
Hebdogiciel: pourquoi?

Non, Diabolik Buster n'a pas eu le scoop de l'année ! Il avait oublié que le tenace Acidric Briztou enquêtait sur le sujet depuis deux ans...

Acidric Briztou : Alors, dis-moi tout... Comment t'es venue l'idée de faire un journal de micro ?

Gérard Ceccaldi : C'est assez simple à expliquer. Un jour, je pas-



Grâce à un style accrocheur et à un ton acide, Hebdogiciel s'est attiré un lectorat nombreux ainsi que des procès retentissants...

sais devant chez Illel, un magasin situé pas très loin de l'endroit où j'habitais à l'époque. En vitrine, il y avait un ordinateur Texas Instrument TI 99 4A dont le programme avait sauté. Le listing était affiché : il y avait plein de chiffres bizarres à l'écran. Je suis entré dans le magasin pour qu'on m'explique et une heure plus tard je suis sorti avec un TI sous le bras. J'ai alors commencé à chercher des bouquins qui parlaient de ma bécane mais il n'y en avait pas. J'ai décidé d'écrire un livre sur le TI 99 4A. Il s'appelait « Jeux et Programmes pour l'ordinateur TI 99 4A ».

— Il s'est bien vendu ?

— Oui, 60 000 exemplaires malgré les bugs ! Ça s'explique par le fait qu'il était mis en place dans les FNAC au rayon micro et pas en librairie.

— Bon, mais comment t'es venue l'idée de faire Hebdogiciel ?

— Comme mon livre a bien marché, j'ai décidé de faire la même chose pour toutes les machines. Et puis comme il n'y avait pas de revues dédiées, ni de listings, j'ai décidé de faire un périodique.

— Et pourquoi avoir choisi de faire un hebdo ?

— Parce que tous les autres journaux étaient mensuels !

— Tu avais déjà fait des journaux avant ?

— Non ! Et les premiers entretiens avec les fournisseurs — imprimeur, photocomposeur, et autres — étaient marrants : on n'y comprenait rien ! Bref, ils ne nous faisaient absolument pas confiance et au début on a été obligé de payer cash !

— Justement, d'où venait l'argent ?

— De la vente des bouquins, tiens !

— Dans quelles conditions est sorti le premier numéro d'Hebdogiciel ?

— Le premier numéro faisait huit pages et on l'a lancé à l'occasion du Sicob 1983 après une charrette de 98 heures ! Je me rappelle que j'avais été interviewé par une radio libre : 95.2. Mais l'émission n'est jamais passée. Faut dire que j'avais été nul, j'avais rien à dire !

— A l'époque, vous étiez combien ?

— On était cinq : deux à la maquette et trois bidouilleurs dont un plus ou moins à mi-temps parce qu'il faisait autre chose.

— D'où venaient les premiers listings ?

— On les avait fait nous-mêmes sur une dizaine de machines prêtées par les fabricants et importateurs. On n'en connaissait pas la moitié et on s'est débrouillé avec les manuels pour faire des programmes. Forcément, les premiers n'étaient pas terribles...

— Et pour la promotion, pour faire connaître Hebdogiciel, comment t'y es-tu pris ?

— Comme on n'avait pas d'argent pour la pub (on devait payer cash les fournisseurs), on a tiré 10 000 exemplaires de la couv (NDLR : abréviation de couverture) du premier numéro qu'on est allé distribuer sur le parvis du Sicob. A chaque fois qu'on voyait un mec y aller, on lui donnait une couv. Mais on se faisait courser par les flics parce que pour faire ça, nous aurions dû avoir un stand sur le Sicob !

— Résultat ?

— Aussi incroyable que ça puisse paraître, le premier numéro s'est vendu à 12 000 exemplaires. Il faut voir qu'à l'époque il n'y avait pas grand-chose pour les machines présentes sur le marché.

— Et ensuite ?

