

Nombreuses étaient les questions que l'on se posait sur Future Games, développeur tchèque de plusieurs succès du jeu d'aventure comme Black Mirror (2003), ou encore NiBiRu (2004). A propos de Black Mirror, une suite devrait sortir cette année. Toutefois, certaines sources semblaient affirmer que ce second opus ne serait pas développé par la jeune société tchèque... Un méli-mélo qui méritait quelques éclaircissements... Nous avons donc réalisé l'interview de Martin Malik, directeur de Future Games. Profitant de l'occasion, nous avons voulu en savoir plus sur ce studio. L'interview porte donc à la fois sur les nouveaux projets de la petite société, ainsi que sur ses tous débuts dans le monde du jeu vidéo. Quelques questions viennent s'ajouter pour chaque jeu développé par Future Games depuis 2003.

Le questionnaire a été envoyé par mail, ce qui peut expliquer que certaines questions peuvent sembler étranges au vu des réponses déjà apportées dans de précédentes questions. Par soucis d'authenticité, nous avons préféré publier cette interview telle quelle plutôt que de la corriger artificiellement. Pour une compréhension plus aisée, quelques précisions ont été rajoutées entre crochets dans la traduction française. Nous vous souhaitons une bonne lecture.

LFP, le 2 avril 2009

Détail des couleurs utilisées :

Noir : questions et réponses en anglais

Vert : questions posées en français

Bleu : réponses traduites en français

About Future Games :

A propos de Future Games :

1. Who founded the Czech development studio "Future Games" (in addition to yourself) ?
Quelles sont les personnes, en plus de vous, qui ont fondé Future Games ?

I started future games as entrepreneur in 1996. Later on I understood that in order to be able to do solid business it's necessary to change the company status to Ltd. It was in 1999 and I asked my long time friend Marcel Speta to join me.

J'ai débuté Future Games en tant qu'entrepreneur en 1996. Plus tard, j'ai compris que pour pouvoir être plus concurrentiel, il était nécessaire de changer le statut de Future Games en "Ltd". C'était en 1999, et j'ai demandé à Marcel Speta, mon ami de longue date, de se joindre à moi.

2. Why did you create "Future Games" ? What were your objectives in games development at the beginning ? Have they been modified, 10 years after the studio creation ?

Comment vous est venue l'envie de fonder Future Games ? Quels étaient vos objectifs au niveau de la conception de jeux vidéo à ce moment ? Ont-ils changé, 10 ans après la création du studio ?

At the beginning was short screenplay for computer game that I wrote. I thought that time that my idea is unique and interesting and ...blablabla and I sent it to one production company. They never replied. I was red-hot and decided that I will establish a company to produce my game So that was my objective at the time the company was established. And yes, of course the objectives were modified :-).

Au départ, il a eu un petit scénario de jeu vidéo que j'ai écrit. Je pensais à ce moment-là que mon idée était unique, et intéressant et blablabla... et je l'ai envoyée à un producteur. Ils n'ont jamais répondu. J'étais en colère et j'ai décidé de fonder une entreprise pour produire mes jeux... C'était donc mon objectif au moment de la fondation de l'entreprise. Et oui, bien sûr, ces objectifs ont été modifiés :-).

3. Why did you choose the name "Future Games" ? In 1999, when "Future Games" was established, the adventure games players community was beginning to decrease, and it continued until around 2003. In 1999, "adventure" games weren't "future" games... Maybe you were inspired by the "Fleetwood Mac" album released in 1971 called "Future Games", weren't you ? ;-)

Pourquoi avoir choisi le nom de Future Games ? En 1999, la communauté des joueurs d'aventure commençait à décroître et ce jusqu'en 2003 environ. On ne pouvait donc pas penser à ce moment que le style "aventure" était le style du "futur". Est-ce inspiré de l'album de Fleetwood Mac de 1971 intitulé "Future Games" ;) ?

It has nothing to do with Fleetwood Mac (I'm listening just heavy metal, so I even don't know that he released the album of the same name – sorry Fleetwood Mac fans :-). I tried to find a name that will sound nice and company with such name will obviously has something to do with games.

