

Nicolas Le Corvic -Cosmic Software- - Les interviews

Amstrad

7-9 minutes

-Avril 2004- (Source : Phenix Informatique)



FAGAL : Salut Nicolas ! D'abord merci au nom de l'équipe et des visiteurs d'avoir accepté cette petite interview ! Je t'avouerai d'ailleurs que l'idée d'une interview m'est venue après avoir vu sur le forum de Phénix qu'on réclamait un certain soft. ^ Peux tu te présenter en quelques mots ?

Nicolas Le Corvic : J'ai 36 ans, et je travaille sur Paris, dans l'informatique pour une SSII de service.

F. : Quel a été ton parcours et comment en es-tu arrivé à développer des softs pour ordinateurs ?

N. L. C. : J'ai fait un Baccalauréat E technique, puis une DEUG A SPI (Sciences Pour l'Ingénieur), puis, licence, maîtrise et DEA

d'informatique, orienté norme graphique 2D et 3D et représentation graphique. Au moment du DEUG, je recherchais un stage d'été et connaissant Esat Software pour leurs divers utilitaires, je les ai contactés et ai envoyé un CV.

J'ai alors eu un entretien avec le directeur, Laurent Kutil, qui devait avoir à peine deux ou trois ans de plus que moi. L'entretien s'est passé de manière informelle. Il m'a alors dit qu'il ne proposait pas de stage mais recherchait des programmeurs freelance. J'avais amené avec moi quelques programmes et démos que j'avais réalisés, dont le tout début de Mafia. La démo que je lui ait faite l'a intéressé et tout est parti de là. Nous avons eu ensuite plusieurs réunions pour le scénario, les graphismes...

F. : Quels softs as-tu réalisé chez Cosmic Software ? Ont ils été développés sur d'autres machines que le CPC ?

N. L. C. : Les seuls softs qui ont été édités sont Mafia et Boogie Woogie, tous deux sortis chez Cosmic Software, branche jeux de Esat Software. J'ai par ailleurs réalisé un soft de digitalisation avec affichage du son à l'écran et possibilité de le retravailler, le retourner... ainsi qu'un logiciel de Chirologie, c'est à dire la lecture des lignes de la main... Plutôt diversifié, non !!!!

F. : Quelques mots de cette maison d'édition et de création de softs ? Comment est-elle née et est-elle toujours en activité ?

N. L. C. : Comme dit plus haut, Cosmic Software est donc la branche jeux de Esat Software, connue à l'époque pour ses nombreux utilitaires (copieurs, editeur hexadecimal, editeurs de secteurs pour les disquettes....). Une compilation de tous petits jeux venait de sortir chez Cosmic Software. Cette société n'est plus en activité depuis de nombreuses années suite à l'arrêt du marché des machines personnelles (amstrad, puis amiga, atari...

) au profit des PC. Plusieurs utilitaires et programmes avaient été portés sur PC mais à l'époque il y avait de nombreuses sociétés dont certaines bien mieux implantées sur ces machines.

F. : Tu as réalisé Mafia et Boogie Woogie pour Amstrad. Peux tu nous en parler un plus précisément, comme par exemple quels outils tu as utilisés, ton inspiration etc.

N. L. C. : En fait, en ce qui concerne Mafia, j'avait réalisé des petits bouts de programmes pour reformater l'écran en hauteur, un peu comme de nombreuses machines d'arcade de l'époque, et donc on a continué sur cette lancée. L'expérience ayant bien marché, nous avons ensuite cherché un nouveau programme à réaliser. A ce moment, un jeu (dont je ne me souviens pas du nom, un jeu avec un chevalier et un dragon je crois) était en préparation (chez Ubi Soft il me semble), dont l'affichage prenait tout l'écran du CPC (plus de bandes noires) mais où la portion de jeu effective était limitée à une bande au milieu de l'écran occupant toute la largeur de celui ci (mais pas toute la hauteur).

