruntant une voie sans issue, sans même en avoir conscience...

Curieuse entrée en matière que cet éditto, n'est-ce pas ? Quel est le rapport avec la création d'univers imaginaires, virtuels et intemporels ? La réponse tient en un mot : transversalité. Pour construire un monde, il faut un architecte pour en dresser les plans et un chef d'orchestre pour organiser le tout. Nous n'avons pas forcément besoin d'être écrivain, musicien, dessinateur ou vidéaste de génie. Nous pouvons nous entourer et nous assurer que tous travaillent en harmonie, empruntant les mots et les connaissances de chacun ; de façon à communiquer efficacement, et que tous comprennent ce qu'on attend d'eux. C'est là tout l'ADN de ce magazine ; non pas, de nous permettre d'exceller dans un domaine particulier, mais d'acquérir des connaissances transversales et une vision globale d'un processus de création, de production et de distribution.

Pour l'heure, glissons-nous dans la peau d'un démiurge et lançons-nous dans cette extraordinaire aventure où la seule limite est celle de notre imagination. Et puis, inutile d'être le meilleur pour créer quelque chose de passionnant !

Greg
Bénicourt

En Bonus pour les abonnés



Il suffit de vous rendre sur le site, section «[Les projets](#)» (ou en cliquant sur l'image).

Vous devez être connecté avec un **compte abonné** pour accéder aux éléments suivants:

1. **9 vidéos** exclusives (*près de 3H*) pour présenter la méthode Vogler, créer des personnages, définir un environnement. Avec des bonus pour le cinéma et le jeu vidéo (scénario interactif).
2. **7 Audios** (MP3) à écouter sur son Walkman (*ok, on a un look années 80, on assume - le pire des années 80 ?*)
3. **Des fiches techniques**, des **livres** et autres **ressources**



Space Race et son créateur, Éric Cubizolle

Éric Cubizolle, est une chimère, un couteau-suisse, quelque chose qui a plusieurs mains, chacune ayant un talent particulier. Gamer ayant fait ses griffes sur l'Amiga, ordinateur ludique de Commodore, il est collectionneur compulsif de jeux et de consoles [rétro]. Rédacteur chez Pix'n Love, il signe en 2012 une Bible Amiga de grande qualité. Graphiste, Pixel Artist, compositeur de musiques : **Eric a tout pour nous séduire.**



Crédits photo: Photomontage réalisé à partir du vaisseau de Space Race

Éric Cubizolle est le créateur d'un jeu de plateau rendant hommage aux jeux des années 1980, **Space Race**, qui a été porté également sous la forme d'un **jeu vidéo**. Il est un gardien : celui d'une **histoire du jeu vidéo**. Il a préservé un équilibre entre la passion de la jeunesse et le regard d'un conservateur de musée attentif à l'importance culturelle du médium vidéoludique. Il a lancé le programme de numérisation **TILT** pour préserver les mags ; il a également mis en place le site de **Amiga muséum** qui, davantage qu'une encyclopédie accessible en ligne, donne accès à une émulation pour les jeux Amiga.

Dans cette interview, Éric a bien voulu nous parler en détail de son projet ludique, **Space Race**, qui consacre des années de pratique et de savoir dans le domaine du jeu vidéo rétro. De l'origine de ce projet, de ses difficultés à sa postérité, ce jeu hybride témoigne de la richesse du passé présente dans toute création inédite. Laissons-lui le soin de nous présenter ça.

Ci-contre: le tout premier logo réalisé par Eric pour le jeu Space Race





LCDM : Bonjour Éric Cubizolle, certains te connaissent sous le pseudo de **Titan**, est-ce parce que tu es un géant ou juste un artiste passionné de mythologie ? Plus sérieusement, peux-tu te présenter, nous expliquer brièvement qui tu es et quel est ton parcours, ce que tu fais dans la vie ?

EC : Bonjour ! Tout d'abord, un très grand merci pour cette tribune libre que vous m'accordez aujourd'hui, ainsi que pour l'intérêt que vous me portez. Né un frigidissime 24 décembre 1971, j'occupe actuellement un emploi de Technicien en Recherche et Développement, ainsi que celui de vidéaste. Au risque de vous décevoir, je suis bien loin de me targuer d'arborer un physique de géant puisque je ne mesure qu'un mètre quatre-vingt. Pour la petite histoire, le pseudo de Titan provient de l'admiration que j'avais éprouvée pour le film *Conan le barbare* avec notre célèbre Schwarzy. Autant dire que ce pseudo me colle à la peau depuis une éternité !

