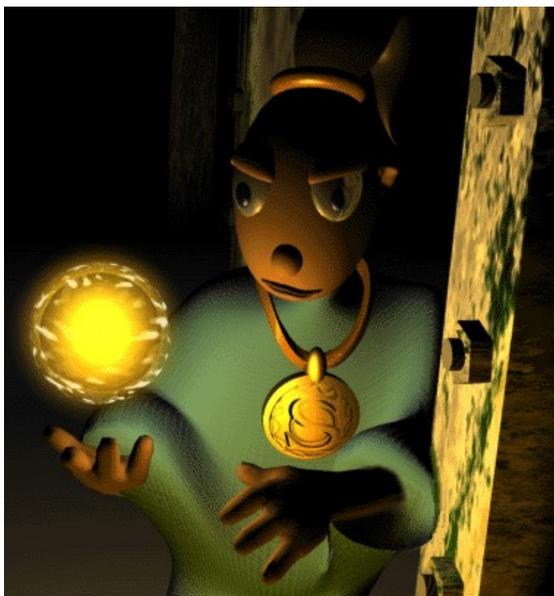


Twinsen est de retour ! Les amateurs de la série *Little Big Adventure* vont pouvoir reprendre leur balle magique et passer en mode "sportif" pour arpenter une nouvelle "mod" de LBA1 développée par une petite équipe de grands aventuriers du monde de Sendell.

Car rappelez-vous : *"C'est Sendell qui a son nid,
dans le cœur de la planète.
Sendell fait de la Magie,
ça peut faire tourner la tête !"*

En l'occurrence, c'est **LBA Prequel** qui va vous faire tourner la tête ! Les amateurs de la série ont attendu depuis plusieurs années cette "mod", développée par des membres du site *MagicBall Network* – site qui regroupe toute la communauté internationale des amateurs de *Little Big Adventure*. Cela va sans dire, mais cela va encore mieux en le disant : une "mod" est une version "modifiée" du jeu d'origine avec de nouveaux décors, de nouveaux dialogues et un nouveau scénario. La réalisation d'une telle œuvre demande beaucoup de temps, et voici le projet arrivé à son terme ! Enfin, oui et non. C'est en réalité la version "démo" qui a été terminée, et le reste du projet a quant à lui été abandonné, précisément à cause des efforts trop importants que cela demandait. Les développeurs expliquent que cette démo, assez courte malheureusement, représente environ 5% de tout le travail prévu au départ. Mais c'est mieux que rien !



Cet article a pour but de vous expliquer comment installer la "mod" en question (c'est très simple), vous résumer l'histoire de son développement, et évoquer en quelques mots ce qui se dit sur le fantomatique projet "LBA3" qui a fait couler beaucoup d'encre depuis 15 ans, mais qui semble toujours sérieusement travailler l'esprit de Frédéric Raynal et d'autres anciens d'Adeline Software.



== Installation de LBA Prequel ==

Trêve d'introduction, passons aux choses sérieuses : c'est ici que vous pouvez télécharger la "mod" : http://lbaprequel.xesf.net/blog/?page_id=135 (67Mo)

Ceux qui ont déjà joué aux précédentes "mods" de LBA sauront installer celle-ci sans problème. Pour les novices, ça ne devrait pas non plus être bien compliqué. Tout d'abord, il y a un pré-requis pour pouvoir jouer à cette "mod" : LBA1 doit déjà être installé sur votre ordinateur. Peu importe la manière dont vous faites fonctionner le jeu chez vous, que ce soit sur un vieux Windows 95/98, avec LBAWin, sous DOSBox (pour Linux, Mac...) ou en ayant téléchargé le jeu sur DotEmu ou Gog.com : tout fonctionne !

Si vous n'aimez pas la bricole informatique ou que vous avez peur de faire une bêtise, téléchargez l'installateur .exe qui vous guidera étape par étape. On vous demandera d'indiquer si vous utilisez une version LBAWin (qui correspond aussi à DotEmu) ou Gog.com : vous choisirez celle qui correspond à votre cas, et c'est tout ce que vous aurez à faire !

Si vous êtes un tant soit peu habitué à farfouiller dans votre dossier Program Files, ou que vous utilisez DOSBox pour jouer à LBA1, téléchargez la version .zip contenant directement les fichiers modifiés que vous remplacerez dans le dossier d'installation du jeu (je vous fais confiance pour trouver le bon dossier, vous savez ce que vous faites). Une petite sauvegarde des anciens fichiers du dossier racine est bien sûr recommandée avant d'y placer les nouveaux fichiers contenus dans l'archive. Selon que vous utilisez une version LBAWin ou Gog.com, vous devrez placer dans le dossier le fichier [scene_gog.hqr](#) ou [scene_lbawin.hqr](#), puis renommer le fichier en [scene.hqr](#). En tout, vous devrez remplacer 12 fichiers. Quant aux fichiers [_PREQUEL_CD.BIN](#) et [_PREQUEL_CD.CUE](#), il s'agit d'une « image CD » à monter de manière facultative sur un lecteur virtuel pour disposer de deux nouvelles musiques du jeu. Si ça vous ennuie, ou si ça vous semble du charabia : pas de panique, ne vous occupez pas de ces fichiers là : vous jouerez avec la musique d'origine du jeu, et ça vous rappellera de bons souvenirs.