Non, ça n'a rien à voir avec Fleetwood Mac (j'écoute seulement du heavy metal, et je ne savais même pas qu'ils avaient sorti un album du même nom – désolé pour les fans de Fleetwood Mac :-). J'ai essayé de trouver un nom qui sonne bien et qui ait un lien évident avec les jeux.

4. How many people work at "Future Games" ?

Combien de personnes travaillent à Future Games ?

Its different and based on how much projects we are working. Maximum of employees was 22, nowadays its less and its also connected with current crisis. There are less and less publishers worldwide willing to release adventure games so there is much less space on the market than few years ago.

Le nombre de personnes qui travaillent à Future Games n'est pas fixe, et est lié au nombre de projets sur lesquels nous travaillons. Au maximum, il y a eu jusqu'à 22 employés, mais maintenant nous sommes moins, et cela est aussi dû à la crise actuelle. En effet, il y a de moins en moins d'éditeurs dans le monde qui souhaitent vendre des jeux vidéo d'aventure, et donc il y a beaucoup moins de place sur le marché du jeu d'aventure qu'il y a quelques années.

5. What have been the most remarkable video games since your earliest childhood and which are perhaps your models for game development ?

Quels ont été les jeux marquants dans votre jeunesse et dont vous vous inspirez peut-être pour vos jeux avec Future Games ?

There are few games I was affected by like Space Invaders, Scramble, Wing Commander, Space Quest – the old ones :-). But those are not connected to the games we are producing now. We are storytellers so its more about books than about games (in terms of our inspiration).

Il y a peu de jeux qui m'ont touchés, à part "Space Invaders", "Scramble", "Wing Commander", "Space Quest" – des vieux jeux :-). Mais ils ne sont pas liés aux jeux que nous produisons maintenant. Nous sommes des conteurs d'histoires, nous nous inspirons donc plus de livres que de jeux vidéos pour notre inspiration.

6. How many games have you sold in the world since 1999 (approximately) ?

Combien de jeux avez-vous vendus dans le monde depuis 1999 ?

I would think about 750.000 pcs including budget editions.

Je pense qu'on a dû en vendre aux alentours de 750 000.

Old games :

Now, let's talk about your games. I'd like to begin with your first games only sold in Czech Republic and Slovakia.

Anciens jeux :

Maintenant, parlons de vos jeux. J'aimerais commencer avec vos tout premiers jeux vendus seulement en République Tchèque et en Slovaquie.

7. Comment avoir pu développer Boovie sous le nom de Future Games alors que la société n'est apparue officiellement qu'en 1999 ?

You released the game "Boovie" in 1998. Yet, Future Games was officially established in 1999... How was it possible ?!

As I said at the beginning I started to act as independent interpreneur and I decided later to establish Future Games as a Ltd. Type company. And that's how it's possible that Boovie was released in 1998 and company (Ltd.) was established in 1999 :-).

Comme je l'ai dit au début, j'ai commencé en temps qu'entrepreneur indépendant, et c'est seulement après que j'ai décidé de faire de Future Games une "Ltd" classique. Et c'est ce qui explique que Boovie a été édité en 1998 et que la compagnie (Ltd.) a été fondée en 1999 :-)

8. Plusieurs de vos anciens jeux ont eu un certain succès en République Tchèque, pensez-vous un jour les sortir à l'international, comme vous l'avez fait avec Posel Bohů ?

Most of your first games were successful in Czech Republic. Do you plan to adapt them for the international market, as for Posel Bohů ?

No, we only work on Boovie Nintendo DS version and there are no other plans related to our older games.

Non, nous travaillons uniquement sur le portage de Boovie pour Nintendo DS et il n'y a rien d'autre de prévu en ce qui concerne nos anciens jeux.

Black Mirror

9. Black Mirror est votre premier jeu vendu en dehors de la République Tchèque et de la Slovaquie. Vouliez-vous dès le début vendre ce jeu à l'international ?

"The Black Mirror" is your first game sold out of Czech Republic and Slovakia. Did you decide first thing from the beginning this game would be sold internationally ?

Yes, it was our intention to produce the game that we will sell Worldwide.

