

Ça y est ! "Rhiannon : La Malédiction des Quatre Branches" est sorti en langue française le 30 novembre 2009, un an après la version anglaise du jeu. Et c'est un véritable miracle si nous pouvons aujourd'hui jouer à cette aventure dans la langue de Molière. Pourquoi donc ? Ah non, vous n'allez pas dire que vous ne le savez pas ! La traduction française s'est rapidement révélée impossible pour le petit studio Gallois nommé "Arberth Studios", à l'origine de "Rhiannon". C'est donc une faction du groupe des "Rhemystes", composé de joueurs francophones, qui s'est chargé bénévolement de la traduction. Un travail remarquable !

Le résultat est largement à la hauteur d'une traduction réalisée par un studio professionnel. Noel Bruton, l'un des fondateurs d'Arberth Studios, s'est exprimé à plusieurs reprises dans des communiqués officiels à propos de la qualité du travail des Rhemystes.

Mais nous sommes des curieux chez Planète Aventure, et nous avons décidé d'en savoir plus sur le développement du jeu et sa traduction. Voilà pourquoi vous lisez ces lignes : nous avons décidé d'interviewer Noel Bruton, qui a développé le jeu "Rhiannon" en compagnie de Karen Bruton et Richard Lee.

L'interview n'aurait pas été complète si nous n'avions pas aussi interviewé les Rhemystes ! L'interview de nos traducteurs est aussi disponible dans les dossiers de Planète Aventure. Bonne(s) lecture(s) !

Une petite précision : vous trouverez des petites notes en bas de page, relatives à certaines questions. Dans les questions concernées, il vous sera indiqué qu'une note est disponible lorsque vous verrez un numéro entre crochets et en orange, comme cela : [15]. Reportez-vous alors à la note correspondante. De plus, l'interview ne contient aucun "spoiler", excepté pour les questions 15 et 27, pour lesquelles j'ai ajouté un avertissement en rouge.

LFP, le 19 décembre 2009



Les trois développeurs de Rhiannon.

De gauche à droite : Richard Lee, Noel Bruton (ici interviewé), et Karen Bruton.

I – Présentation de "Rhiannon : La Malédiction des Quatre Branches"

1 - "Rhiannon" is a game in which a girl named Rhiannon live strange experiences due to an ancient curse linked to the Celtic legends of the Mabinogion. Can you quickly present us these tales, without saying too much to don't spoil the game ?

1 - "Rhiannon" est un jeu d'aventure dans lequel une jeune fille du nom de Rhiannon vit des expériences étranges liées à une ancienne malédiction en rapport avec d'anciennes légendes Celtiques appelées Mabinogion. Pouvez-vous nous présenter rapidement ces contes ancestraux, sans en dire trop pour ne pas gâcher l'intrigue du jeu ?

The Rhiannon in the Welsh Mabinogion legends is in fact Pryderi's mother. Pryderi is the character that we have chosen to centre on in our story. The farmhouse in the game that you are asked to look after, is called Ty Pryderi – the Welsh for 'House of Pryderi'. In the Mabinogion legend, Rhiannon gives birth to Pryderi but is falsely accused of killing him when he is taken away in the night. Her punishment for this crime is that she must stand by the gates of Arberth and tell everyone of her shame. It is only years later, when Pryderi is found, that she is absolved of her crime. However, both Pryderi and Rhiannon come up against the might of the evil Llwyd Cil Coed and it is this encounter that we have extrapolated and brought into the present day.

Dans les légendes Galloises des Mabinogion, Rhiannon est en fait la mère de Pryderi. Pryderi est le personnage sur lequel nous nous sommes focalisés dans notre histoire. Dans le jeu, la ferme que l'on vous a demandé de surveiller s'appelle Ty Pryderi – La traduction Galloise de "Maison de Pryderi". Selon la légende, Rhiannon donne naissance à Pryderi, mais est accusée à tort de l'avoir tué au cours d'une nuit où Pryderi est en fait enlevé. Sa punition pour ce crime est de devoir se tenir aux portes d'Arberth en narrant à chacun la raison pour laquelle on l'a envoyée là. C'est seulement après plusieurs années, lorsque Pryderi est retrouvé, que Rhiannon est innocentée de son crime. Cependant, Pryderi et Rhiannon se heurtent alors tous deux à la puissance du maléfique Llwyd Cil Coed, et c'est cette terrible rencontre que nous avons ici extrapolée et amenée dans le présent.

2 - Your development studio is "Arberth Studio". If I don't mistaken, this name also comes from the Mabinogion. Indeed, Lord Pryderi had his seat at somewhere called 'Glan Arberth' in these tales. You seem to be a great Celtic mythology enthusiast, aren't you ?

2 - Votre studio de développement s'appelle "Arberth Studio". Si je ne me trompe pas, ce nom vient aussi des Mabinogion. En effet, Lord Pryderi avait son siège dans un endroit nommé "Glan Arberth" dans ces contes. Vous semblez être un passionné de mythologie Celtique !

