

# Richard Leinfellner [fr-en] -Barbarian, Cauldron- (Amstradeus) - Les interviews

*Amstrad*

6-8 minutes

---

-Juin 2004- (source : Amstradeus)



Interview de M. Richard Leinfellner

(Créateur de Cauldron et Barbarian).

**- Tout d'abord pouvez vous vous présenter et nous dire ce**



**que vous faites actuellement ?**

Mon nom est Richard Leinfellner; Je suis Producteur exécutif et Vice Président d'Electronic Arts au Royaume Uni. Je viens juste de terminer le jeu Catwoman.

**- Quel a été votre premier ordinateur ?**

Un kit Microtan 65. J'avais emprunté l'argent à ma soeur pour l'acheter. C'était un kit excellent, qu'il fallait programmer en hexadécimal avec un clavier HEX.

**- Quand avez vous découvert le CPC ?**

Quand il est sorti, j'étais plutôt 6502, donc j'ai du apprendre le Z80. C'était une super machine qui était en avance sur son temps en termes de puissance et caractéristiques. Elle était très sympa à programmer.

**- Quand l'avez vous abandonné ?**

J'ai fini par être plus un producteur qu'un programmeur, donc j'ai dérivé. La dernière grosse programmation était Barbarian parce que le programmeur était à l'hôpital, j'ai donc dû finir le jeu.

**- Qu'en pensiez vous à l'époque et qu'en pensez vous maintenant ?**

C'était un sacré ordinateur pour peu d'argent. J'ai adoré le fait qu'il ait des lecteurs de disquettes rapides et un écran bitmap. C'était une meilleure machine que le Spectrum qui a malheureusement eu toute la gloire 😞 Je pense que c'est un peu une relique aujourd'hui 😞 Pour les fans, c'était un super système pour apprendre.

**- Possédez vous toujours un ordinateur Amstrad ?**

Non. Je devrais vivre dans une maison énorme si je devais garder tous les ordinateurs que j'ai un jour utilisé et ma femme demanderait le divorce 😊

**- Même si vous êtes un fan du C64, que pensez vous de ces**

## **deux ordinateurs? - pas besoin d'être politiquement correct**



Le C64 était une machine inspirée qui avait un hardware proche de celui qui a initié la révolution des consoles. C'était aussi une machine bizarre avec plein d'astuces à découvrir et réellement marrante à explorer et travailler.

Le CPC était une super machine mais au design "sûr", elle n'avait pas beaucoup d'astuces que vous pouviez découvrir donc elle était sympa pour travailler car plus facile, mais je suis désolé de le dire elle était un peu plus ennuyeuse. De plus, elle n'avait pas de scrolling hardware, réel plus pour une machine de jeu. Il faut cependant dire qu'elle était totalement supérieure au Spectrum qui était horrible à programmer 😞

### **- Qu'est ce qui vous a poussé à la programmation et quand avez vous commencé ?**

Plutôt anecdotique. Je travaillais dans un magasin vidéo qui vendait des jeux. J'avais déjà programmé en tant que hobby auparavant, donc un jour j'ai dit à mon patron "pourquoi ne pas écrire également des jeux et les vendre" ? Heureusement, il a accepté. C'était il y a 22 ans 😊

### **- Quel était votre premier programme ?**

Hobby : Lunar lander, Microtan 65

Commercial : Evil Dead, C64

### **- Quel est celui dont vous êtes le plus fier ? Pourquoi ?**

C'est très difficile, je suis fier de tous d'une façon ou d'une autre, même si je n'ai fait que les achever.

Je suis très fier de Cauldron (mon deuxième jeu), car il a beaucoup innové, utilisant un artiste, scrolling et gameplay plateforme en un

seul jeu.

C'était aussi le premier jeu à être traduit en plusieurs langues. En plus de la programmation, j'ai entièrement conçu un système de développement croisé afin de pouvoir travailler sur une super et rapide machine CP/M à 8 Mhz, pendant que le téléchargement se faisait sur C64. Très cool à l'époque. Finalement Cauldron s'est très bien vendu.

### **- Comment était sa conception ?**

Steve Brown et moi même avons conçu le jeu. Il a eu l'idée de la sorcière et du balai, j'ai eu celle du mélange de plateforme et scrolling.

### **- Y a t-il eu des difficultés ? Si oui, lesquelles ?**

Plein. Pas d'outil, pas d'outil graphique décent, mais nous savions ce que nous faisons et c'était sympa. Le meilleur c'est que je suis toujours en contact avec Steve.

### **- Une anecdote de cette époque ?**

J'ai eu un jour un bug incompréhensible qui causait l'appartition d'un sprite à l'écran. J'étais tellement frustré que j'ai pris un gros marteau et explosé la machine. Cela n'a pas réparé le bug, mais je me sentais bien mieux



### **- Cauldron et Barbarian sont maintenant des légendes parmi les fans de CPC. Qu'en pensez vous?**

C'est génial d'être reconnu pour quelque chose qui a aussi été

sympa à réaliser.

**- Que pensez vous des suites de Barbarian ?**

Désolé, je dois avouer que je n'y ai pas joué.

**- Comment c'était à Palace Software?**

Au début c'était génial. Une équipe vraiment soudée, du bon temps au bureau également et on délirait pas mal. Quand elle a grandi, les choses ont changé et plus de gens ne veux pas dire plus de progrès. Mais celà m'a appris les bases de ce que je sais aujourd'hui, donc c'était valable.

**- Que pensez vous de la domination des PC aujourd'hui ?**

Commodore avait tout pour réussir et a tout donné à Gates. J'étais dégouté ! C'était inévitable que le système le moins cher et le plus ennuyeux gagnerait, mais c'était réellement décevant. Les PC d'aujourd'hui sont plutôt cool, tout comme Windows XP mais je ne peux m'empêcher de penser que nous y serions arrivé avant si Commodore avait remporté la bataille.

**- Quelles sont les différences dans la création d'un jeu avant et maintenant ?**

L'échelle. J'ai commencé à deux en 1982, maintenant j'ai une équipe de 150 personnes. De plus, le consommateur a changé. Les jeux à succès doivent amuser des gens qui ne sont plus des fans de machines, donc ils doivent réellement être simples à adopter. L'autre principale différence est que l'art est désormais très important. A l'époque, de bons jeux qui n'avait pas un super look se vendaient quand même. Aujourd'hui ce n'est plus possible.

**- Que pensez vous de la folie autour des vieux ordinateurs ?**

Je trouve cela charmant. Récemment j'étais à une manifestation C64 où j'ai croisé pleins de personnes que je connaissais ainsi que des fans. Très sympa.

**- Merci pour le temps accordé et pour ce que vous avez fait. Je suis un fan du jeu Cauldron et cela a réellement été un honneur que de vous interviewer.**

Merci beaucoup, j'espère que c'est ce que vous recherchez.  
Bonne continuation.

Interview réalisée en Juin 2004. Merci à Richard Leinfellner pour son temps et son aide.

(c) Charles da Silva - 2004