J'ai parié avec Laurent Kutil que je pouvais animé quelque chose sur tout l'écran. Il a relevé le pari et m'a dit que si j'y arrivait, nous l'utiliserions pour un nouveau jeu. Quelques semaines plus tard je revenais le voir avec une démo où une grosse boule (qui faisait bien 4 centimètres à l'écran) se promenait sur tout l'écran en rebondissant quasiment à l'extérieur de la surface visible de l'écran avec un grand bruit sourd à chaque rebond. Vu le résultat, il a dit ok.

J'ai proposé de refaire un Pengo et l'idée était lancée. Après plusieurs réunions, les bases étaient posées, une adaptation du petit pingouin poussant ses diamants pouvant se jouer à deux simultanément, avec un look console de jeux au niveau des graphismes. Un graphiste (qui étudiait aux beaux arts à Bordeaux) a été choisi, et il a fait un travail remarquable je crois.... Le

développement a été très long, car la mémoire était très limitée, l'écran prenant largement plus de place que l'écran normal, et je l'ai terminé pendant que j'étais au service militaire.

F. : Les visiteurs et nous mêmes recherchons des softs tels que Boogie Woogie et Alliance, quasi impossibles à trouver sur le web. As-tu des pistes de recherche ? (Je pose la question bien que connaissant une partie de la réponse)

N. L. C. : Alliance, je ne connais pas, donc je ne serais d'aucune utilité. Par contre pour Boogie Woogie, j'ai toujours mes disquettes de travail, il faudrait que je regarde de plus près ce que j'ai exactement. Par contre j'ai toujours un 6128, mais sans écran, donc ça ne va pas être faisable dans l'état actuel...

F. : Y a t-il d'autres jeux ou programmes édités chez Cosmic que nous ne connaissons pas (ou que nous avons oublié) ?

N. L. C. : Rien d'autre edité chez Cosmic Software, après le service militaire, j'ai cherché du travail et suis monté sur Paris....

F. : La question qui revient dans mes interviews : une petite anecdote à raconter à propos de ton travail sur CPC, quelque chose d'inattendu ?

N. L. C. : Rien de particulier.... J'ai apprécié rencontrer les journaliste dans le cadre des présentations de jeux. Dont une réunion à Paris dans un Dojo, organisée par Esat / Cosmic Software. Il y avait des groupes de demos makers (Hackerlight....), réunion très sympas. Pour la présentation de Boogie Woogie aux journaliste de CPC (je crois), ils m'ont fait un petit reproche au sujet de Maffia, c'était le mode Pause qui affichait un gros Pause au milieu de l'écran et ils avaient galéré pour pouvoir prendre les photos...

F. : Es-tu aujourd'hui toujours dans le domaine du jeu vidéo

ou bien n'était-ce qu'une étape dans ta carrière professionnelle ?

N. L. C. : J'aurais bien aimé pouvoir continuer dans ce domaine, mais les places étaient chères, et Esat Software était une petite société, j'ai postulé chez d'autres comme Infogramme, Ubi Soft... mais rien de bien intéressant, alors j'ai continué dans le domaine norme 3D mais pour des représentations de données...

F : Si tu devais nous donner un classement de tes jeux préférés (toutes époques ; toutes machines) quel serait-il ?

Marble Madness

Doom & Quake

Half Life

F. : Possèdes tu toujours un CPC ? ;)

N. L. C. : J'ai toujours un 6128, mais sans écran pour le moment.

F. : Merci Nicolas d'avoir répondu présent, ça me fait vraiment plaisir de tomber (avec une chance pas racontable ^^) sur des gens qui prennent le temps de parler de leur travail passé sur CPC ! Et puis félicitations d'avoir participé à une telle entreprise, ce n'était, ce n'est pas évident en France ! Je te laisse la parole, libre à toi de conclure :)

N. L. C. : C'est très sympathique de voir que des personnes continuent de faire vivre leur passion de cette manière. C'était une agréable surprise d'être contacté pour cet interview et un plaisir d'y répondre.

Merci bien et peut être à une prochaine fois....