We were all fascinated to read the Mabinogion legends because they are set in the lovely part of Wales where Karen and I live. There are many examples of standing stones inscribed with Ogam script nearby and Karen was elated to find that it is possible to translate the script – although rather complicated. She thought it would make a great puzzle for an adventure game enthusiast.

We are lucky enough to have two streams running through our property. One of them is the Nant (Welsh for 'stream') Arberth. It seemed like a good idea to call our company Arberth Studios after the stream and the link to Welsh mythology. We've only explored the tip of the iceberg in terms of Celtic legends – there are many more great legends we have yet to discover.

Nous avons tous les trois été fascinés en lisant les légendes des Mabinogion car elles se déroulent dans la charmante partie du pays de Galles dans laquelle Karen et moi vivons. Il existe de nombreux exemples de menhirs sur lesquels se trouvent des inscriptions oghamiques [1], et Karen a été transportée de joie en trouvant qu'il était possible de traduire ces écritures – bien que ce soit plutôt difficile. Elle a alors pensé que cela pourrait faire une excellente énigme pour un amateur de jeux d'aventure.

Nous avons la chance que le terrain de notre propriété soit traversé par deux ruisseaux. L'un d'eux est le "Nant Arberth" ("Nant" étant le terme Gallois pour "ruisseau"). Il nous semblait donc une bonne idée d'appeler notre société "Arberth Studios", aussi bien par référence à ce ruisseau qu'à la mythologie Galloise. Nous n'avons encore exploré que la partie émergée de l'iceberg en termes de légendes Celtiques – nous avons encore à découvrir de nombreuses grandes légendes...

3 - What in your view are the strong points of this game ?

3 - Quels sont les points forts de ce jeu d'après vous ?

Richard's graphics are amazing. He has modelled a Welsh farmstead some 500 metres end to end, containing several buildings, woods, streams, a large pond, a tunnel. It's an enormous achievement. Then there are the puzzles – no minigames, all plot- and inventory-driven. But the main thing is the story. We're very proud of that, the plot and characterizations. A lot has happened at Ty Pryderi before the player gets there and it all matters to what the player will experience.

Les graphismes de Richard sont stupéfiants. Il a modélisé une ferme galloise de quelques 500 mètres d'un bout à l'autre, contenant de nombreux bâtiments, une forêt, des ruisseaux, un grand étang, et un tunnel. C'est une énorme réalisation. Et puis il y a les énigmes – pas de mini-jeux, elles sont toutes strictement liées à l'intrigue et au contenu de l'inventaire. Mais le point principal est l'histoire. Nous sommes très fiers de l'intrigue et de la psychologie des personnages. Beaucoup de choses se sont passées à Ty Pryderi avant que le joueur arrive là, et tout est en rapport avec ce que le joueur va y vivre.

4 - When you decided to begin the development of a video game with Karen and Richard, did you hesitate on the subject, or was it an obviousness to create a game based on the Mabinogion ?

4 - Lorsque vous avez décidé de vous lancer dans le développement d'un jeu vidéo avec Karen et Richard, avez-vous hésité sur le thème, ou était-ce évident de créer un jeu basé sur les Mabinogion ?

It's difficult to remember now exactly which came first – the idea to make a game or the fact that the Mabinogion would make a great story for a game. I think that the two ideas merged very quickly into one project. So to answer your question, I don't remember there being any hesitation about the subject for the game.

C'est maintenant difficile de se rappeler exactement ce qui nous est venu en premier, entre l'idée de faire un jeu ou le fait que les Mabinogion feraient une excellente histoire pour un jeu. Je pense que les deux idées ont très rapidement fusionné en un seul et même projet. Donc pour répondre à votre question, je ne me souviens pas qu'il y ait eu la moindre hésitation sur le thème du jeu.

5 - What were your inspirations for Rhiannon ? Games such as Dark Fall (2003), Barrow Hill (2006) or Amber : Journeys Beyond (1996) are a bit similar to "Rhiannon" in their gameplay and their atmosphere. Myst and Rhem are also similar by their gameplay.

5 - Quelles ont été vos sources d'inspiration pour Rhiannon ? Des jeux comme "Dark Fall" (2003), "Barrow Hill" (2006) ou "Amber : Journeys Beyond" (1996) sont un peu similaires à "Rhiannon" dans leur gameplay et leur atmosphère. Myst et Rhem s'en rapprochent aussi par leur gameplay.

Karen has been an avid game player since the early '80's. She has played dozens of adventure games over the years but her favourites are definitely most of the ones you mention here. All are first-person games , require lots of note-taking and have puzzles that integrate logically with the story. It was after playing Barrow Hill that she finally decided to convince myself and Richard that we should make an adventure game. So you could say that it was Barrow Hill that finally inspired her but it was a culmination of all those similar games.