— Les programmes de lecteurs ont commencé à venir et le journal est parti comme ça, sans changement de formule pendant un an. Nous, on bossait de moins en moins puisque qu'on n'avait plus qu'à tester les listings qu'on recevait. Bref, on a marché sur la programmation.

— Comment sont arrivés les premiers articles ?

— Un an après le lancement du journal, Atari a décidé de lancer une gamme de softs. C'est là qu'on a fait le premier rédactionnel en titrant : « Atari nous prend pour des cons ! »

— Raconte...

— Ils devaient sortir divers softs pour plusieurs machines. Ils sont venus nous voir pour nous proposer un deal : on leur passait des pubs gratos et on pouvait vendre les softs par correspondance moins chers que les autres (280 F au lieu de 300 F). On a commencé à passer les pubs et les commandes sont arrivées. Mais on n'était pas livré sur certaines machines. Normal : un certain nombre de softs ne sont jamais sortis ! Atari nous avait vraiment pris pour des cons, nous et nos lecteurs. Ensuite on s'est jamais arrêté de défendre la veuve et l'orphelin. On emmerdait le monde pour le plaisir.

— D'où : Ceccaldi égal Dieu ?

— Oui, c'est ça !

— Par la suite, les articles n'ont-ils pas pris une place trop importante par rapport aux listings ?

— Non, le rédactionnel n'a jamais empiété sur les listings !

— Et les procès dans tout ça ?

— Il y a eu trois gros procès, tous intentés par Amstrad. Le premier, c'était parce qu'on avait fait une couverture où on voyait un dessin de Maître représentant Alan Michael Sugar avec un T-Shirt sur lequel était marqué Gros Porc en anglais, ou un truc dans le genre. Amstrad nous a attaqué pour injure publique mais ils ont perdu. Le second procès qu'il nous a fait, c'était parce qu'on avait déposé le nom d'Amstrad Magazine. Ils l'ont perdu aussi parce qu'à l'époque Amstrad n'était pas très connu. Si quelqu'un dépose aujourd'hui Renault Magazine et que la Régie lui fait un procès, il est sûr de perdre ! Le troisième gros procès qu'Amstrad a intenté contre nous l'a été parce qu'on avait fait une couverture avec un faux Amstrad : le CPC5512, sorte de 6 128 avec 512 Ko de Ram, un lecteur de disquettes cinq pouces un

quart et un intégrateur graphique. Ils demandaient un milliard de dommages et intérêt ! Là encore, Amstrad a perdu.

— Et les autres procès ?

— Je m'en souviens plus : il y en avait trop ! Ah si, je me rappelle qu'Amstrad nous a aussi fait un procès pour empêcher Shift Editions (NDLR : société éditrice d'Hebdogiciel) de sortir Amstrad Hebdo. Ils ont été déboutés parce que nous étions propriétaires de la marque pour la presse.

— Quelles étaient les ventes moyennes d'Hebdogiciel ?

— J'en sais rien ! Je me souviens qu'une fois on a atteint les 80 000 exemplaires pour un seul et même numéro !

— C'est énorme ! Et à la fin ?

— On tournait aux alentours de 34 à 35 000 exemplaires par semaine. En fait, on n'a jamais arrêté de grossir jusqu'au développement du CPC d'Amstrad. Pour le banc d'essai de cette machine, on avait titré : « Attention, cet ordinateur est dangereux ». On avait raison ! Le CPC a commencé à prendre des parts de marché à plein de petites machines dont nous étions les seuls à parler. Les importateurs de ces machines n'ont pas pu résister longtemps et le marché est devenu beaucoup trop mouvant. Pas mal d'acheteurs ont été dégoûtés de la micro parce qu'ils avaient acheté une machine 5 ou 6 000 balles et que six mois après, plus rien : plus d'importateur, plus de S.A.V. Résultat : ils ne lisaient plus Hebdogiciel !

— D'où l'idée du club, histoire de renflouer un peu le journal...

