

Après bien des difficultés depuis plus d'un an pour pouvoir réaliser une interview avec Charles Cecil, créateur des "Chevaliers de Baphomet", j'ai le plaisir de vous faire partager les réponses du célèbre *game designer* à la première partie du questionnaire, focalisée sur les aventures de George Stobbart. Vous y découvrirez notamment comment et dans quel contexte est apparue l'idée de créer la série des "Chevaliers de Baphomet", si appréciée des "aventuriers".

Normalement, les parties suivantes de l'interview devraient être publiées dans les semaines et mois à venir, mais Charles Cecil est très occupé (et cela se comprend), ce qui signifie que le délai pourrait être beaucoup plus long, ou même que l'interview s'arrêtera là. Le questionnaire d'origine, que j'avais préparé l'année dernière avec l'aide de Londeau-Lune, a déjà dû être considérablement écourté pour éviter l'annulation complète du projet.

Je vous souhaite une bonne lecture, et espère que vous prendrez plaisir à en apprendre un peu plus sur la genèse de cette série que nous aimons tant.

LFP, le 27 juillet 2010

## Partie 1 – Les Chevaliers de Baphomet

*1 - Comment vous est venue l'idée de créer le premier épisode de cette série ? Imaginez-vous qu'il aurait le succès qu'il a rencontré ?*

*1 - How did the idea of creating the first episode of the Broken Sword series come to you ? Did you think it could become a so famous game ?*

It was 1994 and we were finishing *Beneath a Steel Sky* – we had high hopes for the game, but there was a general nervousness about the market for adventures which was beginning to decline in terms of sales. The head of our publisher, Virgin Interactive, was an old friend, Sean Brennan. Sean invited me and my wife, Noirin Carmody, to meet with him to talk about writing a new adventure game for them.

They decided that they wanted to up the ambition in terms of production values. Over dinner, with the very finest of French wine, we discussed ideas. We started talking about the mythology of the Templars, almost unheard of at that time, and what a rich historical background it would create for any entertainment product, particularly a game. In particular we had been inspired by *Foucault's Pendulum* by Umberto Eco, but forewarned of the nonsense of books like *Holy Blood, Holy Grail*. By the time the dinner had ended, the themes had been determined and the deal agreed. And so, ten years before *The Da Vinci Code*, *National Treasure* or any of the other plethora of Templar-themed entertainment products, Broken Sword was born.

Of course we had no idea that the game would be so successful – the really thrilling aspect is that although there were plenty of games that cost many times more to develop, the passion that we had for the game, the subject matter, and for creating something special ultimately paid dividends. And now we are particularly proud at the passion that so many people have for the games.

C'était en 1994, alors que nous finissions *Beneath a Steel Sky* – nous avions beaucoup d'espoir pour ce jeu, mais il y avait alors une certaine nervosité sur le marché du jeu d'aventure, qui commençait à décliner. Sean Brennan, le directeur de Virgin Interactive (notre éditeur), était un vieil ami. Il m'invita ainsi que ma femme, Noirin Carmody, pour que nous puissions discuter de la réalisation d'un nouveau jeu d'aventure pour Virgin.

Ils avaient décidé qu'il fallait être plus ambitieux en termes d'originalité et de réalisation. Tout au long de notre dîner, nous avons discuté et réfléchi à diverses idées, en compagnie du plus délicieux des vins français. Nous avons commencé à parler du mythe des Templiers, que l'on évoquait rarement à cette époque, et du riche arrière-plan historique que cela créerait pour un produit de divertissement, et tout particulièrement pour un jeu vidéo. Nous avons notamment été inspirés par "Le Pendule de Foucault" d'Umberto Eco, mais étions avertis de l'absurdité de livres tels que "L'Énigme sacrée" (*Holy Blood, Holy Grail*). Lorsque le dîner s'est terminé, les grandes lignes du scénario étaient déterminées, et l'accord était trouvé avec notre éditeur. C'est ainsi que, 10 ans avant le "Da Vinci Code", la série "Benjamin Gates" et la pléthore d'autres produits de divertissement orientés "Templiers", les "Chevaliers de Baphomet" étaient nés.