Oui, nous voulions réaliser un jeu que nous vendrions dans le monde entier.

10. "Future Games" wasn't the only one to develop this game : the second developer was "Unknown Identity". How is it possible a game was created by two developers in the same time ? I read "Future Games" and "Unknown Identity" are now the same game development studio. Is it due to the good collaboration on the "Black Mirror" project ?

"Future Games" n'a pas été le seul développeur de ce jeu : il y avait aussi "Unknown Identity". Comment est-il possible qu'un jeu soit réalisé par 2 développeurs en même temps ? J'ai lu que "Future Games" et "Unknown Identity" forment maintenant un seul et même studio de développement. Est-ce dû à une bonne collaboration lors du projet "Black Mirror" ?

Unknown Identity was a nickname of three people who worked on Black Mirror. And because they weren't our employees but only contractors that time it was part of the agreement to place their own logo on the packages of the game etc. But Unknown Identity never was legal entity like a company or so. And after Black Mirror when they were already our employees and we released Nibiru we all saw that its complicated – journalists usually wrote that game was developed by Unknown Identity and Future Games is only publisher, they asked for contacts to Unknown Identity in order to be able to speak directly to developers (when we told them that we developed the game they didn't trust us etc.) So we simply decided to use only Future Games.

"Unknown Identity" était le surnom de trois personnes qui ont travaillé sur "Black Mirror". Et du fait qu'ils n'étaient pas nos employés, mais seulement des travailleurs indépendants à ce moment-là, il était prévu dans notre accord de placer leur propre logo sur la boîte du jeu, etc. Mais "Unknown Identity" n'a jamais été une entité juridique comme une compagnie ou quoi que ce soit. Après "Black Mirror", alors qu'ils étaient déjà nos employés et que nous avons sorti NiBiRu, nous avons vu que [si nous placions à nouveau leur logo] cela allait devenir un peu compliqué : les journalistes écrivaient souvent que le jeu était développé par "Unknown Identity" et que "Future Games" n'était que l'éditeur, ils demandaient à contacter "Unknown Identity" pour pouvoir parler directement aux développeurs (et lorsque nous leur expliquions que c'était nous, les développeurs du jeu, ils ne nous croyaient pas, etc.)... Alors nous avons décidé de simplement utiliser le nom de "Future Games".

11. *Vous-êtes vous inspiré de certaines histoires pour cette aventure ?*

Were you inspired by some story for this adventure ?

Maybe somewhere deep in our mindes you will be able to find something, but in general not. We all read a lot of books, saw a lot of movies and played a lot of games. And based on our experience and imagination we created the story.

Peut-être qu'au fond de nos esprits, vous réussiriez à trouver quelque chose, mais en général : non. Nous avons tous lu beaucoup de livres, vu beaucoup de films et joué à de nombreux jeux vidéo. Et en nous basant sur notre expérience et notre imagination, nous avons pu créer l'histoire [de Black Mirror].

12. *Combien d'exemplaires de Black Mirror ont été vendus dans le monde ? Le jeu a déjà été traduit dans presque 20 langues différentes. Pensez-vous encore le traduire dans de nouvelles langues ? [à noter une erreur de ma part : le jeu n'a bel et bien été traduit que dans 8 langues]*

How many copies of "Black Mirror" have you sold in the world ? The game has already been translated into almost 20 different languages. Have you scheduled to translate it into other languages ?

It surprising me that there are 20 different language versions. Definitively there are Czech, English, Russian, French, Spanish, Italian, German, Polish but that's 8 and I don't know about more. It always depend on publishers interest in the game but despite Black Mirror success I don't think that there will be some new versions. We sold a lot of copies, more than half a million.

Ça me surprend que vous parliez de 20 traductions différentes. Bien sûr, il y a le tchèque, l'anglais, le russe, le français, l'espagnol, l'italien, l'allemand et le polonais mais cela ne fait que 8, et je ne suis pas au courant d'autres versions. Ça dépend toujours de l'intérêt des éditeurs en ce qui concerne le jeu, sans tenir compte du succès de Black Mirror. Je ne pense pas qu'il y aura de nouvelles versions. Nous avons vendu beaucoup d'exemplaires de Black Mirror, plus d'un demi million.