Karen est une fan de jeux vidéo depuis le début des années 1980. Elle a joué à des douzaines de jeux d'aventures au fil des années, mais ceux que vous mentionnez ici sont certainement parmi ses favoris. Ce sont tous des jeux à la 1^{ère} personne, nécessitant de prendre beaucoup de notes, et proposant des énigmes qui s'intègrent de façon logique à l'histoire. C'est après avoir joué à Barrow Hill qu'elle a finalement décidé de nous convaincre, moi et Richard, que nous devons réaliser un jeu d'aventure. Donc on pourrait dire que c'est "Barrow Hill" qui l'a finalement inspirée, mais son inspiration est plutôt venue de cet ensemble de jeux similaires.

6 - These games are in 1st person perspective. Do you also appreciate adventure games in 3rd person perspective such as Syberia, Black Mirror, or Broken Sword ?

6 - Ces jeux adoptent tous une perspective à la 1^{ère} personne. Appréciez-vous aussi les jeux d'aventure à la 3^{ème} personne comme Syberia, Black Mirror, ou les Chevaliers de Baphomet ?

Having said that Karen's favourites are first-person games, she also has all these titles you mention and has enjoyed them all. We all prefer to be immersed in the game and I think that first-person games do a better job of that. However, a good 3rd person game that doesn't have you drumming your fingers waiting for your character to get where you want them to go can be just as much fun. In 3rd person games do you can look down on your character from any perspective, so it's a kind of spectator's view. In 1st person, you are more limited by the character's own view of things, but that limitation is a good one for creating suspense and mystery..

Bien que je vienne de dire que les jeux préférés de Karen soient à la 1ère personne, elle a aussi les titres que vous mentionnez et les a tous appréciés. Nous préférons tous être immergés dans le jeu, et je pense que les jeux à la 1ère personne remplissent le mieux cette tâche. Cependant, un bon jeu à la 3ème personne où l'on ne se tourne pas les pouces en attendant que le personnage avance jusqu'à l'endroit où l'on veut qu'il se rende peut être tout aussi amusant. Dans les jeux à la 3ème personne, on peut voir le personnage contrôlé sous plusieurs perspectives, c'est donc une sorte de vision "spectateur". A la 1ère personne, on est plus limité par la vision que le personnage a de son environnement, mais cela est une bonne chose pour créer du suspense et du mystère...

7 - Rhiannon is a game tinged with humour 😊 : for example, the player often have to take off mouses brought by the cat in the toilets, batteries quietly lie on a shelf (every adventure gamer would like to find batteries so easily), but finally they aren't usefull... What do you say about it ?

7 - Rhiannon est un jeu teinté d'humour : par exemple, le joueur doit souvent évacuer dans les toilettes les souris ramenées par le chat, ou encore des piles sont sagement posées sur une étagère (tout joueur de jeu d'aventure aimerait bien trouver des piles aussi facilement), mais finalement elles ne serviront pas...

I spent a disproportionate amount of time writing the code to flush the mouse down the toilet and to ensure the cat left a dead mouse for you if you didn't feed him 😊 And there is also no real purpose to the satirical music in the underground office. But life is like that. Even if you were in a haunted house, life would still do what it does and throw things at you that are funny or banal. We saw the humour as part of the realism, to add balance and depth to the experience.

J'ai passé un temps tout à fait disproportionné pour écrire le code permettant d'évacuer la souris par les toilettes et pour veiller à ce que le chat vous laisse une souris morte si vous ne l'avez pas nourri 😊. Et il n'y a pas non plus de véritable raison à la musique satirique du bureau souterrain. Mais la vie est comme ça. Même si vous étiez dans une maison hantée, la vie resterait ce qu'elle est, et il vous arriverait aussi bien des choses amusantes que banales. Nous avons envisagé l'humour comme une partie du réalisme, pour donner de l'aplomb et de la profondeur à l'aventure.

II – Le développement

8 - You were only 3 to develop Rhiannon, and moreover you are members of the same family : you live with Karen Bruton and Richard Lee is her brother. How did you get the idea of working together on a video game?

8 - Vous étiez seulement 3 pour développer "Rhiannon", et de plus vous êtes membres de la même famille : vous vivez avec Karen et Richard Lee est son frère. Comment vous est venue l'idée de réaliser ensemble un jeu vidéo ?

When Karen came up with the idea of making a game, we looked at the skills we both already had and realised that between us we could do the coding, 2d graphics, and music. Richard is already an established graphics designer and we knew he worked on 3d models. All we had to do was to persuade Richard to join our venture, which he was more than happy to do. We had to learn a few more skills as we went along but by and large, it just happened that way.

Lorsque Karen nous a présenté l'idée de créer un jeu, nous nous sommes interrogés sur les compétences que nous avons déjà, et avons réalisé qu'à nous tous, nous pouvions faire le codage, les graphismes en 2D, et la musique. Richard est déjà un designer graphique professionnel, et nous savions qu'il avait travaillé sur des modèles 3D. Tout ce que nous avons eu à faire était de persuader Richard de se joindre à notre projet, ce qu'il a été ravi de faire. Nous avons dû apprendre quelques compétences supplémentaires au fur et à mesure de l'avancement du jeu, mais dans l'ensemble, ça s'est tout simplement passé comme ça.