Bien sûr, nous ne pensions pas un instant que le jeu rencontrerait un tel succès. Ce qui est vraiment

sensationnel, c'est que malgré la présence sur le marché de nombreux jeux vidéo dont le budget était alors beaucoup plus élevé, la passion que nous avons eu pour le jeu et pour le sujet des Templiers, et notre envie de créer quelque chose de vraiment spécial, a en fin de compte été payant. Et maintenant, nous sommes particulièrement fiers de la passion que tant de gens ont pour les jeux de la série.

2 - En 1995, le jeu "Le Secret du Templier" est sorti pour PC. Vous en êtes-vous inspiré pour les Chevaliers de Baphomet ? Il y a de nombreuses ressemblances entre ces deux jeux : le héros est américain, en séjour en France, il y rencontre une jeune française qui deviendra sa petite amie, et on y retrouve des chevaliers templiers...

2 - In 1995 was launched on PC platform a game called « Time Gate: Knight's Chase ». There are similar little things between this game and yours : an american young man staying in France, where he meets his girlfriend, the Templars...

- Were you aware of the existence of this particular game before starting to work on yours ?
- Was it an inspiration ?

I was only vaguely aware of *Time Gate: Knight's Chase* – the two games were written without reference to each other.

There was a Templar-orientated game written by an Oxford developer – I have forgotten its name. They wrote to Edge magazine to challenge my statement that we first came up with the idea of featuring the Templars and stated the date that they had started development. So I sent Edge a photo of me in the Parisian catacombs – I had my six month old daughter in a papoose. Since her birth date was not in question, the date of the photograph could be proved – and it was before they claimed to have started their project. They gracefully accepted defeat.

Je n'étais que très vaguement au courant du développement du "Secret des Templiers" – les deux jeux ont été réalisés sans références entre l'un et l'autre.

En revanche, il y a eu un jeu sur le thème des Templiers réalisé par un développeur d'Oxford – j'ai oublié son nom. Il a écrit au magazine Edge pour remettre en cause mon affirmation selon laquelle nous étions les premiers à avoir eu l'idée de mettre en scène les Templiers, et mentionna la date à laquelle il avait commencé le développement. J'ai alors envoyé à Edge une photo de moi dans les catacombes parisiennes, étant avec ma fille aînée de six mois qui était dans un landeau. Puisque sa date de naissance ne pouvait pas être mise en question, la date de la photo a pu être prouvée, et était antérieure à celle de début de projet indiquée par ce développeur. Il accepta finalement avoir eu tort.

3 - Le nom "Broken Sword" (Epée brisée) a été traduit en Français "Les Chevaliers de Baphomet". De prime abord, les joueurs pourraient s'imaginer un scénario se déroulant à l'époque médiévale, constitué de combats entre chevaliers, alors que ce n'est pas du tout le cas. Que pensez-vous de cette traduction ? Qui en est à l'origine ?

3 - The name "Broken Sword" was translated in French by "Les Chevaliers de Baphomet" ("Knights of Baphomet"). At first glance, players could imagine a story taking place in medieval times, consisting with knights fighting, while this is not the case.

- What do you think of this translation ?
- Who decided to translate it this way ?

It was Virgin France who decided on the name. I do slightly regret the name in both languages: both 'Broken Sword' and 'Chevaliers de Baphomet' suggest a medieval fighting game. However the games have, over time, transcended their names, and are now generally known as adventures.

Another slight regret is that the game was not given the same name in all languages – it would make localisation easier! It would also mean that promotions and marketing could be effective worldwide. We did consider calling the iPhone version 'Broken Sword' rather than 'Chevaliers de Baphomet' but decided that would be a mistake because the game would not be recognised in France.