13. *Pourquoi Samuel se suicide-t-il à la fin ? Est-ce dû aux mêmes crises de démence qui l'ont poussé à commettre les meurtres ?*

Why does Samuel commit suicide at the end of the game ? Is it due to the same crises of dementia that prompted him to commit the murders ?

[no answer]

[pas de réponse]

14. *Une fois le jeu terminé, on n'a pas de réponse à la mort de William. Qui l'a tué ? Samuel n'était pas dans la propriété de Black Mirror à ce moment-là !*

At the end of the game, there's no answer to William's death. Who killed him ? It can't be Samuel who wasn't in the mansion at that moment !

[no answer]

[pas de réponse]

NiBiRu

15. *Vous aviez déjà sorti en 1998 le jeu Posel Bohù dont le scénario était similaire à celui de NiBiRu, toutefois Posel Bohù n'a été vendu qu'en République Tchèque et en Slovaquie. Pourquoi avez-vous fait un "remake" de cette histoire ?*

NiBiRu is a game you already developed in 1998 under the name of "Posel Bohù", but this game was only sold in Czech Republic and in Slovakia. Why have you made a remake of this story ?

People in Czech Republic liked it. It was done in old engine that was running under the DOS operating system only and we were receiving a lot of emails if there will be a new « windows friendly » version of Posel Bohu. So based on local success we decided to use Posel Bohu story as a basis and make a new adventure game.

Les joueurs ont beaucoup apprécié ce jeu en République Tchèque. Il avait été réalisé avec un vieux moteur graphique tournant seulement sous DOS, et nous recevions de nombreux mails [demandant] s'il y aurait une version compatible avec Windows de Posel Bohu. Alors, en nous basant sur son succès local, nous avons décidé d'utiliser le scénario de Posel Bohu comme base, et de refaire un nouveau jeu d'aventure.

16. *Y a-t-il eu quelques changements au niveau du scénario entre Posel Bohù (1998) et NiBiRu (2004)*

Have there been changes in the script from Posel Bohù (1998) to NiBiRu (2004) ?

Sure. In everything, even screenplay. Graphics was completely new, dialogues were new, almost everything.

Bien sûr. A tout point de vue, même dans le scénario. Les graphismes ont été complètement rénovés, les dialogues étaient nouveaux, presque tout [a été transformé].

17. *Beaucoup de joueurs ont trouvé que ce jeu était trop court. Y a-t-il eu une raison qui a écourté le projet ?*

Many players have found the game was too short. Was there a reason to curtail the project ?

There were several reasons, one of them are localisation costs. Publishers needs to keep the costs on a reasonable level in order not to loose money on the release but make a profit. And localisation costs plays important role in publishers calculations. From developer of adventure game point of view its simple relation longer game = more events/actions that happen in the game = more dialogues. So you always have to balance the length of the play and amount of words that need to be dubbed or subtitled somehow. Otherwise you will have troubles to find a publishers and in extreme case you will not be able to find a publisher within specific region. Simply there will be nobody willing to take high risk

Il y a eu plusieurs raisons, l'une d'elle a été les coûts de traduction. Les éditeurs ont besoins de garder les coûts à un niveau raisonnable pour ne pas perdre d'argent sur les produits édités, et réaliser des bénéfices. Et les coûts de traduction jouent un rôle important dans les calculs des éditeurs. Du point de vue du développeur du jeu vidéo, l'équation est simple : un jeu plus long = plus d'évènements et d'actions qui se passent dans le jeu = plus de dialogues. Ainsi, vous devez toujours en quelque sorte équilibrer la longueur du scénario et la quantité de mots qui vont devoir être doublés ou sous-titrés. Sinon, vous allez avoir des problèmes pour trouver un éditeur et dans le cas extrême, vous ne pourrez pas en trouver du tout dans certaines régions spécifiques. Tout simplement, personne ne sera disposé à prendre des risques élevés...

18. *Combien d'exemplaires de ce jeu ont été vendus dans le monde ? Dans quelles langues ce jeu est-il disponible ?*

How many copies were sold in the world ? In what languages is this game available ?