« Le pseudo de Titan provient de l'admiration que j'avais éprouvée pour le film Conan le barbare avec notre célèbre Schwarzy »

Si je devais résumer mon parcours en quelques mots, je dirais que je suis tombé dans les teintes bigarrées des gros pixels à l'âge de 10 ans avec l'émergence des premiers ordinateurs domestiques... et que je ne les ai plus jamais quittés depuis ! Du **VG5000** à **l'Amiga** en passant par **l'Amstrad CPC**, j'ai eu la chance de suivre l'évolution de l'informatique et la fascination que j'éprouve pour les opportunités créatives qu'elle offre n'a fait que se renforcer au fil des années. Ainsi, cette passion pour **l'art numérique** sous toutes ses formes m'a conduit (et me conduit encore) à la réalisation de nombreux projets, tels que le graphisme, la musique ou encore la création de jeux vidéo.



Ci-dessus: un des avatars réalisés par Éric sur CPC pour accompagner son pseudo « Titan »

LCDM : *L'univers du retrogaming, c'est pour les vieux comme nous ou tu penses que les jeunes devraient s'y intéresser ? Est-ce que c'est juste une page d'histoire assez fun à connaître ou cela peut-il aussi bénéficier aux jeux vidéo actuels ?*

EC : « Pour savoir où l'on va, il faut savoir d'où l'on vient ». Je pense que cette petite maxime résume assez bien ce que je pense. Les années 80/90 représentent pour moi une période très importante de grande exaltation numérique durant laquelle **tout restait à inventer** et défricher... une sorte de Far West vidéo-ludique ouvert à tous, qui a permis de poser les premières bases solides de la discipline et qui a catalysé les souvenirs et la nostalgie que l'on connaît aujourd'hui. Je pense que même si les générations futures n'éprouveront forcément pas la même tendresse que nous pour cette période, il est important qu'elles ne s'en détournent pas totalement, car il s'agit d'un **pan incontournable de l'histoire du jeu vidéo** duquel on peut encore et toujours apprendre.

Et puis les **mécaniques simples** (et souvent addictives) des jeux d'autrefois sont généralement **très adaptées aux enfants**, en témoignent les deux petits monstres que j'ai à la maison et qui ne rechignent jamais à faire une partie de *Pac-Man* ou de *Cadillac and Dinosaurs* avec leur vieux père grisonnant.

« Pour savoir où l'on va, il faut savoir d'où l'on vient »



« Le retrogaming est un pan incontournable de l'histoire du jeu vidéo »

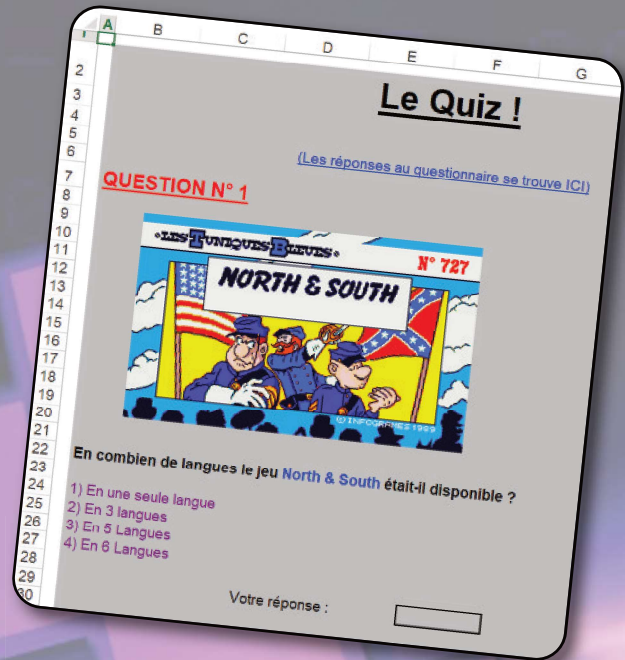


*En fond: Illustration du dos des cartes Quiz de Space Race, provenant du fond d'écran qu'Éric utilisait (et utilise encore aujourd'hui) sur son PC
A gauche: Plusieurs images réalisées par Éric sous Multipaint utilisant la palette et la résolution du Mode 0 de l'Amstrad CPC*

LCDM : D'où t'est venue cette idée de jeu de plateau, **SPACE RACE**, et peux-tu nous présenter ce super projet ?