9 - I read that Pryderi House is a reproduction of your house. This is interesting ! So, for example, the synthesizer in the living room of Ty Pryderi is a reproduction of the real synthesizer you used to compose Rhiannon musics, isn't it ?

9 - J'ai lu que Pryderi House est une reproduction de votre propre maison. Ça c'est intéressant ! Alors, par exemple, le synthétiseur du salon de Ty Pryderi est une reproduction du véritable synthétiseur que vous avez utilisé pour composer les musiques de "Rhiannon" ?

It is a part-reproduction of Karen's digital piano, but it's not what I used for the game music, as I don't play the piano. I used sequencing software and samples libraries in a PC. However, you are quite right that much of what you see in Rhiannon is a reproduction of our own house here in Wales. We love this place so much, that it seemed a great way to immortalise it and share its secrets.

C'est une reproduction partielle de l'orgue électrique de Karen, mais ce n'est pas avec ça que j'ai composé les musiques du jeu, puisque je ne joue pas de piano. J'ai utilisé un logiciel de séquençage avec des bibliothèques d'échantillons [2].

Cependant, c'est vrai que la plupart de ce que l'on voit dans "Rhiannon" est une reproduction de notre propre maison, ici au Pays de Galles. Nous aimons tellement cet endroit, que le jeu nous a semblé une bonne manière de l'immortaliser et de partager ses secrets.



La maison des développeurs, au Pays de Galles



Ty Pryderi, la maison du jeu "Rhiannon"

10 - How much time lasted the development of the game ?

10 - Combien de temps a duré le développement du jeu ?

We had our first development meeting in May 2006, which was when we finally decided to commit to the project. It wasn't until the following Summer that we were sure of our direction, so the first year was spent finalising the story and plot, while working out the processes Arberth Studios would need in order to function as a company. Then in September 2007, we had a complete policy change on the graphics resolution. We also realised then that we had to use a different game engine and we had to test the game in Vista – so we started again from scratch. The version you see here really took about 18 months to create, and then another couple of months to translate into French.

Notre première réunion pour le développement du jeu a eu lieu en mai 2006, date à laquelle nous avons finalement décidé de nous engager dans le projet. Nous n'avons pas été sûrs de la direction à suivre jusqu'à l'été suivant, nous avons donc passé la première année à finaliser le scénario et l'intrigue, tout en travaillant sur la mise en place d'Arberth Studios. Puis, en septembre 2007, nous avons commencé à revoir complètement la résolution des graphismes. Ensuite, nous avons aussi réalisé que nous devons utiliser un autre moteur graphique et nous avons dû tester le jeu sous Vista – nous sommes donc repartis de zéro. La version actuelle du jeu a pris aux alentours de 18 mois pour être réalisée, puis quelques mois ont été nécessaires pour la traduction française.

11 - Which graphic engine did you use for the game (if it has a name) ?

11 - Quel moteur graphique avez-vous utilisé pour le jeu (s'il a un nom) ?

Richard modelled all the structures in Form-Z. From there, he gives us scene backgrounds and fly-throughs. Karen then masters these in Photoshop and adds animations from various programs. The engine that presents all this as a game is Wintermute.

Richard a modélisé le monde complet du jeu avec le logiciel Form-Z™. A partir de cela, il nous a fourni les arrières plans fixes et tous les mouvements à l'intérieur de cet environnement. Karen a ensuite migré tout ça vers le format Photoshop™ afin d'y ajouter quelques effets [3] venant d'autres programmes. Le moteur final qui est utilisé pour le jeu est Wintermute™.

12 - What were the most important difficulties that you encountered with the development of Rhiannon ? Would you say that developing Rhiannon was something difficult ?

12 - Quelles difficultés avez-vous principalement rencontrées avec le développement de Rhiannon ? Diriez-vous que le développement du jeu était quelque chose de difficile ?

Vista brought some technical problems and Richard had to find a way to model the woodlands without completely over-burdening his Macintoshes. We also lost several hard-drives during the project – thankfully everything was backed up or we would have been in trouble. One of the main difficulties is the sheer volume of stuff that making a game creates. You certainly need lots of computer space.

Vista nous a posé quelques problèmes techniques, et Richard a dû trouver une manière de modéliser la forêt sans complètement surcharger ses Macintoshes. Nous avons aussi perdu plusieurs disques durs au cours du projet – heureusement tout était sauvegardé, sinon nous aurions été bien embêtés. L'une des principales difficultés est le très grand volume occupé par les divers éléments créés pour le jeu. Il faut vraiment beaucoup d'espace-disque pour tout stocker.

13 - Can you tell us some amusing anecdotes about the development of your game ?