Same languages as in terms of Black Mirror and there were approx. 200.000 units sold worldwide so far .

[Le jeu est disponible] dans les mêmes langues que Black Mirror, et il y a eu approximativement 200 000 exemplaires vendus dans le monde.

Reprobates

19. *Beaucoup de joueurs ont trouvé que ce jeu était trop difficile, et surtout lent. Qu'avez-vous à dire à ce sujet ?*

Many players have found this game was too hard, and especially too slow. What do you say about this ?

That's true, but also there were players who like Reprobates because it's not that easy game and in their eyes it's better than Black Mirror and / or Nibiru. The truth is that we tried to bring some new elements to the adventure genre with Reprobates and it seems that majority of the players didn't like it.

C'est vrai, mais il y a aussi eu des joueurs qui ont aimé Reprobates parce que ce n'est pas un jeu si facile, et de leur point de vue, ce jeu est meilleur que Black Mirror et / ou NiBiRu. En réalité, nous avons essayé d'apporter de nouveaux éléments au genre "aventure" avec Reprobates, et il semblait qu'une majorité de joueurs n'a pas apprécié.

20. *Ce jeu utilise la dernière version du moteur graphique AGDS. Les expressions faciales des personnages sont plus développées par exemple. Êtes-vous satisfaits de ces améliorations ? Quels commentaires avez-vous reçu de la part des joueurs à propos de ces changements graphiques ?*

This game uses the last version of the AGDS graphic engine. The face expressions of the characters are more developed for example. Are you satisfied of these improvements ? What feedbacks did you receive from players about these graphic changes ?

Usually the players criticise only the parts of the games that they don't like. Because nobody criticized characters probably those were OK so let's say that we were satisfied with it.

Habituellement, les joueurs ne critiquent que les parties qu'ils n'aiment pas dans les jeux. Comme personne n'a critiqué les personnages, c'est sans doute que ces derniers étaient corrects, alors disons que [les joueurs] en ont été satisfaits.

21. *Pour la première fois dans vos jeux, il y a un temps limité. Beaucoup de joueurs se plaignent du fait que cela est stressant, et ne veulent pas retrouver cela dans "Alter Ego" et "Tale of a Hero"...*

For the first time in your games, there is a limited time. Many players complain that it is stressful, and don't want to find it back in "Alter Ego" and "Tale of a Hero". What do you say about this ?

There are people who said or wrote that it was for the first time when they enjoyed playing of the adventure because it wasn't that boring And also there are people who didn't like it. When there is nothing new in your game then journalist will write that developers didn't squeeze the lemon, because it's all the same as in their previous games and that there is no innovation in the game. If you implement something new than there are always people who didn't like it. It's normal, common way of searching of improvements. I don't think it was a step completely of the path, but its not in Alter Ego.

Il y a des personnes qui ont dit ou écrit que c'était la première fois qu'ils prenaient plaisir à jouer à un jeu d'aventure parce que ce n'était pas si ennuyeux qu'ils le croyaient. Et aussi, il y a des personnes qui n'ont pas aimé. Quand il n'y a rien de nouveau dans votre jeu, les journalistes écriront que les développeurs ne se sont pas foulés les méninges, parce que tout est semblable à leur précédent jeu vidéo, et qu'il n'y a pas d'innovation dans le jeu. Si vous ajoutez quelques chose de nouveau, il y aura toujours des gens qui n'aimeront pas. C'est normal, ça se passe toujours comme ça quand on cherche à améliorer des trucs. Je ne pense pas que [le temps limité] était un pas complètement à côté du chemin, mais cela ne se retrouvera pas dans Alter Ego.

22. *Êtes-vous satisfait des ventes pour le moment ?*

Are you satisfied with the sales of the game at the moment ?

Yes, it performs quite well. Especially having in mind the nowadays situation at most of the markets.

Oui, ça marche très bien. Surtout compte tenu de la situation actuelle sur la plupart des marchés.

