

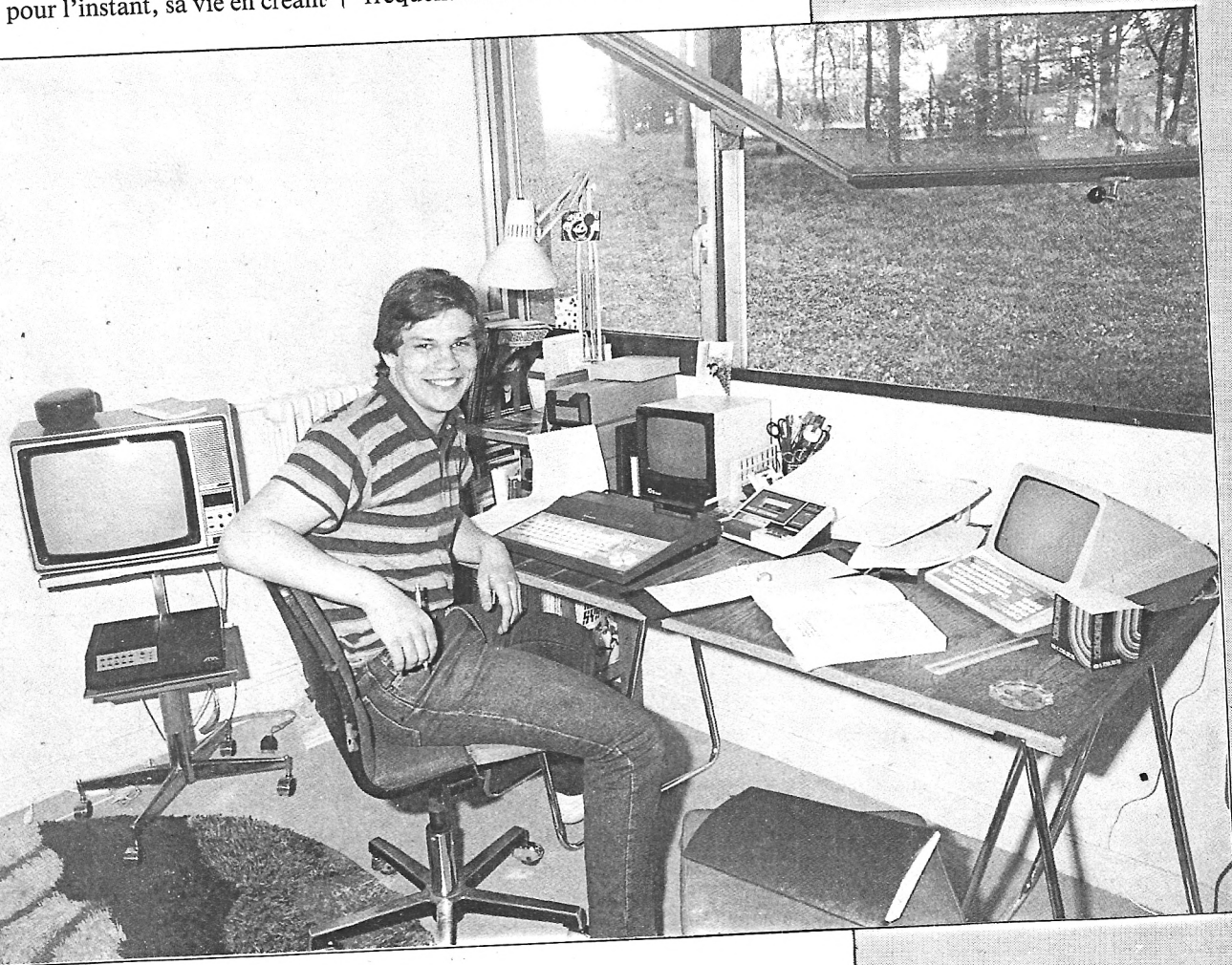
Rencontre avec

On imagine souvent que les créateurs de logiciels sont des petits génies, dont la carrière est toute tracée dès lors qu'ils maîtrisent trois instructions Basic. Eric von Ascheberg ne rentre pas dans cette catégorie puisqu'il est entré dans la profession par accident.

Eric von Ascheberg est tout juste âgé de 20 ans. Il possède un Bac C, poursuit des études en informatique et gagne, pour l'instant, sa vie en créant

des jeux sur micro-ordinateurs. Son nom vous est peut-être inconnu mais vous avez sûrement entendu parler de ses créations.

Malgré un nom allemand et des origines russes, son cœur balance entre la France et les Etats-Unis. Il a vécu dix ans dans chacun des pays et possède la double nationalité, mais aussi les problèmes liés à cette situation. Il ne sait pas très exactement s'il est Américain ou Français. Son premier cri, il le poussera en France, mais ses premiers mots seront en anglais. Eric von Ascheberg fréquentera les écoles de la côte Est des



un créateur



USA avant d'entrer en 6^e dans un lycée de la région parisienne. Pendant une courte période, il rencontre quelques difficultés à s'adapter au style de vie français. De plus, il ne maîtrise pas suffisamment la langue, ce qui lui demandera beaucoup d'efforts au début, pour continuer une scolarité normale et passer son bac à l'âge de 18 ans.

Pour essayer de dresser le rapide portrait d'un jeune créateur, nous lui avons posé quelques questions.

