

# VIDEO GAME STARS

Loricels est, sans aucun doute, l'une des plus célèbres sociétés d'édition française. Un peu plus de 250 productions Loricels ont déjà parcouru le monde. A la tête de cette « organisation » créée il y a seulement quatre ans, Laurent Weill et Marc Bayle, fanatiques de la première heure, contrôlent tout, de la création jusqu'à la distribution. Traînant encore dans une soirée très parisienne qui réunissaient tout le gratin micro-ludique, Mister Show-Biz s'est laissé conter l'histoire de la rencontre qui vit naître Loricels...

Laurent Weill — J'ai 27 ans, je mesure 1 mètre 88, je pèse 70 kg et je suis associé à Marc qui a 29 ans, qui est un peu plus petit et un peu plus gros !

S.B. — Une belle histoire de couple...

L.W. — A 12 ans, j'étais un

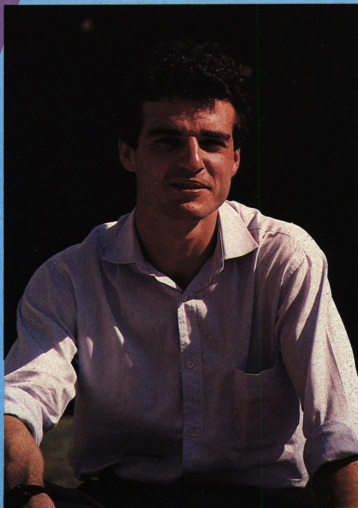


## ENQUÊTE

**Aux Etats-Unis, en Angleterre, en France, le domaine des jeux vidéo a lui aussi ses célébrités et ses stars... Game Mag les rencontrera désormais pour vous chaque mois !**

fana d'électronique, la micro-informatique n'existait pas encore ! J'avais bricolé tout un système commandé par un panneau de contrôle pour éteindre les lumières, mettre la musique en marche et fermer les

rideaux... C'était essentiellement destiné à épater les copines ! Les rideaux fermaient mal parce que j'avais utilisé un moteur de rôtissoire électrique qui ne tournait que dans un sens. Comme c'était fatigant d'appuyer sur les boutons, j'avais inventé un système de cartes perforées où un ensemble d'opérations spectaculaires étaient programmées... J'ai été très déçu lorsque je me suis aperçu que ça existait déjà ! Mais, toujours dans un souci de perfectionnement de mon installation diabolique, j'ai acheté un kit MKD2, un précurseur des micro-ordinateurs à monter autour d'un Motorola



68000. Là, j'ai commencé à devenir sérieux : j'ai monté un autre kit, le « Proteus » de Micro-System, un ancêtre avec programmeur d'éprouve et sans circuit vidéo ! C'était l'époque où j'étais étudiant : je gagnai mon argent de poche en bricolant des alarmes, des chenillardes et d'autres trucs électroniques.

**S.B. — Balèse, le mec !**

**L.W. —** Mon père avait acheté un CBM et il m'avait demandé de lui programmer une gestion des ventes... Elle a marché sept ans ! On a échangé le vieux CBM contre un IBM PC cet été... Ce logiciel marque mes vrais débuts dans l'informatique parce qu'il marchait tellement bien que tous les amis de mon père ont voulu l'acheter. Je suis devenu programmeur indépendant tout en continuant une licence d'informatique scientifique à l'Université de Paris IV.

**S.B. — Mais les jeux dans tout ça... heu...**

**L.W. —** J'y arrive ! En Angleterre, j'avais repéré une machine superbe pour l'époque, l'Oric. J'ai foncé et j'ai décroché le contrat d'exportation pour la société Ellix. C'est peu après que j'ai rencontré Marc Bayle, qui travaillait dans la presse. Il voulait faire un essai comparatif de l'Oric et du Spectrum...

**S.B. — Et c'est le coup de foudre !**

**L.W. —** En quelque sorte, quelques mois après, en septembre 1983, on décide de monter une boîte qui ne commencera malheureusement pas dans un garage mais qui vendra nos softs, six ou sept jeux sur Oric.  
**S.B. — Ho, oui je me souviens :** Orion et le manoir du Doctor Genius... *La belle époque !*

## Le « Papa » de la princesse de Barbarian

Le lendemain matin, armé d'une fameuse gueule de bois. Show-Biz s'envolait pour Londres où, en joyeux fêtard, il s'appêtait à passer les fêtes de Noël. Près de King Cross, alors qu'il s'était perdu dans les méandres d'un cinéma où il venait de voir pour la qua-

pains et qui a fait poser Maria Whitacker (la belle barbare avantagée) sur ses publicités. Notre spécialiste de l'interview-surprise frappa encore.

**Peter Stone —** J'ai toujours voulu travailler dans l'industrie du loisir. Il y a quatre ou cinq ans, je travaillais pour Virgin. Nous avions un grand magasin au centre de Londres qui vendait entre autres des ordinateurs... Et puis, il y avait une multitude de kids, qui développaient des programmes de jeux chez eux dans leurs chambres. Ils les recopiaient à la main et ils venaient nous les

parents ont commencé à s'intéresser au business. C'est comme ça que sont nées un certain nombre de sociétés. Maintenant le marché du jeu vidéo est devenu beaucoup plus professionnel...

**S.B. — Palace Software, c'est Virgin ?**

**P.S. —** Pas du tout, même si je reste ami avec les directeurs de Virgin. Palace est complètement indépendant. J'ai commencé avec Steve Brown, un programmeur que j'ai rencontré à la belle époque. C'est lui qui a écrit la plupart de nos titres. Nous préférons sortir deux jeux géniaux par an qu'une dizaine de mauvais. Cette année a été incontestablement l'année *Barbarian*. L'an prochain sera l'année *Rimrunner*, un guerrier insectoïde qui doit défendre sa cité, et *Star Ship*, un jeu de combats dans l'espace...

**S.B. — Superr... Mais deux jeux seulement ?**

**P.S. —** Non, Palace s'agrandit. On a engagé plusieurs nouvelles personnes et on va essayer de passer à quatre jeux par an. Il y aura probablement un *Barbarian II* et puis... (murmures). Ce n'est pas évident de trouver des gens capables techniquement de s'adapter aux nouvelles capacités des micros, tout en étant très créatifs. Nous refusons de nous laisser tenter par des adaptations de films ou de bandes dessinées, c'est trop simple et trop complexes à la fois. La micro-informatique réclame plus : des produits vraiment originaux... du jamais vu !

**S.B. — Et Maria Whitacker sur la couverture, c'est plus original ?**

**P.S. —** Oui, car ça ne s'est jamais fait... et puis nous, on aime bien les belles nanas ! **Mister Show-Biz**



trième fois *Les Maîtres de l'Univers*, il tomba sur Peter Stone, le Managing Director de Palace Software, l'homme qui vend des *Barbarian* comme des petits

vendre. C'est comme ça que se sont créées de nombreuses légendes car ces jeunes programmeurs arrivaient à gagner des sommes fabuleuses. Leurs