EC : Aussi étonnant que cela puisse paraître, les origines de *Space Race* ne sont pas vraiment toutes récentes puisqu'elles prennent en réalité racine dans l'année 2000 avec la création d'un **petit quiz graphique** d'une vingtaine de questions au format **Excel** que j'avais réalisé à l'époque pour mon site *AmigaMuseum*. Il s'agissait alors simplement d'identifier un jeu sur la base d'une capture d'écran et de choisir le bon titre parmi les quatre proposés. Ce petit QCM évoluera ensuite pour atteindre 200 questions qui iront même jusqu'à proposer, pour certaines, de courts extraits audio. Suite à ce premier jet, le quiz connaîtra une longue période de statu quo. Pourtant, une petite graine de créativité s'était désormais plantée dans un coin de ma tête et sa germination allait me conduire, sans le savoir, tout droit vers ce *Space Race*.

Tout commence réellement en 2015, le jour où je reçois mon exemplaire de *Pix'n Love* (pour lequel je suis rédacteur) accompagné d'une dizaine de cartes trivias. Sur ces « **skill cards** » sont couchées quelques anecdotes au sujet du jeu vidéo : j'y vois alors un fabuleux moyen d'enrichir autant l'expérience que le concept du quiz !



Ci-dessus : ancêtre de *Space Race* sous Excel

« Une petite graine de créativité s'était désormais plantée dans un coin de ma tête et sa germination allait me conduire, droit vers ce **SPACE RACE** »

En effet, incorporer un trivia à chaque question serait alors l'occasion d'octroyer une valeur ajoutée et engendrer ainsi **une véritable dimension éducative**. C'est le déclic !

Surexcité à l'idée de donner un nouveau visage à mon quiz, je me rue sur Photoshop et imagine le design qu'arboreront mes cartes. Pour la première question, je jette mon dévolu sur *Le Manoir de Mortevielle*. Afin d'animer un groupe ayant justement pour thème le retro-gaming, je publie cette toute première carte sur Facebook. Les réactions enthousiastes et les retours positifs à son sujet ne font que galvaniser ma motivation !

Ci-contre : « **Skill Cards** » de *Pix'n Love* qui ont inspiré le concept de *Space Race* (idée et design)



Space Race et son créateur, Éric Cubizolle



Je réalise alors une seconde carte, puis une troisième et une quatrième... ainsi de suite, jusqu'à en obtenir *plus de 600* ! Je puise inlassablement dans mes souvenirs et mes connaissances pour alimenter, coûte que coûte, chaque carte.

À ce moment-là, je me dis qu'une telle quantité de matière mériterait de dépasser le stade de simple quiz pour endosser celui de **véritable jeu de société**. À la manière d'un jeu de l'oie, j' imagine alors un plateau de jeu galactique sur lequel se déplaceraient des vaisseaux lors d'une course effrénée et dont les déplacements seraient régis non seulement par les connaissances des joueurs en matière de retrogaming, mais aussi par le hasard de cartes événements. J'écris un scénario et mets en place quelques mécaniques : **Space Race** était né.

Mon désir ancien de marier jeu vidéo au jeu de société était enfin en train de se concrétiser ! À l'instar de tous mes projets liés au retrogaming, je mets alors **gratuitement** à disposition l'intégralité de cette matière sur mon site afin que tout le monde puisse imprimer sa propre version papier.

À ce moment, je reçois l'aide de membres de l'équipe de **Retro Playing** qui rédigent quelques questions supplémentaires et me donnent de précieux conseils quant à la réalisation de certaines illustrations, dans l'objectif de pouvoir éditer officiellement *Space Race* sous une forme physique. Plusieurs pistes sont alors explorées dont celle, par exemple, de proposer des planches prédécoupées de cartes quiz au sein de chaque nouveau numéro du magazine. Les lecteurs pourraient ainsi se reconstituer *Space Race* à la manière des éditions *Altaya*.

Hélas, devant la difficulté et les droits, chaque tentative tombe à l'eau...

Cartes : «Le manoir de Mortvielle» la première carte réalisée pour le jeu Space Race



LCDM : Comment se joue *Space Race* ?