13 - Pouvez-vous nous raconter quelques anecdotes croustillantes sur le développement de votre jeu ?

One weekend we all got together to brainstorm ideas for the plot. We were drawing all these onto a flipchart. We'd all had a little too much to drink, so we were laughing and joking, but coming up with lots of ideas we really liked. The following morning, we found that somebody had written on the flipchart « The Vodka Theory of Game Plot Development ». None of us admits to who did it..

Un week-end, nous étions tous ensemble pour réfléchir à des idées pour l'intrigue. Nous les notions toutes sur un tableau [4]. Nous avions tous un peu trop bu, nous passions donc notre temps à rire et plaisanter, tout en ayant beaucoup d'idées qui nous plaisaient vraiment. Le lendemain matin, nous avons pu voir que l'un d'entre nous avait écrit sur le tableau « The Vodka Theory of Game Plot Development » (« De l'influence de la vodka sur le développement de l'intrigue »). Aucun de nous n'a pu se souvenir de l'auteur de cette phrase...

14 - After finishing the development of Rhiannon, have you played this game entirely, like a simple player ?

14 - Après avoir terminé le développement de "Rhiannon", avez-vous joué au jeu de A à Z, comme un simple joueur ?

Many, many times ☺

Beaucoup, beaucoup de fois ☺

III – Composition des musiques

Spoiler : Attention, la question 15 révèle quelques éléments de l'intrigue du jeu. Si vous ne voulez pas vous gâcher une partie du plaisir de la découverte, il vous suffit d'utiliser la roulette de votre souris pour passer à la question 16.

15 - I searched a lot of things about you on the Internet to prepare my interview, and I discovered your MySpace page [5]. Some of the themes used in Rhiannon are available, such as "Earth Theme" or "Water Theme". What were your sources of inspiration to compose these songs, often tinged with mystery ?

15 - J'ai cherché beaucoup de choses à propos de vous sur Internet pour préparer mon interview, et j'ai découvert votre page "MySpace" [5]. Certaines des musiques de Rhiannon y sont disponibles, comme "Earth Theme" ou "Water Theme". Quelles ont été vos sources d'inspiration pour composer ces musiques, souvent teintées de mystère ?

We decided there would be very little background music, as we wanted the game to be atmospheric and realistic – there is no background music in real life. Music occurs as themes to chapters, on revealing important clues and sometimes tells you about characters.

My starting point is usually a feeling or an emotion that I want to invoke. For the chapter themes, Earth, Water, Fire and Air, I thought first about what each element means in magical terms and then wrote the piece around that meaning. I also wrote a rock tune to express the hippie era and a brass band piece for Edwardian industrialism. There is also a dramatic dirge to accompany an untimely death. We used a Welsh traditional song 'The Ash Grove' as a clue for one of the puzzles and I wrote a medieval dance to express the period in the legends. There are also short pieces that play as clues are revealed. The finale is an optimistic march.

Nous avons décidé qu'il n'y aurait qu'une petite musique de fond, car nous voulions que le jeu ait une atmosphère pesante et soit réaliste – il n'y a pas de musique de fond dans la vraie vie. La musique du jeu peut jouer le rôle de thèmes pour chacun des chapitres, peut survenir lorsque des indices importants sont révélés, et peut vous en dire plus sur les personnages.

Mon point de départ est habituellement l'envie d'évoquer un sentiment ou une émotion. Pour les thèmes de chapitres, Earth, Water, Fire et Air, j'ai d'abord pensé à la signification de chaque élément dans le domaine de la magie, et j'ai ainsi écrit le morceau autour de cela. J'ai aussi écrit un thème de rock pour exprimer l'époque hippie, et un thème de fanfare pour l'industrialisme de l'époque édouardienne [6]. Il y a aussi un chant dramatique accompagnant une mort prématurée. Nous avons utilisé une chanson traditionnelle Galloise, "The Ash Grove" (*Le Jardin de Cendres*), comme un indice pour l'une des énigmes, et j'ai écrit une danse médiévale pour exprimer l'époque des légendes. Il y a aussi de courts thèmes qui sont joués lorsque des indices sont révélés. Le final est composé d'une marche optimiste.

16 - What instruments have you used to compose the musics of Rhiannon ?

16 - Quels instruments avez-vous utilisés pour composer les musiques de Rhiannon ?

I'm a guitarist - I can't actually play the piano. So sometimes I start with a tune on the guitar, but to turn that into a piece, it must be composed, note by note, instrument by instrument, in a MIDI sequencer running in a PC. The sequencer then controls the instruments. There are some synthesizers in the music, but most of it is done by sample libraries, which are collections of recordings of the various notes and intonations that can be produced by an instrument. In the larger pieces, there are usually between six and fifteen instruments.