Other projects

Autres projets

23. *Le jeu "Black Mirror 2", développé par "Cranberry Productions" sortira cette année. Pourquoi "Future Games" a laissé un autre développeur se charger du projet ? Que pensez-vous de ce projet qui utilise la popularité de "Black Mirror" pour pouvoir réaliser de meilleures ventes ? Y a-t-il eu un contrat pour que Cranberry Productions ait le droit d'utiliser le titre de "Black Mirror" ?*

"Black Mirror 2", developed by "Cranberry Productions" will be released this year. Why has "Future Games" left another developer handle the project ? What do you think of this project that uses the popularity of "Black Mirror" to have better sales ? Was there an agreement to give "Cranberry Productions" the right to use the title "Black Mirror" ?

When our former german publisher DTP approached us asking if we will develop sequel to the Black Mirror we said no. They asked for the reason why no and we said that the story was closed and we don't want to make same mistake as most of filmmakers who simply after the success of the original movie somehow (usually stupidly) try to continue the story and squeeze more money. Than they came with the idea that they will prepare the story and we will make the game. We agreed and sold them the right to make sequels or prequels to the original Black Mirror in order to allow them to start the production. Then they decided not to use us as a game production but involve another company So yes, they have the right to produce the game named Black Mirror 2 but we have nothing to do with it ! Also they announced at 2007 GC in Leipzig that we will supervise the game production, but this wasn't true

Lorsque notre ancien éditeur allemand DTP nous a demandé si nous comptions développer une suite de Black Mirror, nous avons dit non. Ils nous ont demandé pourquoi, et nous leur avons expliqué que l'histoire était terminée, et que nous ne voulions pas faire les mêmes erreurs que la plupart des cinéastes qui, suite au succès de leur film, essaient (souvent bêtement) de continuer l'histoire pour remporter plus d'argent. Ensuite, [DTP] est revenu avec l'idée qu'ils allaient préparer le scénario et que nous allions réaliser le jeu. Nous avons accepté et nous leur avons vendu les droits pour faire une suite à Black Mirror pour leur permettre de débiter la production. Mais ensuite, ils ont décidé de ne pas nous reprendre pour la production du jeu, et ont engagé un autre développeur [Cranberry Productions] Donc oui, ils ont le droit de produire le jeu nommé Black Mirror 2 mais nous n'avons rien à voir avec lui ! Ils ont aussi annoncé en 2007 à la GC de Leipzig que nous allions superviser cette production, mais ce n'était pas vrai... .

24. En 2005, vous aviez un projet nommé "Ron Loo" qui a été annulé. Ce projet semblait pourtant déjà bien avancé lorsque vous l'avez abandonné. Pourquoi le développement du jeu n'est-il pas arrivé à son terme ? En quoi aurait consisté l'histoire ? Pensez-vous reprendre ce projet un jour ?

In 2005, you had a project named "Ron Loo" which was canceled. The project seemed already well advanced when you decided to stop it. Why hasn't the development of the game come to an end ? What would have been the story ? Will you come back to this project a day?

The game was extremely large, there were special language in the game used by part of the characters and it led into situation I mentioned above. We had a troubles to lure publishers in most of our traditional territories and we weren't in position we would be able to finalize such game without presales so it was cancelled. On the other hand it allowed us to produce Tale of Hero that is really successful in Russia or Poland for example.

Ce jeu était très long, avec des langues spéciales employées par certains personnages [note : ces langues en question étaient des langues imaginaires du monde de Ron Loo, non employées dans le monde réel, nécessitant obligatoirement un sous-titrage parfois peu apprécié des joueurs], ce qui nous menait à la situation que j'ai mentionnée auparavant [note : référence à la question n°17]. Nous avons eu des problèmes pour attirer les éditeurs dans la plupart des pays où nous vendons traditionnellement nos jeux, et nous ne pouvions pas finaliser un tel jeu sans pré-vente, alors nous l'avons annulé. D'un autre côté, cela nous a permis de produire "Tale of a Hero" qui est un véritable succès en Russie ou en Pologne par exemple.

25. *"Tale of a Hero" est votre premier jeu d'aventure du genre "fantasy". Cela est très surprenant car nous sommes habitués à ce que Future Games développe des jeux assez mystérieux, avec une certaine dose d'horreur et de violence. Qu'est-ce qui vous a menés à réaliser un jeu de "fantasy" ?*

"Tale of a Hero" is your first fantasy adventure. That's really surprising since we are accustomed to "Future Games" developing violence, horror and mystery stories. What led you to create a fantastic adventure ?