EC : À mi-chemin entre le *Trivial Pursuit* et le jeu de l'oie, ***Space Race*** est un jeu de société de type quiz qui met à rude épreuve les connaissances des participants en matière de retrogaming. Le scénario s'appuie sur une course spatiale à travers l'espace et le temps, pour arriver le premier au bout de l'aventure en déjouant, pièges et Boss, ou en obtenant le score le plus élevé. Pour y parvenir, chaque joueur dispose au départ d'un capital vital matérialisé par une jauge constituée d'un nombre de cristaux d'énergie. Lorsque cette jauge atteint son niveau le plus bas, c'est le *Game Over* : la partie est terminée pour le joueur.

Les épreuves se présentent sous la forme de QCM portant sur les jeux vidéo rétro. Des bonus-malus accessibles via certaines cases spéciales du parcours peuvent également interférer dans le déroulement de la partie.



Bref, *Space Race* emploie des mécaniques à la fois simples et éprouvées qui ont fait les beaux jours des jeux de société.

LCDM : Tu as choisi d'offrir cela à la postérité, offrant ton travail pour que chacun puisse imprimer son exemplaire. Mais ne penses-tu pas qu'on aurait préféré payer 35 boules et avoir un jeu chez nous, avec sa boîte ? Qu'est-ce qui t'a freiné ? As-tu eu des propositions d'éditeurs ?

EC : Bien que très peu attiré par l'idée (car je préfère de très loin offrir de la nostalgie et de la passion plutôt que d'en vendre), j'ai tout de même un peu prospecté ici et là pour essayer d'éditer une version physique commerciale. Mais ce fut l'échec à chaque tentative : la faute aux **2100 captures d'écrans** qui illustrent les cartes quiz, et d'une manière générale à toutes les illustrations de *Space Race*, qui sont toutes issues de jeux copyrightés. Autant dire que s'affranchir de chaque droit d'auteur se serait avéré une entreprise autant onéreuse qu'interminable. De ce fait, *Space Race* ne s'éloignera jamais de sa condition initiale de jeu gratuit fait par des passionnés, pour des passionnés. ;)

« Beaucoup de passion, un grain de folie et, surtout, le courage d'aller coûte que coûte au bout de ses rêves »



Éric avec un parapluie aux couleurs de la Boing Ball de l'Amiga

LCDM : Comment crée-t-on un jeu tel que *Space Race*? Y a-t-il de l'équilibrage à faire? Faut-il faire jouer un millier de parties pour corriger ce qui ne va pas? As-tu reçu beaucoup d'aide en dehors de ton cercle d'amis proches pour compléter le jeu?

EC : Créer un jeu comme *Space Race* ne requiert rien d'autre qu'un début de concept, beaucoup de passion, un grain de folie et, surtout, le courage d'aller coûte que coûte au bout de ses rêves.

Si on le souhaite aux petits oignons, le **réglage du gameplay** et, quel que soit le jeu, je pense, passe effectivement par d'interminables heures de tests. *Space Race* n'a pas fait exception à la règle (*Olivier pourrait en témoigner!*).

Nous avons ainsi toujours essayé de privilégier **l'équilibre** à tout point de vue. Nous avons, par exemple, conservé des proportions équilibrées entre les questions micros/arcade/console. Nous avons également gardé en tête de proposer un large éventail de questions variées afin de ne pas faire naître la redondance.



Statuette imprimée en 3D (téléchargeable) conçue pour le concours organisé lors de la sortie de la version 2.1.00 de Space Race : pour la gagner, il fallait littéralement hacker le jeu (en fouillant dans ses fichiers pour trouver cette photo)

Autre exemple : les **cartes événements** (ITEM) déclenchent autant de **bonus** que de **malus**. Alors bien sûr, comme dans tout développement, il arrive parfois que certaines idées fusent et soient intégrées à la volée. Mais j'avais une vision assez précise de ce que je souhaitais intégrer ou non dans *Space Race*, ce qui m'a beaucoup aidé.

Enfin, avec le recul, j'avoue que je suis très fier des mécaniques actuelles, car elles fonctionnent vraiment bien. Le développement de *Space Race* s'est réalisé en quasi complète **autarcie**. Nous avons surtout été attentifs aux retours, réactions et commentaires des joueurs, notamment lors des tests réalisés par les vidéastes sur YouTube ou encore Twitch (*nous les remercions d'ailleurs infiniment!*).