Je suis un guitariste – et ne joue pas de piano. Je commence donc parfois avec une petite mélodie à la guitare, mais pour en faire un vrai morceau, il faut tout composer, note par note, instrument par instrument, avec un séquenceur MIDI de PC. Le séquenceur remplace les instruments. Il y a quelques sons de synthé dans la musique, mais la plupart d'entre eux sont faits grâce à des bibliothèques d'échantillons, qui sont des collections d'enregistrements de notes variées et d'intonations qui peuvent être produites par un instrument. Dans les plus longs morceaux, il y a habituellement entre 6 et 15 instruments.

17 - Have you made all the musics at home or have you made your recordings in a studio ?

17 - Avez-vous composé toutes les musiques chez vous, ou avez-vous faits vos enregistrements en studio ?

All in the PC on my desk.

Tout a été réalisé avec le PC de mon bureau.

18 - Have you already thought about releasing an album of your compositions ?

18 - Avez-vous déjà réfléchi à l'idée de sortir un album de vos compositions ?

There is a collection of all the 'Rhiannon' music, available for download at the English language shop page at arberthstudios.com [7].

Il y a une collection de toutes les musiques de "Rhiannon" disponible en téléchargement sur la boutique en ligne de notre site arberthstudios.com [7].

IV – La traduction du jeu

19 - At the end of February 2009, Lighthouse Interactive were obliged to stop their activities due to financial problems. It was planned that they distribute "Rhiannon" in Europe. How did you handle this problem ?

19 - Fin février 2009, Lighthouse Interactive a été obligé de fermer ses portes à cause de problèmes financiers. Il était pourtant prévu que Lighthouse distribue "Rhiannon" en Europe. Comment avez-vous géré cette difficulté ?

At first we tried to contact the distributor that Lighthouse Interactive were going to use. However, as we had only one game to offer, it seemed they would not be interested. Therefore we decided to publish ourselves and we are very happy that we made this decision as it gives us the opportunity to monitor sales more closely and has also given us a great deal of insight into the publishing process. We have learnt much more than we would otherwise have done.

Nous avons tout d'abord essayé de contacter le distributeur que Lighthouse Interactive souhaitait utiliser. Cependant, comme nous n'avions qu'un seul jeu à leur proposer, il semble qu'ils n'ont pas été intéressés. Par conséquent, nous avons décidé d'éditer nous-même le jeu, et nous sommes très heureux d'avoir pris cette décision, car cela nous donne l'opportunité de suivre de plus près les ventes, et nous a permis d'avoir un meilleur aperçu du processus d'édition. Nous en avons appris bien plus que si nous avions agi autrement.

20 - The French translation of Rhiannon was made by "Les Rhemystes". What do you think about your collaboration with them ?

20 - La traduction française de "Rhiannon" a finalement été réalisée par les "Rhemystes". Que pensez-vous de votre collaboration avec ce groupe ?

We are so grateful to the Rhemystes for their unswerving hard work and attention to detail. Working with actual gamers is much more rewarding than sending a translation to a company who are only doing it as a job. For one thing, they better understand the importance of how clues link together – something that can easily be missed by professional translators. The Rhemystes had the desire to make Rhiannon a great game and that desire is priceless.

Nous sommes extrêmement reconnaissants envers les Rhemystes pour leur travail indéfectible et leur attention vis à vis des détails. Travailler avec de vrais joueurs est beaucoup plus gratifiant que d'envoyer les textes d'origine à une société de traduction dont les traducteurs vont simplement faire ça parce que c'est leur métier. D'abord, ils comprennent mieux l'importance de l'articulation entre les différents indices – ce qui peut facilement manquer dans les traductions professionnelles. Les Rhemystes avaient le désir de faire de "Rhiannon" un grand jeu, et ce désir n'a pas prix.

21 - Who will be the French editor of "Rhiannon" ? When you searched editors for the French release of this game, what were their answers at the beginning ? Were they enthusiastic ?

21 - Qui sera l'éditeur français de "Rhiannon" ? Lorsque vous avez cherché un éditeur pour la sortie française du jeu, quels ont été les premières réponses que vous avez reçues ? Les éditeurs étaient-ils enthousiastes ?

We will be publishing Rhiannon in France ourselves. As I previously mentioned, although it is time consuming, we feel that we have learnt a great deal by taking on the role of publisher as well as developer. It is very rewarding to be able to steer your own ship as it were.

Nous éditerons nous-mêmes "Rhiannon" en France. Comme je l'ai précédemment évoqué, bien que cela prenne beaucoup de temps, nous sentons que nous en avons appris beaucoup en prenant le rôle d'éditeur en plus de celui de développeur. C'est très gratifiant de pouvoir diriger seul son navire, pour ainsi dire.

22 - In which other countries will the game Rhiannon be released ?

22 - Dans quels autres pays le jeu sortira-t-il ?

It already has been released in Russia and Germany. We're translating it into Welsh, and the French version will be released also in Canada.

Le jeu est déjà sorti en Russie et en Allemagne. Nous sommes en train de le traduire en Gallois, et la version française sortira aussi au Canada.