Tout est donc prêt. Il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu... attention, grand moment d'émotion et de nostalgie en perspective !

== Petite introduction à LBA Prequel et aux projets similaires ==

Certains connaissent probablement le sujet par cœur car ils sont, ou ont eux-mêmes été, des membres actifs du site *MagicBall Network*. Pour les autres, quelques explications pourraient être utiles.

Il y a bientôt trois ans, j'avais déjà rédigé un article à ce sujet, accompagnant une interview de Philippe Vachey (compositeur des musiques de LBA). La dernière section de l'article peut toujours intéresser ceux qui cherchent des informations sur le sujet : <http://planete-aventure.net/article.php?id=79>

Comme l'explique le précédent article, certains fans de la série LBA disposant de très bonnes compétences en informatique ont commencé à développer différents projets de "mods" de LBA1 à partir de 2005 environ. Auparavant, les outils nécessaires à la modification des fichiers d'origine n'avaient pas encore été mis au point. Ce sont en réalité plusieurs projets, parfois très ambitieux, qui sont apparus au sein de la communauté du *MagicBall Network*. Quelques projets ont donc abouti à des "mods" dans le même style que *LBA Prequel* (notamment *LBA Lupin Island Destiny*, dont une démo est sortie en 2009). D'autres projets n'ont pas pu se concrétiser, comme *LBA : The Great Rebellion*, un projet de "mod" débuté vers 2005 et abandonné vers 2010. Enfin, d'autres petits projets étonnants se sont concrétisés, comme un jeu en réseau utilisant les "maps" de LBA1 et LBA2 comme décors principaux (*LBANet*).



En ce qui concerne *LBA Prequel*, le projet a commencé à être évoqué en janvier 2005 sur le forum du *MagicBall Network*. Le projet est parti de rien, au point que le premier sujet dédié au projet était un vote pour décider si l'intrigue se déroulerait avant LBA1, entre LBA1 et LBA2, ou après LBA2. Réponse de la communauté : avant LBA1. C'est ainsi qu'a été décidé que la "mod" serait une "préquelle", d'où son nom :

LBA Prequel. Toute la question était de savoir sur quoi baser l'intrigue de la préquelle. Les membres de la petite équipe sont allés chercher un détail évoqué assez succinctement dans LBA1 : Twinsen aurait un ancêtre nommé Hégésippe, qui aurait été tué par un pirate nommé LeBorgne il y a fort longtemps... et on n'en sait pas plus. A partir de ces quelques éléments très simples, un membre de l'équipe a entrepris l'écriture d'un long scénario se déroulant à l'époque d'Hégésippe. Le personnage que le joueur contrôle dans cette aventure n'est donc pas Twinsen, mais son ancêtre Hégésippe. Le projet débutait sous les meilleures auspices, avec une équipe motivée et pleine d'ambition. Mais justement, un peu trop d'ambition. Au point qu'au lieu de débiter une simple "mod" de LBA1 basée sur le même moteur de jeu, l'équipe a voulu recréer un nouveau moteur de jeu capable de gérer des décors complexes en 3D, recréer un modèle de Twinsen (pardon, Hégésippe!) en HD, et ainsi de suite. Tout cela partait d'une excellente intention, mais s'est révélé impossible à mettre en œuvre tant les contraintes étaient nombreuses. Le projet s'est finalement réorienté vers une "simple mod" de LBA1, mais un peu tard, et certains membres étaient alors globalement moins motivés. D'après les quelques informations disponibles sur le blog des développeurs, on apprend aussi qu'un léger manque de coordination entre les membres n'a pas aidé à faire avancer le projet dans le droit chemin. Au point que vers 2010-2011, le projet était au point mort et n'avancait plus. Cependant, pour donner une fin concrète à cette petite-grande aventure, un nouvel élan est apparu au cours de l'année 2012 pour mettre au point la "démonstration" du jeu, prévue de longue date, qui mettrait ainsi un terme au projet inachevé de manière mi-positive, mi-négative. Néanmoins, pour les amateurs de la série, il n'y a pas de demi-plaisir en jouant à cette démonstration pleine de subtilité, de cachettes et de très bons dialogues ! Attention, petit spoiler : on pourra seulement regretter une absence presque totale de combats dans cette démonstration, car c'est tout de même un élément de gameplay central dans le jeu d'origine, qu'on ne retrouve pas ici. Tant pis !