C'est Virgin France qui a décidé du nom. Je regrette moi aussi le nom de ce jeu dans nos deux langues : "Broken Sword" (L'Épée brisée) tout comme "Les Chevaliers de Baphomet" suggère un jeu de combats médiévaux. Cependant, avec le temps, les jeux de la série ont su faire parler d'eux, et sont maintenant connus comme étant des jeux d'aventure malgré leur nom.

Je regrette aussi quelque peu que le nom du jeu n'ait pas été traduit de la même manière dans toutes les langues – ça aurait bien simplifié la localisation. Cela aurait aussi permis de réaliser une campagne publicitaire efficace dans le monde entier. Nous avons d'ailleurs envisagé d'appeler la version française pour iPhone "Broken Sword" plutôt que "Les Chevaliers de Baphomet", mais nous avons finalement pensé que ce serait une erreur, car le jeu ne serait pas reconnu en France sous ce nom.

*4 - Pourquoi Broken Sword 3 n'est pas sorti en 1998 ou 1999, soit juste après Broken Sword 2, alors que les deux premiers opus de la série étaient déjà un immense succès ?*

*4 - The first two adventure of George Stobbard were a big success ; why was the third game launch so much time after the second one ?*

The 2D adventure market was at its height in the late '80s / early '90s so by the time *Broken Sword 2* was released, there were concerns by publishers that, going forward, everything had to be 3D. The problem was that technology was not delivering good enough graphics in 3D so I didn't want to move across to this new approach. In 2000 I felt that technology had caught up, and that the time had come to embrace 3D – by then Virgin Interactive had been closed down, so we chose to work with the publisher THQ. Whether 3D is right or not is the subject of great debate amongst our fans. I choose not to take sides.

Le marché du jeu d'aventure en 2D était à son apogée à la fin des années 80 / début 90, et lorsque "Les Chevaliers de Baphomet 2" est sorti, les éditeurs considéraient que, par la suite, tous les jeux devraient être en 3D. Le problème était que les techniques d'alors ne permettaient pas d'obtenir d'assez bons rendus graphiques en 3D, et donc je n'ai pas voulu me lancer là-dedans. En 2000, j'ai senti que les techniques avaient progressé, et qu'il était temps de se lancer dans la 3D – mais à ce moment Virgin Interactive avait dû fermer ses portes, donc nous avons décidé de travailler avec l'éditeur THQ. Le bien fondé de l'utilisation de la 3D dans la série est devenu un grand sujet de discussion parmi nos fans. Personnellement, je ne préfère pas rentrer dans ce débat.

*5 – Combien d'exemplaires des Chevaliers de Baphomet ont été vendus dans le monde ?*

*5 - How many copies of the Broken Sword series have been sold in the world ?*

*Broken Sword – Shadow of the Templars* has released on PC, Mac, Playstation, Nintendo GBA, Palm, and Pocket PC. Virgin Interactive only partially accounted for their sales, and BAM, publisher on GBA, didn't account at all. So we can state that the game sold well over a million copies on these platforms – but cannot be more precise.

*Broken Sword – Shadow of the Templars: The Director's Cut* has released on Nintendo Wii / DS, and iPhone, iPod touch, and iPad have sold 400,000 – but with the forthcoming release on additional formats, we expect numbers to climb well beyond 500,000.

"Les Chevaliers de Baphomet" est sorti en 1996 sur PC, Mac, PlayStation, Game Boy Advance, Palm et Pocket PC. Virgin Interactive n'a que partiellement enregistré les chiffres des ventes, et BAM, l'éditeur du jeu pour Game Boy Advance, n'a pas du tout cherché à avoir de chiffres. Nous savons donc que le jeu s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires sur ces plate-formes, mais nous ne pouvons pas être plus précis.

La version "Director's Cut", sortie sur Wii, DS, iPhone, iPod Touch et iPad, s'est vendue à 400 000 exemplaires – mais avec la sortie prochaine du jeu sur d'autres plate-formes, nous espérons dépasser nettement le seuil des 500 000.