Support pour jeu de cartes Space Race qu'on peut imprimer en 3D (STL fournis)

Jeu Space Race avec ses cartes et son plateau de jeu, une fois imprimé à partir des fichiers fournis. Plus bas, les figurines de jeu à imprimer en 3D.



LCDM : Comment as-tu communiqué autour du projet par rapport au grand public ? As-tu reçu un bon accueil ?

EC : J'ai tout d'abord créé une page web officielle à laquelle on peut accéder via [ce lien](#). Sur cette page, il est possible de télécharger absolument TOUT ce que *Space Race* peut offrir. Ensuite, nous avons beaucoup communiqué sur les réseaux sociaux tels que Facebook (en allant jusqu'à créer un groupe dédié) ou encore Twitter. J'ai créé pas mal d'illustrations de teasing à l'occasion de la sortie de chaque nouvelle version du jeu. Certains sites ont parallèlement joué le jeu en relayant les news sur leurs pages. Nous avons également approché quelques amis Youtubeurs qui nous ont régalés de [leurs tests en vidéo](#).

Depuis la sortie de la v2.1.00, la chaîne Twitch [Froggy's Delight](#) consacre même chaque samedi matin à une partie de *Space Race*. Ensuite, ce sont surtout le bouche-à-oreille et les interviews telles



que celle-ci qui ont contribué à la notoriété du jeu. Les retours ont toujours été dithyrambiques : il faut dire que notre communauté est constituée de personnes infiniment bienveillantes.

LCDM : Depuis, tu as sorti un jeu vidéo sur mobile. Comment t'est venu ce nouveau projet ? De nouveaux intervenants ? Et quel accueil a-t-il reçu ? Tu sais combien de fois il a été téléchargé ? Sa durée de vie, etc. ? Quid des évolutions de ce jeu vidéo ?

EC : Arrive alors ce jour béni où **Hakim Louati**, *Amigaïste* de longue date, me propose de réaliser une **version vidéoludique** de *Space Race* sous Unity ! Inutile de préciser que j'accepte immédiatement cette collaboration pleine de complicité et qui débouchera sur une véritable amitié. Animés par les mêmes envies et ambitions, nous avançons de concert dans le développement à une vitesse folle et c'est une immense joie de pouvoir proposer la toute première version de notre jeu vidéo en 2016.

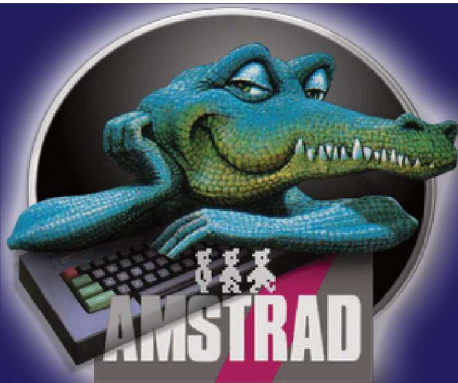
Grâce au talent de programmeur de Hakim, les possibilités semblent infinies : *Space Race* prend alors réellement consistance pour offrir un divertissement **très proche d'un jeu commercial**. Il faut dire que nous y injectons toute notre passion et notre temps libre. Nous sommes ensuite rejoints par **Olivier Brunel** dont les connaissances insondables en matière de retrogaming viendront enrichir le nombre de cartes quiz et événements. Il se chargera également



de régler quelques mécaniques de jeu et assurera la communication autour du projet.

Pour les fêtes de fin d'année 2020, nous avons enfin proposé une version 2.1.00 de *Space Race*. **Extrêmement enrichie** tant au niveau du nombre de cartes quiz (pas moins de 2100), du nombre de cartes événements, des mécaniques de gameplay que du nombre de vaisseaux à débloquer (et j'en passe), cette version se veut le lien qui nous reliera à une **future v3.0** dans laquelle nous espérons bien pouvoir proposer un **mode multi-joueurs en ligne** qui symboliserait alors l'aboutissement du projet.





CPC 464



Interview d'Eric Cubizolle



Parallèlement, la version jeu de plateau de Space Race n'est pas délaissée pour autant puisque, désormais muni d'une imprimante 3D, je propose en téléchargement sur la page officielle, tous les modèles 3D permettant de se constituer un exemplaire physique complet du jeu à la maison!