— Non, le but du club n'était pas de faire du fric mais nous voulions avoir une activité normale de distributeur normal pour moraliser le milieu.

— Le milieu des gros gros grossistes ?

— Oui. Des softs vendus 99 F prix public en Grande Bretagne se retrouvaient à 150 F et plus en France. Compte tenu de la marge grossiste, cela veut dire que les importateurs n'hésitaient pas à multiplier par quatre ou cinq le prix des softs ! Un importateur normal se contente de prendre 30 %, c'est ce que faisait le club : nous achetions comme les autres pour revendre les softs en faisant une marge normale et sans baisser l'acheteur.

— Le club a été mal accueilli par la profession, non ?

— Ça a été une véritable levée de

boucliers, oui ! De nombreux éditeurs refusaient de nous vendre leurs softs.

Nous les avons tous attaqués, on a tous été déboutés et ils ont continué comme si de rien n'était parce que les grossistes faisaient pression sur eux. La concurrence est libre officiellement. La justice dit que la concurrence est libre mais en pratique la concurrence n'est pas libre en France !

En fait, on a été obligé de renvoyer 50 % des chèques faits à l'ordre du club par les membres parce qu'on n'était pas livré !

— **A la fin, il y avait combien de personnes ?**

— En tout, l'équipe comprenait quarante et une personnes dont quelques pigistes qui bossaient tous les mois pour nous.

— **Quarante et une personnes sur Hebdogiciel ?**

— Non, on avait aussi Amstrad Hebdo, Marcel, les numéros hors-série d'Hebdogiciel et le club !

— **Cela dit, ça n'explique pas pourquoi Hebdogiciel s'est arrêté !**

— On ne s'est pas arrêté à cause du club ni à cause des procès mais parce qu'on en avait ras le bol !

— **Mais pourquoi une fin si brutale ?**

— A cause des abonnés, du club : on est parti la queue entre les jambes. On pouvait pas arrêter noblement...

— **Cela dit, quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui désire monter un journal ?**

— Il faut faire gaffe à la gestion. Moi, j'ai jamais eu le temps de me pencher là dessus, pourtant c'est l'essentiel.

— **Financièrement, Hebdogiciel ça a donné quoi ?**

— Sur le premier exercice, on a perdu cinquante briques. Le second a été équilibré et le troisième s'est soldé par six millions de pertes.

Mais tout était viable !

— **A ton avis, si quelqu'un veut lancer un canard quelle est la bonne formule ?**

— C'est pas de faire un hebdo, c'est trop fatigant. Le reste, j'en sais rien !

— **Au fait, depuis la fin d'Hebdogiciel qu'est-ce que tu as fait ?**

— Je me suis amusé. J'ai fait un enfant. Je me suis reposé.

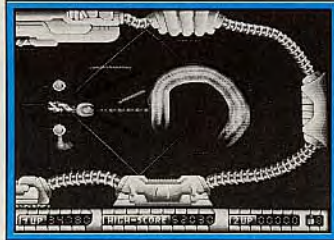
— **Et maintenant ?**

— Je veux voir le papier avant qu'il soit publié, sinon, crac, procès !

Propos recueillis par Acidric Briztou et...Diabolik Buster

Et ils pompaient

Katakis ne verra pas le jour ! Pourtant, il fait parler de lui...



Katakis : des décors somptueux...



trop proches de ceux de R-Type !

Nous avons découvert Katakis en octobre, un superbe shoot-them-up sur Amiga. nous avons tous été conquis et nous nous apprêtions à en faire un hit. Soudain la terrible nouvelle arriva sur nos téléscripteurs : Activision menace de faire saisir ce programme dès sa sortie pour cause de plagiat sur la personne de R-Type. Il faut bien reconnaître que ces deux programmes ont indiscutablement un air de famille. On peut comprendre qu'Activision, après avoir acquis à prix d'or la licence du grand succès d'arcade de Sega, ne voie pas d'un très bon œil l'arrivée sur le marché d'un clone de cette qualité, avant même la version officielle. On peut s'étonner de cette attitude car si l'on devait interdire tous les plagiats, il y aurait beaucoup à faire !

