



## TITUS



**S**ympa, déjà le nom ! Jeune la boîte, jeunes les gens qui y travaillent. Notre rencontre avec Eric Caen, l'un des fondateurs, sur un stand lors du Festival de la Micro nous a laissé une seule impression : l'envie d'entreprendre existe toujours et quand le professionnalisme est au rendez-vous, le succès ne tarde pas à arriver.

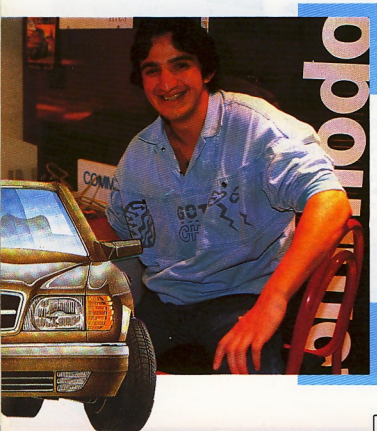
- ARCADES** Comment est né Titus ?  
*Eric* C'est simple ! J'ai 21 ans et au lycée, j'étais mauvais élève... Rends-toi compte, j'ai raté 2 fois mon bac !
- ARCADES** Je ne ferais que citer mon patron, "Regarde Guy Degrenne !".  
*Eric* J'ai commencé à travailler pour plusieurs éditeurs français, mais à l'époque, il était très difficile de vivre en tant qu'auteur. Il y a beaucoup de reamins chez les éditeurs et l'auteur doit être, avant tout, un homme d'affaires s'il veut s'en sortir.
- ARCADES** C'est pour cela que tu t'es mis à ton compte ?  
*Eric* Oui. Mon frère, dessinateur dans un bureau d'études, s'est toujours passionné

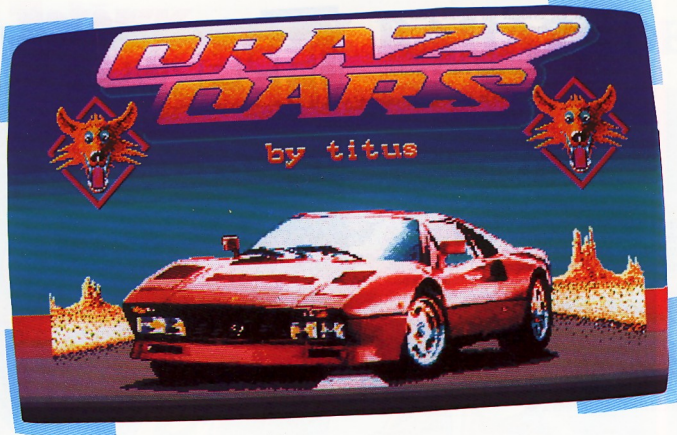
pour la gestion d'entreprises. Titus est né. On y édite depuis 2 ans et demi les logiciels créés par l'équipe, car nous n'avons pas d'auteurs extérieurs. Quels sont vos critères de travail ? Nous n'avons pas beaucoup de titres ; notre objectif c'est la qualité d'abord et on s'y tient.

- ARCADES** Peux-tu nous dire quels sont les contacts avec les utilisateurs ?  
*Eric* Oui, c'est facile car, avec chaque logiciel, est inclus un bon, sorte de garantie ou de service après-vente, qui nous permet de maintenir un contact avec les utilisateurs de nos produits. On s'est vite rendu compte que notre clientèle est fidèle et que, souvent, on nous achète tous nos titres !
- ARCADES** La qualité, c'est bien, mais pour faire vivre l'entreprise...  
*Eric* Plutôt crever que de sortir des fonds de tiroir parce qu'il faut faire du chiffre pour la fin de l'année !
- ARCADES** Comment organisez-vous votre distribution ?  
*Eric* Nous l'assurons par nous mêmes... Nous confions aussi nos produits à certains distributeurs mais avec prudence car nous avons eu, dans ce domaine quelques mauvaises surprises.