Aujourd'hui, et depuis la v2.1.00, Olivier a quitté l'aventure et nous avons décidé, Hakim et moi-même, de mettre en pause quelque temps le développement de Space Race afin de nous ressourcer un peu suite à l'énergie colossale que le jeu nous a aspirée durant les derniers mois.



Mais cela ne signe absolument pas la fin du projet puisque, comme je le mentionne plus haut, nous avons bien l'intention d'intégrer le multi dans une prochaine version 3.0!

Ceci dit, Space Race est toujours omniprésent dans ma vie! Preuve en est, une version Amstrad CPC développée avec Bruno (aka "Kukulcan") de CPC Power, et pour laquelle j'ai réalisé une bonne partie des graphismes, est en passe de voir le jour autant en version dématérialisée que physique! Et je vous assure que cette version réserve de belles surprises.



Le développement du jeu est d'ailleurs terminé depuis quelques mois déjà : nous nous concentrons actuellement sur la phase de création de tout ce qui entourera la version physique (jaquette, boîtier, duplication, notice, goodies...) avant de pouvoir le libérer officiellement.

Amstrad 128K Microcomputer (v3)
©1985 Amstrad Consumer Electronics plc
and Locomotive Software Ltd.

BASIC 1.1

Ready

« faire les choses
uniquement par envie
et passion »

LCDM : Et la Suite Éric? As-tu encore d'autres lapins dans ton chapeau, prêts à bondir?

EC : J'ai un souci... cumulant parfois jusqu'à plusieurs projets chronophages en même temps, je suis un véritable hyperactif lorsqu'il s'agit de Retrogaming! De ce fait, je ne suis jamais à court d'idées dans ce domaine! Ainsi, depuis quelques semaines, je me suis lancé dans la réalisation d'un Beat'Em Up aux couleurs de l'Amstrad CPC : **Shadows of Death**! Le concept est simple : je produis tous les graphismes respectant à la lettre les contraintes des modes graphiques de la machine 8 bits dans l'espoir qu'un programmeur à l'aise avec le CPC puisse les mettre en œuvre dans un jeu. À l'heure où j'écris ces mots, j'ai pratiquement réalisé la totalité des graphismes du jeu. Un musicien, **Pulso-phonnic**, a quant à lui composé la quasi-totalité des thèmes et quelques programmeurs se sont lancés dans l'aventure. La version la plus aboutie de *Shadows of Death* est programmée sous **OpenBOR**, un moteur tournant sous Windows permettant de simuler une éventuelle version CPC. Le résultat est bluffant et je vous invite à venir essayer la démo jouable disponible sur [la page officielle](#). D'ailleurs, j'ai ÉNORMÉMENT à raconter sur ce projet et si vous le voulez, je serais ravi de le faire lors d'une prochaine interview.



Space Race et son créateur, Éric Cubizolle



Enfin, depuis 2019 je me suis lancé dans la production massive d'illustrations en pixel-art sur Amstrad CPC grâce à la découverte du logiciel « Multipaint ». Vous pourrez visualiser les 55 créations existantes à ce jour à la toute fin de [cette page web](#).

LCDM : Quels conseils pourrais-tu donner à de futurs créateurs qui voudraient se lancer dans une aventure telle que la tienne (jeu de plateau, jeu vidéo) ?

EC : Le seul conseil que je pourrais donner est de faire les choses uniquement par envie et passion. Se faire plaisir durant la phase de création est une chose essentielle tant la satisfaction passe indéniablement par l'**amusement** et la **fantaisie**.

Enfin, je voudrais vous remercier chaleureusement pour cette interview qui m'a permis de me replonger dans une **aventure humaine incroyable** et une partie de ma vie plus qu'effervescente. J'espère que *Space Race* plaira aux retrogamers et que les parties ne cesseront de s'enchaîner pour apporter toujours plus de fun et de connaissances de l'univers du jeu vidéo d'antan. Rendez-vous à la prochaine version !

Et n'oubliez jamais : dans l'espace, personne ne vous entendra jouer... ;)

Shadows of Death: un jeu pour Amstrad CPC développé en 2021, graphismes par Éric.