Katakis est un programme de Rainbow Arts, un éditeur allemand. Leurs jeux sont généralement excellents, mais s'inspirent souvent de grands succès d'arcade : Garrison (le fils de Gauntlet) Thunder Boy (copain de Wonderboy) et les Giana Sisters (les sœurs des Mario Bros). On peut signaler au passage que cet éditeur a actuellement un problème du même type avec Nintendo, au sujet de la sortie de Great Giana Sisters II. Si cette firme allemande désire faire une pub TV on peut leur proposer un scénario : plan sur un élève au fond de la classe, près du radiateur, en train de copier sans ver-

gogne sur son voisin. Le professeur s'écrie : « Dites-moi le petit Rainbow Arts, c'est bientôt fini ? Vous serez en retenue dimanche. En vous y prenant comme ça qu'allez vous devenir plus tard. » Et le petit Rainbow Arts de répondre ingénument : « créateur de jeux vidéo, M'sieur », sous les rires de ses camarades. Trêve de plaisanteries, deux choses sont certaines. La première est que les scénaristes de Rainbow Arts ne doivent pas trop se fatiguer les méninges pour trouver des concepts originaux. Mais la seconde est qu'ils savent vraiment programmer un jeu. Il suffit de voir Katakis quelques instants pour se rendre compte de l'énorme travail qu'a nécessité sa réalisation. C'est assez impressionnant.

Votre vaisseau arrive à l'entrée de la base ennemie, une vague d'Aliens surgit et vous les détruisez en ramassant une icône au passage. Une pièce traverse alors l'écran et vous devez l'attraper afin qu'elle se fixe à l'avant de votre vaisseau. Il s'agit d'un écran-bouclier qui vous protège des tirs et des collisions vers l'avant. Il était temps car des dizaines de vaisseaux ennemis foncent sur vous à toute vitesse. Vous en abattez un grand nombre et continuez votre progression.

Un chameau de métal marche sur le sol en vous arrosant de bombes, tandis qu'une nouvelle vague d'Aliens surgit. Vous en abattez quelques-uns, quand, soudain, un robot tombe juste devant votre vaisseau. Et ça continue comme ça, jusqu'à la fin. L'action est frénétique et ne vous laisse pas un instant de répit. Il y a plus de choses dans un seul niveau de Katakis que dans bien d'autres shoot-them-up. Vous devez faire face à des centaines d'ennemis déchaînés. Et puis, les équipements supplémentaires sont aussi variés qu'efficaces. D'autres boucliers, mobiles cette fois, peuvent se fixer en dessous et au-dessus du vaisseau, ce qui est très utile pour se protéger des tirs des robots au sol. Mais même avec cet attirail, il faut s'accrocher pour progresser car Katakis est rapide et difficile.

Les vaisseaux ennemis sont nombreux et variés, comme dans l'original. Certains, énormes, occupent une grande partie de l'écran, ne vous laissant pas beaucoup de place pour manœuvrer. L'un d'entre eux est particulièrement impressionnant : il occupe l'équivalent de trois largeurs d'écran. Katakis bénéficie d'une réalisation

irréprochable : les décors sont somptueux et les sprites très variés. L'animation, précise et rapide, est impressionnante car à chaque instant il y a de très nombreux sprites qui traversent l'écran à toute allure. La bande sonore ajoute beaucoup d'atmosphère à ce jeu. Katakis est un chef-d'œuvre que vous ne verrez peut-être jamais. Mais consolez-vous, Rainbow Arts est en train de le modifier quelque peu, notamment en redessinant certains sprites, et ce programme devrait être publié prochainement sous le nom de Denaris. Katakis est mort, longue vie à Denaris.

Alain Huyghues-Lacour