Les personnes à remercier pour ce travail sont, bien sûr, tous les membres ayant participé de près ou de loin au projet. Mais deux personnes doivent néanmoins être remerciées avant tout : Kazimierz Król (Zink) et Alexandre Fontoura (Alexfont). Ce sont principalement ces deux grands aventuriers qui ont entrepris le projet et l'ont coordonné jusqu'à la fin. Ce sont aussi eux qui ont développé pendant plusieurs années les outils nécessaires pour créer des mods de LBA1 : un travail colossal. Il faut aussi remercier DoubleJ, qui a écrit le scénario du jeu, dont les tenants et les aboutissants restent encore secrets à l'heure actuelle : l'équipe de *LBA Prequel* n'a pas encore décidé de le divulguer. Pour des "crédits" plus complets, hé bien... jouez à cette démonstration, terminez-la et admirez son générique de fin, qui tient du génie !

> Quelques liens à suivre

<http://www.magicball.net/> : Le MagicBall Network, bien sûr, qui existe depuis plus de 10 ans et a servi de lieu de réflexion à tous les projets de "mod", dont *LBA Prequel*.

<http://lbaprequel.xesf.net/blog/> : Le blog des développeurs de *LBA Prequel*. Peut-être que d'autres nouvelles seront publiées prochainement pour nous révéler des éléments du scénario d'origine, etc. A suivre du coin de l'œil.

<http://balid.blogspot.gr/> : Le blog des développeurs de *LBA Lupin Island Destiny*, blog créé au cours de l'année 2012. A suivre aussi du coin de l'œil, car on nous promet une nouvelle démo dans les années à venir...

== Et un vrai LBA3 ? ==

"Et quand reverra-t-on Frédéric Raynal et Didier Chanfray aux manettes pour un vrai LBA3 ?", me demanderez-vous. Hé bien, après plusieurs années de silence (et parfois d'exaspération) des créateurs de LBA vis-à-vis de cette question récurrente, il semblerait que les choses évoluent de manière intéressante. Bon, rien de précis, avouons-le tout de suite. Mais néanmoins, ça bouge.

L'une des news de l'année 2012 qui a fait le plus chaud au cœur des amateurs de la série est celle qui a été publiée en avril par Ludoïd, le studio de Frédéric Raynal : <http://www.ludoïd.fr/site/index.php/fr/menu-news/92-little-big-adventure>. L'article commence tout simplement ainsi : "Little Big Adventure est en train de revivre", et évoque l'adaptation de LBA1 sur plate-formes mobiles. Les commentaires des internautes évoquent ouvertement LBA3, ce à quoi Frédéric Raynal a répondu un mois plus tard de cette manière : "Merci, thank you, we are working to make your dreams happen :)". Il faut être dur d'oreille pour ne pas entendre un petit "on a bien envie de développer ce LBA3, nous aussi !".

L'une des questions qui se posait vis-à-vis de la série LBA (et de sa suite) était la gestion des droits d'auteurs un peu compliquée suite à la fermeture d'Adeline Software en 2001. Dur dur de savoir comment tout cela s'est arrangé, car les informations filtrent peu sur ces sujets, mais il semblerait que les droits de la série soient désormais entièrement détenus par "Didier Chanfray SARL". Cela est très positif, car Didier Chanfray semble lui aussi très motivé pour un éventuel LBA3 ! Pour se faire une petite idée, il suffit d'aller vérifier par curiosité sur Facebook, et de voir que l'aperçu de sa photo de profil est un Baldino flottant dans l'espace. Bon signe.

De là à parler concrètement d'une mise en œuvre de ce projet attendu depuis 15 ans, évidemment il risque de falloir encore être patient. Tout n'est pas si simple. Néanmoins, ces récentes nouvelles sont beaucoup plus encourageantes que le silence de ces dernières années. Et pour achever cet article sur une note optimiste, je vous recommande la lecture d'une interview de Frédéric Raynal, Sébastien Viannay et Didier Chanfray (en anglais) parue il y a un an sur le site Gog.com à l'occasion de la sortie de la série LBA sur cette plate-forme de téléchargement. L'interview est entièrement consacrée à LBA, et la question d'un LBA3 est clairement posée, avec une réponse encourageante :

http://www.gog.com/news/your_questions_about_little_big_adventure_answered?pp=fa755791d0509bb06ae715a2072de724815ed84d

Twinsen n'a pas dit son dernier mot ! Rappelez-vous de son grognement lorsqu'il passe en mode "agressif" : ce Quetch ne se laisse pas marcher sur les pieds !

Xavier Bargue "LFP", 10 décembre 2012.