Le magazine : *Eric, peux-tu nous expliquer comment tu as découvert l'informatique ?*

Eric von Ascheberg : Comme beaucoup de gens, avec une calculatrice programmable. Puis lorsque j'étais en 3^e, j'ai emprunté à mon père un livre sur le basic. A partir de ce moment-là, je me suis passionné pour cette discipline. J'ai monté un club informatique dans mon lycée (Floran Schmitt à Saint-Cloud). Je dois reconnaître que ce ne fût possible qu'avec le soutien du censeur. Il m'a vraiment beaucoup aidé. J'étais le président du club et son principal animateur. Je partageais mon temps entre mes études et les cours que je donnais à mes camarades.

Mag. : *Quand as-tu commencé à programmer des jeux ?*

Eric : J'ai d'abord participé au 2^e tournoi d'Othello-Reversi pendant le Sicob 81. J'ai terminé second et, quelque temps plus tard, les responsables de Sanyo France m'ont contacté. Ils m'ont offert la possibilité de programmer pour eux. J'ai reçu pour cela un PHC 25 sur lequel j'ai réalisé deux jeux et une série d'utilitaires. Ensuite, je fus obligé d'arrêter à cause du bac. Je voulais réussir mes examens et l'informatique prenait tout mon temps.

J'ai repris la création de programmes durant l'été 1984, avec un jeu sur Alice. C'est avec lui que j'ai gagné mes premières royalties.

Mag. : *Actuellement "Intérieur" est ton meilleur logiciel. Il est disponible sur MSX et Amstrad. Le public lui a réservé*

un bon accueil. Peux-tu nous parler de ce travail ?

Eric : Je voulais réaliser un bon jeu et j'avais une petite idée. A cette époque Sanyo m'a prêté un PHC 28, le MSX de la marque pour participer à sa présentation pendant le Sicob 84. J'ai donc naturellement programmé mon jeu sur cette machine. Lorsqu'il est sorti, "Intérieur" était le premier jeu d'aventure sur MSX. Cela peut expliquer une partie de mon succès. Ensuite il a été modifié pour le CPC 664.

Mag. : *La version MSX du jeu est différente de celle de l'Amstrad ?*

Eric : Non, pas exactement. Le programme du jeu est identique, mais Stéphane Grosjean a retravaillé tous les graphismes. Ils sont adaptés à l'Amstrad, en tenant compte de ses possibilités. Avec Intérieur, on est complètement impliqué dans l'histoire. Un beau jour on se réveille amnésique, il faut reconstituer sa mémoire, retrouver des choses familières. Le problème était d'obtenir des combinaisons de mots pour former des phrases, que l'ordinateur devait comprendre ; car il lui fallait répondre aux questions posées par les joueurs. Avec un dictionnaire restreint, j'ai pu réaliser 350 combinaisons différentes. C'est un travail important, puisqu'au départ il n'y a qu'une idée, ensuite c'est l'écriture d'un scénario. Après, le travail consiste à choisir les décors, puis programmer.

Mag. : *Aurais-tu des projets en cours ?*

Eric : Oui, bien sûr. Je prépare un nouveau jeu d'aventure en essayant de travailler un peu comme aux Etats-Unis ou en Angleterre.

Mag. : *Quelle est ta manière de travailler ?*

Eric : "Intérieur" a été fait avec l'aide de Christophe Grosjean. Le prochain jeu sera réalisé avec une équipe complète. C'est beaucoup plus agréable. Chaque personne a sa spécialité. Elle connaît donc parfaitement son domaine, et aussi les limites raisonnables

à ne pas dépasser. On peut obtenir ainsi de meilleurs résultats. Mais il est également plus difficile de travailler en équipe. Nous devons nous rencontrer souvent pour faire le point, discuter des problèmes. On doit tenir compte des idées de chacun, c'est très important dans un groupe. De plus il faut que l'équipe s'accorde parfaitement, sinon c'est bien évidemment l'échec garanti.

Mag. : *Tes jeux sont édités chez Sprites. C'est une bonne "boîte" ?*

Eric : A mon avis oui. Personnellement je m'y sens bien. L'ambiance est très bonne, sinon j'irais autre part. Sprites donne leur chance à tous ceux qui apportent des idées intéressantes, même s'il ne s'agit pas d'un programmeur célèbre. Maintenant, il y a de bons créateurs chez Sprites, avec un catalogue excellent. De plus Sprites verse 18 % du prix de vente public du programme comme royalties. C'est actuellement le taux le plus élevé parmi les éditeurs français. Enfin, la politique commerciale de la société est de plus en plus dynamique. La marque est présente dans les grandes surfaces et sur le catalogue de "La Redoute". Sans oublier une bonne pénétration sur les marchés espagnol et du Bénélux, et de sérieux contacts avec la Suisse et l'Angleterre.

Mag. : *Dernière question. Tu gagnes beaucoup d'argent ?*

Eric : La vie d'un logiciel est d'une à deux années environ. Intérieur a quatre mois pour la version MSX et commence juste sa carrière sur Amstrad. En septembre sortira encore une version sur M05. Aujourd'hui, ce jeu m'a rapporté environ 15.000 F. Je touche très exactement 75 % des 18 %, les 25 % restants revenant à Christophe Grosjean. Je pense qu'il me rapportera, toutes versions confondues une somme globale de l'ordre de 40 à 50.000 F. Comme je vends des programmes à quelques revues d'informatique, je peux dire que mes revenus mensuels correspondent à ceux d'un petit employé de bureau. Pour le moment et dans ma situation, je gagne suffisamment ma vie.

Ph. Lamigeon