Simply there were people within the team who had strong story that they believed.

Tout simplement, des personnes de l'équipe avaient un scénario très fort dans lequel ils croyaient beaucoup.

26. *"Tale of a Hero" est déjà lancé sur le marché russe. Quelles sont les réactions des joueurs pour l'instant ? Quand pourrons nous découvrir ce jeu en France ?*

"Tale of a Hero" is already sold in Russia. What are the reactions of the players ? When will we find this game in France ?

As I already told the game is extremely successful in Russia. The press reviews were amazing and players reactions as well.

Unfortunately I'm not able to say when and even if the game will be released in France. It's really hard to get adventure game to some markets nowadays. We are in discussions with Micro Application about potential digital distribution, but we are at the beginning of our discussions.

Comme je l'ai déjà dit, le jeu est un grand succès en Russie. Les revues de presse étaient étonnées, tout comme les joueurs.

Malheureusement, je ne peux pas dire quand et même si [oui ou non] le jeu sortira en France. C'est vraiment difficile de placer des jeux d'aventure sur certains marchés de nos jours. Nous sommes en pourparlers avec Micro Application pour une potentielle distribution, mais nous ne sommes qu'au début des discussions.

27. *Alter Ego, d'après les captures, semble un jeu très similaire à Black Mirror. Est-ce que je me trompe ?*

From the screenshots, "Alter Ego" seems to be a game very similar to Black Mirror. Am I wrong?

No, you aren't. Alter Ego is made by the exactly same team as Black Mirror and honestly it's our own internal competitor to Black Mirror :-).

Non, vous ne vous trompez pas. Alter Ego est exactement réalisé par la même équipe que Black Mirror et honnêtement, c'est notre concurrent de Black Mirror en interne :-).

28. *Après "Tale of a Hero" et "Alter Ego", vous allez développer "Ash Fall", n'est-ce pas ? Ce jeu n'est pas mentionné sur votre site, faut-il comprendre que ce jeu n'est pas pour tout de suite ?*

After "Tale of a Hero" and "Alter Ego", you will develop "Ash Fall", isn't it ? This game is not mentioned on your site. Must we understand the game will come out in 2011 or 2012 ?

No, we will not develop Ash Fall.

Non, nous n'allons pas développer Ash Fall.

29. *On peut voir sur votre site Internet que vous avez participé au développement du jeu "Bonez Adventures". Pourtant, on peut voir partout que ce jeu a été développé par "BoneArtz". Pouvez-vous clarifier la situation ?*

We can see on your website that you took part to the development of "Bonez Adventures". Yet we can see everywhere that the game is developed by "BoneArtz". Can you clarify it ?

It's in the section « products » but the game wasn't developed by us. It was developed by BoneArtz and we only covered sales activities.

[Sur notre site, ce jeu] est dans la section "produits", mais il n'a pas été développé par nous. Il a été développé par BoneArtz et nous ne nous sommes occupés que de la vente.

Last questions

30. *Avez-vous quelques anecdotes croustillantes sur la société, qui intéresseraient tous les fans de Future Games comme moi ?*

Could you tell us some funny anecdotes about the company, Futures Games fans like me would enjoy them! :-)

[Martin Malik répond ici par une mise en abîme de l'interview...]

Future Games is even more mysterious than their games ;-)

Reporter: How do you write story?

Future Games: Simply, One man is sitting in the dark room with flash-light pointing into his face and telling terrible stories from his imagination and other very brave man writing it down on the paper.

Reporter: Where do you take inspiration for horror in your games?

Future Games: When I look at game budget I am full of horror. So it is easy to transfer this feeling into the game story.

Reporter: Can you more describe main charater? What is his biggest challenge?

Future Games: I don't know what is his biggets challenge but I know what is his biggest nightmare. It is live of game developer.

Future Games est encore plus mystérieuse que leurs jeux ;-)

Reporter : Comment écrivez-vous vos scénarios ?