La bio du Titan

Années 1980 : *Pong*, *Hungry Pac*, *Vextrex*... Les bestioles qui ont accompagné les premiers pas dans la vie d'Éric sont nombreuses. Avec un VG5000 Philips rejoignant sa petite ménagerie en 1984, Éric - qui n'a alors que 11 ans - apprend à programmer et à **créer ses premiers jeux**. L'inventeur fiévreux qui grandit déjà en lui se surnomme cette même année **Titan**, pseudo qui ne le quittera pas plus que sa passion pour l'informatique. Suivront d'autres compagnons comme l'Amstrad CPC, un outil sur lequel Titan s'adonne à des activités formatrices et ludiques, notamment la création d'un **fanzine** sur disquette : *CPC Mag*. Plus tard en version papier, c'est ce fanzine qui anticipe la carrière d'Éric dans l'**écriture journalistique**.

Années 1990 : Revendant un écu grec de valeur obtenu dans une brocante, Éric réussit à réunir la somme nécessaire pour s'offrir l'Amiga 500 sur laquelle il s'éprouvera en tant que gamer et programmeur. Éric poursuivra un BTS qui lui prendra beaucoup de temps et, comme on s'y attend, il aura moins à consacrer à son Amiga, sauf les dimanches où il pourra s'y adonner avec plaisir. A partir de 1995, après avoir découvert la PlayStation, Titan commence à véritablement s'habituer à utiliser l'ordi équipé de Windows; c'est aussi la période où il se sépare de pas mal de matos.

Années 2000 : L'an 2000 sonne le glas d'une génération d'ordinateurs et matériels, mais Éric ne peut se départir de son amour pour le support rétro: il se met à collectionner ce qu'il qualifie d'*ordinaures*, tout un trésor d'anciennes consoles, de la NES à l'Atari 1200 qui côtoient la Gamecube et la PS2. Moins boulimique sur ces consoles que sur la PS1 et la Nintendo, Éric touche néan-

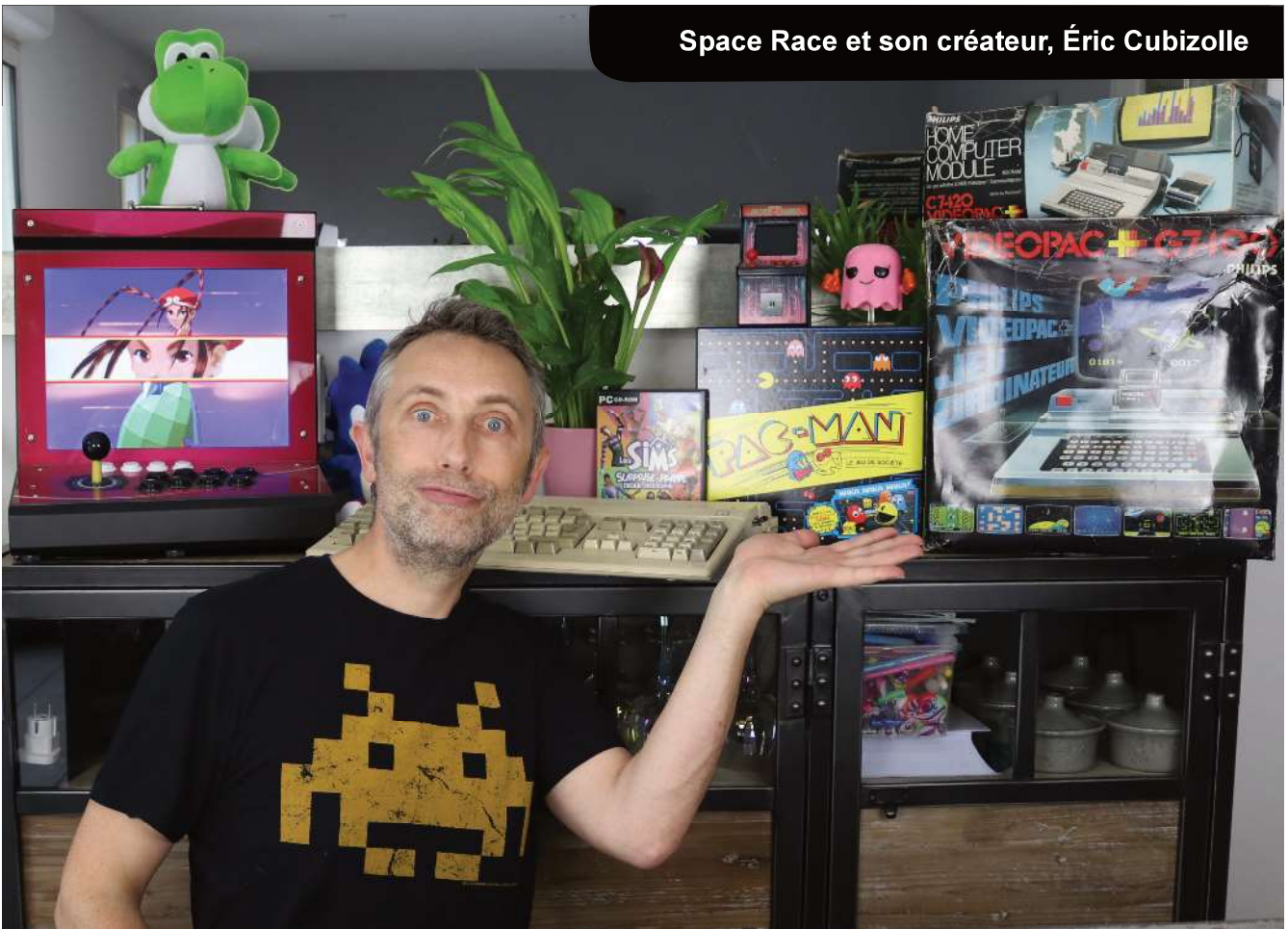
moins à tous les genres de jeu, même à des perles méconnues comme *Shadow of Memories*. Dès 2002, Éric veut partager et préserver ce qui est pour lui, comme pour tous les geeks, un patrimoine ; il lance *TILT*, une plateforme de numérisation d'anciens numéros de mags consacrés au jeu vidéo et à l'informatique tels que Joystick); d'autres réalisations suivront, faisant véritablement de l'homme un historien : DVD sur l'**Amiga Muséum**; fabrication d'une borne d'arcade maison avec de la récup...