**ARCADES** De quel genre ?  
*Eric* Par exemple, les revendeurs n'avaient jamais entendu parler des produits ou ne connaissaient qu'une des versions Amstrad ou Thomson, alors qu'il en existait plusieurs... Des problèmes ? Il y en a beaucoup ! Ainsi, certains distributeurs exigent le dépôt vente et nous ne sommes payés qu'en fin de mois. De plus, il nous appartient d'assurer la pub, la promotion de nos produits etc.

- ARCADES** Combien de personnes travaillent chez Titus ?  
*Eric* Depuis 2 ans et demi, nous nous sommes développés et 9 personnes travaillent à plein temps. Mon frère assure le commercial, et je dirige l'équipe de programmeurs tout en programmant moi-même. Ici, tout le monde met la main à la pâte : quand il y a des colis à faire par exemple. L'utilisateur peut se dire "tiens, c'est peut-être l'auteur lui-même qui a emballé mon logiciel !".
- ARCADES** Si tu nous parlais maintenant de l'auteur que tu es ?





**Eric** Eh bien, je programme depuis l'âge de 15 ans. C'est d'ailleurs la cause de mon échec au lycée !  
 (NDLR : Ne faites pas comme lui, braves lecteurs !). J'ai eu successivement un Pet CBM, un Apple II, un Vic 20, un Oric, un Thomson, un CPC Amstrad, un C64...

**ARCADES** **Stop !**  
**Eric** Tiens, chez Titus, on a même écrit des bouts de la ROM du TO9+, pour Thomson ! Maintenant, je travaille beaucoup sur Amiga ou Atari ST.

**ARCADES** **L'Amiga, c'est une bonne machine ?**  
**Eric** C'est la meilleure !

**ARCADES** **Beaucoup d'auteurs rêvent d'avoir un Amiga.**

**Eric** Oui, ou un ST. En fait, ils sont peu comparables, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens. L'avantage va au ST, à cause de son prix.

**ARCADES** **Et peut-être de la politique commerciale d'Atari ?**

**Eric** Oui. Elle devient presque aussi bonne maintenant que celle d'Amstrad.

**ARCADES** **Et Crazy Cars ?**

**Eric** Ça représente 5 mois de travail et un voyage de 1 mois en Californie, pour rechercher des outils de travail (entre autres, un compilateur C). Avec eux, j'ai multiplié par 3 la vitesse de jeu ! Les dessins sont digitalisés par un

système que nous avons mis au point, puis travaillés avec Deluxe Paint II. Quant aux sons, ils ont été digitalisés à partir de bandes enregistrées aux 24h du Mans, par exemple : bruits de moteurs, dérapages... La musique de présentation a été composée, en studio, par des musiciens professionnels.

**ARCADES** **Comment vois-tu le marché actuel de la micro et du logiciel ?**

**Eric** Je regrette une chose : beaucoup de gens achètent des PC en pensant qu'ils vont jouer avec, or on ne peut pas bien jouer avec un PC ! Actuellement, je conseillerais l'Amiga ou l'Atari ST. Si on a moins de moyens, un CPC Amstrad ou un C64 mais pas un compatible PC ; beaucoup font fausse route avec ça. En tous cas, chez nous, on n'abandonne ni les Thomson, ni les Amstrad.

**ARCADES** **Et l'avenir ?**

**Eric** Titus va prendre une part non négligeable du marché, mais en misant toujours sur les cartes de la qualité et du respect de la clientèle.