V – Projets et réalisations

23 - How many copies of Rhiannon have you sold in Great Britain and North America, one year after the release of the game in these countries ?

23 - Combien d'exemplaires de "Rhiannon" avez-vous vendus en Grande-Bretagne et en Amérique du Nord, un an après la sortie du jeu dans ces pays/régions ?

We would love to know. We got some limited figures before Lighthouse collapsed, but we know that's not the full story, as at least one large shipment is so far unaccounted for. Our US publisher's figures have a number of unexplained gaps in them too. We know that for a time, Amazon Canada and UK rated 'Rhiannon' as their No 1 bestselling adventure and it's still in the top twenty adventures at Amazon in the UK as I write. But we will probably never know for sure how many games that translates to.

It's one of our main reasons for publishing in France and Germany ourselves, to get some real sales statistics.

Nous aimerions bien le savoir. Nous n'avons eu que des statistiques assez faibles avant la faillite de Lighthouse, mais nous savons que ça ne représente pas la réalité, car il y a de nombreux exemplaires qui n'ont pas été comptés à ce jour. Les statistiques de notre éditeur aux Etats-Unis sont aussi très lacunaires pour des raisons inexplicables. Nous savons que pendant un temps, le site Amazon Canadien ainsi que celui du Royaume-Uni classaient "Rhiannon" comme leur n°1 des meilleures ventes dans le domaine du jeu d'aventure, et à l'heure où j'écris il se trouve encore dans le top 20 des jeux d'aventure sur Amazon.co.uk. Mais nous ne saurons probablement jamais de manière certaine combien de ventes cela traduit. C'est l'une des principales raisons qui nous ont poussés à éditer nous-même le jeu en France et en Allemagne, pour avoir de véritable statistiques de ventes.

24 - Rhiannon is available for download since the 30th of November 2009 for French speakers. Have you scheduled to release a "CD version" of the game in the coming months ?

24 - Rhiannon est disponible en téléchargement depuis le 30 novembre 2009 pour les joueurs francophones. Avez-vous prévu de sortir une "version CD" du jeu dans les mois prochains ?

We've currently no plans for a box version, because we're publishing the game ourselves and unlike a corporate publisher, we don't have access to retail outlets in French-speaking countries. So we'll be sticking with the download strategy for the foreseeable future.

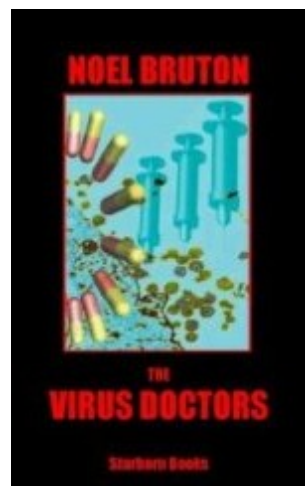
Pour l'instant nous n'avons pas prévu de version "boîte", car nous éditons nous-mêmes le jeu, et contrairement aux maisons d'édition, nous n'avons pas accès aux points de vente dans les pays francophones. Nous allons donc en rester à la stratégie de téléchargement pour l'avenir proche.

25 - In an interview you had with Adventure Gamers, you said "I had a novel published a few years ago" [8]. What is the title of this book ? And what subject is it about ?

25 - Dans une interview que vous avez eue avec nos confrères du site Adventure Gamers, vous avez dit "J'ai écrit un roman, publié il y a quelques années" [8]. Quel est le titre de ce livre ? Et de quoi parle-t-il ?

That was 'The Virus Doctors'. It's a thriller about two enzyme biologists who discover a way of controlling viral and bacterial infection without drugs – except that they do this by illegally using the laboratories of a drugs manufacturer, which causes a violent reaction from powerful groups. It's about the failure of medicine as we know it, corporate politics and the link between the mind and body in matters of health. There's a chase across Europe and a couple of romantic interludes. It was a lot of fun to write.

C'était "The Virus Doctors". C'est un thriller mettant en scène des biologistes spécialistes en enzymologie, qui découvrent une façon de contrôler une infection bactérienne et virale sans utiliser de médicaments – mis à part qu'ils font ça illégalement en utilisant les laboratoires d'un fabricant de médicaments, causant une violente réaction de la part de puissants groupes. Ce roman traite de l'échec de la médecine telle que nous la connaissons, des politiques d'entreprise et du lien entre l'esprit et le corps dans les problèmes de santé. Il y a une poursuite à travers l'Europe et quelques intermèdes romantiques. C'était très amusant à écrire.



26 - Jonathan Boakes currently works on "Dark Fall 3". What do you think about this game ?

26 - Jonathan Boakes travaille actuellement sur "Dark Fall 3". Que pensez-vous de ce jeu ?

Both myself and Karen have played Jonathan's two previous Dark Fall games. They are listed amongst our favourite games of all time. So we can't wait to play Dark Fall 3. The atmosphere in Jonathan's games is just superb.