Future Games : C'est très simple, un homme est assis dans une pièce sombre avec un flash de lumière pointant sur son visage, et raconte des histoires terribles de son imagination, et d'autres personnes très braves écrivent tout cela sur des feuilles...

Reporter : D'où provient l'inspiration pour l'horreur dans vos jeux ?

Future Games : Quand je regarde le budget d'un jeu, je suis horrifié. C'est alors facile de transférer ce sentiment au scénario du jeu.

Reporter : Pouvez-vous décrire plus précisément le personnage principal ? Quel est son plus grand défi ?

Future Games : Je ne sais pas quel est son plus grand défi, mais je sais ce qu'est son plus grand cauchemar. C'est la vie d'un développeur de jeu vidéo.

31. *Quels ont été les meilleurs moments et les plus durs dans la vie de la société (un succès commercial inattendu, ou son contraire par exemple) ?*

What were the best and toughest moments of "Future Games" (an unexpected commercial success or failure for example) ?

The best ones are always when you receive emails from players who like what you've made. Toughest ones are usually those when you have to from several ideas on your table choose one that you will start working on

Les meilleurs sont toujours lorsque vous recevez des e-mails des joueurs qui ont aimé ce que vous avez fait.

Les plus durs sont souvent lorsque vous devez choisir entre plusieurs idées sur la table, laquelle vous allez choisir pour travailler dessus.

32. *Des bruits de couloir disent que si Alter Ego n'a pas le succès commercial attendu, "Future Games" pourrait vouloir arrêter de développer des jeux d'aventure. Rassurez-nous, vous ne ferriez pas ça ??*

Rumours has it that if Alter Ego has not been as successful as expected, "Future Games" might want to stop developing adventure games. Reassure us, you wouldn't do it ?

It's definitively not related to the success of Alter Ego.

The fact is that adventure games markets in most of the countries are totally different from situation in past (not only 10 years ago when we've started, but 2-3 years ago as well). On some of them it's impossible to find a publisher for adventure game, in rest of them your revenues are going down. On the other hand the production costs are growing because we all (I mean players and we are all players as well :-)) want to have better and better games.

Currently we are working on a game for Nintendo DS, we also are Nintendo authorised developer for Wii console and honestly I think we will stay in the gaming industry, but in other segment than adventure games

Ce n'est pas lié au succès d'Alter Ego.

C'est un fait, les marchés du jeu d'aventure dans la plupart des pays sont totalement différents de ce qu'ils étaient dans le passé (pas seulement il y a 10 ans quand nous avons commencé, mais même il y a 2 à 3 ans). Pour certains d'entre eux, il est impossible de trouver un éditeur de jeu d'aventure, et pour les autres, vos revenus sont de plus en plus bas. D'un autre côté, les coûts de production augmentent parce que nous voulons tous (j'entends par là les joueurs mais nous sommes aussi des joueurs :-)) avoir des jeux toujours meilleurs.

Actuellement nous travaillons sur un jeu pour Nintendo DS, et nous avons aussi l'autorisation de développer pour la Wii, et honnêtement je pense que nous resterons dans l'industrie du jeu, mais dans d'autres segments que le jeu d'aventure...

33. *Pensez-vous un jour adapter vos jeux sur PC pour d'autres consoles ?*

Have you scheduled to adapt your PC games for other consoles in the coming years ?

Yes in terms of Alter Ego and Wii.

Oui, en ce qui concerne Alter Ego sur la Wii.

34. *Quel est votre meilleur jeu réalisé d'après vous ?*

What is the best "Future Games" video game for you ?

There is not just one
Il n'y en a pas qu'un seul...

35. *Voudriez-vous dire quelques chose de spécial à nos lecteurs ?*

Is there anything you'd like to say to our readers?

Sure, a lot of great games and thank you for playing especially our games :-).

Bien sûr, je leur souhaite de jouer à de très bons jeux et particulièrement à nos jeux :-)

Thank you very much for agreeing to this interview Mr Malik and I wish you the best of luck regarding your *future games* !

You are welcome.

Un très grand merci à Mme Leboissetier pour son aide précieuse à la traduction... :-)