

m'apportait un sentiment de sécurité

férent de celui d'un film traditionnel ? L'équipe est-elle composée de professionnels du cinéma ou de gens issus de l'industrie des jeux vidéo ?

M.H : À vrai dire, un peu des deux. Les techniciens venaient du cinéma, de la télévision ou de la réalisation publicitaire. C'était donc une grande première pour eux comme pour moi. Mais tout un contingent de programmeurs et de professionnels du jeux vidéo était également présent sur le plateau. Grâce à eux, nous n'avons pas effectué une seule scène "en aveugle". Lorsque l'on jouait devant un fond bleu, un moniteur était placé devant nous qui nous permettait de suivre nos propres évolutions, incrustées dans les décors du jeu !

■ **Joy : Cela doit faire un drôle d'effet...**

M.H : En effet ! J'ai par exemple tourné une scène où je devais grimper à une échelle. Il était assez impressionnant pour moi de me voir, sur le moniteur, monter le long des échelons vers un gigantesque vaisseau spatial, alors que tout ce que je faisais en réalité était de gesticuler dans l'air ! Pour un acteur, c'est très amusant de procéder ainsi. N'est-ce pas là le paroxysme de ce que l'on appelle "jouer la comédie" ? Comme je vous le disais précédemment, j'étais quelque peu anxieux avant que ne débute ma prestation, tracassé par les conditions de tournage que j'imaginais à des années lumière de ce que je connaissais. Finalement, ça ne l'était pas tant que ça. C'était même presque plus excitant ! La seule différence notable provient de l'aspect non-linéaire du scénario. Lorsque vous jouez une page du script, après quelques essais infructueux, vous parvenez enfin à mettre la scène "en boîte". Là, il ne restait plus alors qu'à tourner la page pour jouer la même scène, mais dans un état d'esprit différent, afin de coller à l'action, selon que le joueur ait réussi ou échoué à la précédente mission ! Vraiment, je me suis beaucoup amusé sur ce tournage.

■ **Joy : Jouer autant de facettes d'un même personnage n'a pas dû être évident...**

M.H (il jette un regard à Chris

Roberts) : C'est pour cela qu'il a été inestimable pour moi que Chris soit là tout au long du tournage. La présence du créateur de toute la série, l'initiateur de "l'esprit" Wing Commander m'apportait un sentiment de sécurité, l'assurance de ne pas passer à côté de ce que devait être Blair - le héros de Wing Commander incarné par Mark Hamill -. Je me sentais entre de bonnes mains, je pouvais lui poser toutes les questions possibles, avec la certitude d'obtenir une réponse précise. Tout cela était d'autant plus important que je savais qu'il s'agissait du troisième épisode de Wing Commander, et, pour moi, de prendre le train en marche, alors que je ne connaissais pratiquement pas les deux premières moutures.

Mais j'avais à mes côtés le créateur, celui qui sait tout sur tout (Chris Roberts sourit, gêné). C'est le Grand Manitou (rires) !

Plus c'est violent, plus c'est sale, et plus j'aime ça

■ **Joy : La saga Wing Commander est pourtant un véritable monstre dans l'univers de l'informatique ludique. Cela vous arrive-t-il de prendre un joystick pour jouer lors de vos moments libres ?**

M.H : À vrai dire, pas tant que cela sur micro-ordinateur -pas sur consoles, tout de même ?-. J'ai acheté pour mes enfants toute une flopée de consoles de jeu. La première fut une Atari VCS2600, puis une Odyssey (Une console 8 bits américaine aujourd'hui disparue), une Nintendo Entertainment System, et enfin une Super Nintendo -Argghh !-. Après la SNES, j'ai dit à mes garçons : "Je vous en supplie, plus de nouveaux systèmes à la maison !" Mais dès l'année suivante, lors de l'anniversaire de Nathan, tous ses amis se sont cotisés, à raison de dix ou

quinze dollars par personne, et j'ai été obligé de lui procurer une Mega-drive - Encore une comme ça, et c'est l'incident diplomatique garanti ! - !

■ **Joy : Vous êtes un consommateur acharné ?**

M.H (en riant) : J'en ai bien peur ! Je suis peiné que mes fils ne puissent être ici aujourd'hui, ce serait fantastique pour eux de pouvoir essayer tous les jeux présentés sur le salon afin de trier le bon grain de l'ivraie. C'est du reste ce que je leur dis toujours, au risque de passer pour un vieux gâcheux qui ne comprend rien à rien : "Essayez les jeux chez vos amis avant que nous ne dépensions 50 \$!" Ce que je déteste par dessus tout, ce sont les jeux qu'ils terminent en moins de temps qu'il n'a fallu pour les acheter. Dès le premier après-midi, ils en sont déjà au dernier niveau ! Le problème ne se pose pas vraiment pour moi, qui éprouve encore des difficultés avec Pac-Man ou Pong (rires) !

■ **Joy : À ce point-là ?**

M.H : C'est à peine exagéré ! J'essaie pourtant parfois de jouer à quelques-uns de leurs logiciels, mais j'ai manifestement un train de retard. Je pense que la génération qui a suivi la mienne - si vous voulez vous décomplexer, je vous recommande de venir regarder Moulinex jouer à un jeu d'arcade ! - possède de bien meilleures aptitudes pour ce type d'activité. Quand mes enfants me voient jouer, ils sont morts de rire ! Ils me disent "Ce que tu peux être nul !" ou "S'il te plaît, ne joue pas à cela devant mes copains, tu vas me faire perdre la face !". Je me souviens, je jouais récemment à un jeu avec Donald Duck. J'étais tout excité et extrêmement fier d'être parvenu jusqu'au cinquième niveau. Lorsque mes enfants, eux, me voyaient jouer, ils étaient plus embarrassés que fiers, croyez-moi ! Ils n'arrivent pas à croire que je puisse être aussi mauvais ! Ils ont grandi avec les jeux vidéo et... (il jette un œil sur ses notes : je viens d'inscrire "Donald")... oh non, vous avez écrit "Donald Duck", on va encore se moquer de moi (il éclate de rire) !

■ **Joy : Je cherche juste à connaître le type de jeu que vous affectionnez. À quels**