**ARCADES** **Vous acceptez les travaux d'auteurs extérieurs ?**

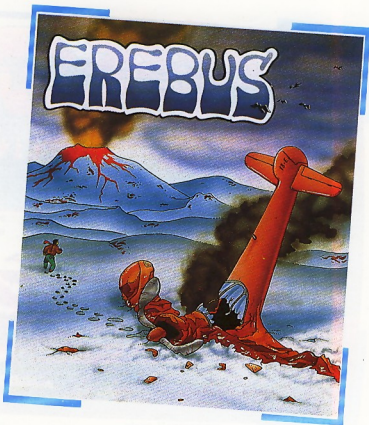
**Eric** Jusqu'à présent, nous n'avons pas édité de logiciel écrit par un auteur qui ne soit pas de l'équipe. Par contre, si quelqu'un se présente avec un scénario qui tient la route, on est suffisamment pro pour l'ai-

der. Il est évident qu'on ne peut pas attendre comme certains de nos concurrents, que le facteur nous amène un logiciel fantastique : c'est de la folie ! Nous, on crée en jouant aussi avec le produit et en pensant également aux futures adaptations. C'est là toute la différence avec le développement professionnel et le logiciel écrit le soir après l'école ou le boulot. C'est grâce à cela que nous avons pu travailler pour des boîtes comme Matra, Thomson ou encore Infogrames, Loricels, Cobra Soft, Chip (une petite boîte, comme nous ! On est très copain avec eux...).

**ARCADES** Et les prochains produits ?  
*Eric* Je voudrais ne pas trop en parler.

**ARCADES** Allez...  
*Eric* Bon, pour tes lecteurs... Disons que, justement, un auteur extérieur nous a proposé quelque chose sur Amiga. La qualité est du niveau "produit américain", un peu "Cinémaware"... C'est une aventure, avec de l'arcade, tirée d'un roman de la littérature française du 19<sup>e</sup> siècle, un peu "science fiction avant l'heure". Il se déroulera sur toute la planète, mais je n'en dirai pas plus.

**ARCADES** Attendons ! ♦



## LES PETITS BOULOTS

**Portage, garde d'enfants, surveillance des malades, la liste est longue des petits boulots dont on a tant parlé avant les vacances.**

**C**urieusement il en est dont on n'a jamais entendu prononcer le nom. Est-ce par ignorance de nos ministres ? Sans doute pas.

Souvent, les étudiants recherchent des petits travaux çà et là pour rendre les fins de mois moins difficiles, ou plus simplement, pour se payer des sorties !

L'édition sous toutes ses formes apporte parfois la solution.

La première remarque qui nous est souvent faite par tous : j'écris mal, je fais des fautes etc.

Ce qui peut paraître comme étant une

excuse ne doit pas arrêter le candidat "écrivain". Chaque société dispose d'un service de relecture. Prenons comme exemple nos revues (sauf quand le temps presse parfois !). Une relecture est toujours effectuée.

Faire un livre est sans doute plus difficile. Toutefois, un amateur réalisant des programmes peut toujours en proposer une série. De nombreux ouvrages portent des noms significatifs : Programmes pour ... ; 102 programmes pour...

Le nombre d'éditeurs susceptibles de prendre de tels ouvrages est assez restreint : PSI, Editions radio, Sybex Micro application, Soracom et d'autres sans doute.

En France, le montant des droits d'auteur varie de 8 à 15 % environ du chiffre réalisé hors taxe.

Second petit boulot : préparer des articles sur une machine ou soumettre un programme réalisé à un rédac-

teur en chef de revues informatiques (ce n'est pas ce qui manque sur le marché ! Toutefois attention de bien cibler votre revue). La rémunération varie d'une société à l'autre et les délais de parution et de paiement également.

Enfin, si vous êtes doué, vous pouvez tenter de faire éditer votre programme sur disquette ou cassette.

Dans un tel cas, la rémunération se fait souvent sous forme de droits d'auteur. Pour une telle édition, les sociétés deviennent très exigeantes ! Scénario, graphisme, musique, tout est regardé. Si votre idée est bonne, la société d'édition vous mettra peut-être directement en relation avec sa propre équipe afin d'améliorer votre produit. Ne vous attendez pas à devenir millionnaire, mais mieux vaut souvent un peu que pas du tout !

Alors avis aux amateurs et bon courage !