Karen et moi avons tous deux joué aux deux précédents jeux de la série "Dark Fall". De tous ceux auxquels nous avons joué, ils font partie de nos jeux préférés. Nous sommes donc impatients de jouer à "Dark Fall 3". L'atmosphère dans les jeux de Jonathan est tout simplement superbe.

Spoiler : Attention, la question 27 révèle quelques éléments de l'intrigue du prochain jeu d'Arberth Studios : "Coven". Si vous ne voulez pas vous gâcher une partie du plaisir de la découverte, il vous suffit d'utiliser la roulette de votre souris pour passer à la question 28.

27 - Your future game, "Coven", is currently in development. Can you tell us a bit about the progress of this project ? Is it a sequel to "Rhiannon" ?

27 - Votre prochain jeu, "Coven", est actuellement en développement. Pouvez-vous nous dire où en est l'avancement de ce projet ? Est-ce une suite de "Rhiannon" ?

No, this is not a sequel to Rhiannon but there are some references to it – I won't say any more just yet. Self-publishing took us away from its development for a while, but we're back on track now. Set in the present, a Welsh harbour town has begun to suffer strange and calamitous events. This coincides with the death of the player's aunt, who has left you a mysterious inheritance. When you arrive to collect it you find that imposes upon you a terrible duty to resolve a supernatural mystery that seems to go back to the execution of a witch some 400 years ago. You find the town to be in serious paranormal jeopardy. The people you meet and the skills you will learn will help you to unravel it all.

Non, ce ne sera pas une suite de "Rhiannon", mais il y aura des allusions à ce jeu – je n'en dirai pas plus pour le moment. L'*auto-édition* [9] nous a éloignés de son développement pendant quelques temps, mais maintenant nous sommes de retour sur la bonne voie. L'action se déroule de nos jours, dans une ville portuaire Galloise qui a commencé à être frappée par d'étranges et calamiteux événements. Cela coïncide avec la mort de la tante du joueur, qui vous a laissé un bien mystérieux héritage. Lorsque vous arrivez à vous le procurer, vous comprenez que cela vous charge du terrible devoir de résoudre un mystère surnaturel dont l'origine semble remonter à l'exécution d'une sorcière quelques 400 ans auparavant. Vous comprenez que la ville est dans un danger paranormal très sérieux. Les gens que vous rencontrerez et les compétences que vous apprendrez vous aideront à éclaircir tout ça.

28 - "Rhiannon" was released in 2008 in English, "Coven" will be released in the coming months... Do you think you will release other games after these two ones ?

28 - "Rhiannon" est sorti en anglais en 2008, "Coven" va sortir dans les mois prochains... Pensez-vous sortir d'autres jeux après ces deux-là ?

We hope to be making adventures for many years. We already have other plot and location ideas.

Nous espérons réaliser des jeux d'aventure pendant encore plusieurs années. Nous avons déjà d'autres idées de lieux et d'intrigues...

Remerciements :

A Noel Bruton, qui a eu le courage de répondre à chacune de mes questions. Merci aussi pour ses réponses très développées et sincères.

A Reardon, pour m'avoir prévenu que N. Bruton était disponible pour les interviews.

A Mika, Axol et Reardon, qui m'ont aidé à traduire les questions 3, 11 et 13.

Notes et références :

[1] - Q 2 : Pour plus d'informations sur l'écriture oghamique, vous pouvez jeter un oeil à l'article de Wikipédia traitant du sujet : http://fr.wikipedia.org/wiki/Écriture_oghamique

[2] - Q 9 : N. Bruton revient plus en détails sur la façon dont il a composé les musiques à la question 16.

[3] - Q 11 : N. Bruton fait ici probablement allusion aux bruits et autres manifestations magiques.

[4] - Q 13 : En anglais, "flipchart" désigne les tableaux faits d'une sorte de bloc-notes géant reposant sur un trépied. Vous en avez sûrement déjà vu, mais si un doute subsiste dans votre esprit, vous pouvez voir un exemple de "flipchart" ici : <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flipchart1-Asio.JPG>

[5] - Q 15 : La page MySpace de N. Bruton : www.myspace.com/noelbruton

[6] - Q 15 : L'époque édouardienne, késako ? La réponse sur Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Époque_édouardienne

[7] - Q 18 : La boutique en ligne du développeur : www.arberthstudios.com/store.html

[8] - Q 25 : L'interview se trouve ici (question 3) : www.adventuregamers.com/article/id_908.

[9] - Q 27 : L'anglais a cette particularité de pouvoir créer des mots-composés très facilement, souvent difficiles à traduire en français en moins d'une ligne... "Self-publishing" devrait donc se traduire ici par "le fait que nous soyons les éditeurs de nos propres jeux" (sous-entendu : en plus d'en être les développeurs). Arberth Studios a effectivement arrêté de travailler avec des éditeurs indépendants, comme expliqué à la question 21, et remplit dorénavant le rôle de l'éditeur en plus de celui de développeur.