En 2008, c'est une consécration avec l'intégration à **Pix'n'Love**, éditeur de livres spécialisé dans le jeu vidéo; Éric y insuffle sa passion du rétrogaming et offre sa plume, ce qui lui permet de rencontrer des personnalités du monde vidéoludique, un véritable **rêve de gosse** qui se réalise.

Les années 2010 voient naître deux bébés de taille dans le parcours prolifique d'Éric. D'abord, après avoir publié pour Pix, il réalise un énorme livre, la **Bible Amiga** en 2012. Il s'adonne ensuite à nouveau à la musique, en remixant des titres du jeu *Agony*. En 2016, Titan sort le jeu de plateau *Space Race*, l'une des formes les plus originales du rétrogaming qui lui est si cher. Il envisage très vite une version jeu vidéo avec trois autres lurons.

2021... : Éric utilise son imprimante 3D pour réaliser des figurines rendant hommage aux bestioles vidéoludiques d'antan. Est-il besoin de dire que jamais il ne s'arrêtera ?





Crédits: Éric Cubizolle « ma tronche au milieu de quelques-unes de mes vieilleries »

Le mot de la fin

Chers lecteurs, peut-être êtes-vous comme Éric, comme nous, des joueurs adultes ayant sauvé leur passion d'enfance. Peut-être, si vous ne l'étiez pas auparavant, serez-vous convaincus par ce que le créateur de *Space Race* a réalisé ; exploiter son amour du retro gaming tout en réussissant à le remettre au goût du jour. À l'heure où d'anciens jeux sont réédités, comme sur la console hybride Nintendo Switch, qui propose un catalogue de titres rétro, l'initiative d'Éric est exemplaire en ce qu'elle informe de manière ludique sur ce passé où le jeu vidéo était encore à l'état de grande découverte.

Écrire sur les jeux, puis en réaliser, représente bien cette attitude passionnée qui repose à la fois sur la production et la sauvegarde d'œuvres importantes, de tout un chapitre de l'histoire des jeux vidéo. Éric a su développer cette précieuse polyvalence, ce qui l'a conduit à maîtriser plus d'un médium aux couleurs vives du jeu vidéo. ●

C'est, pour nous, une histoire inspirante, et nous espérons qu'elle l'est pour vous aussi !

2 modèles STL à imprimer chez soi réalisés par Éric: [Amstrad CPC](#) et [Amiga 500](#)

