

# Stephan Schreiber -Amstrad 100%- - Les interviews

*Amstrad*

8-11 minutes

---

-Mai 2004- (Source : Phenix Informatique)



**Fagal : Salut Stéphan, bienvenue et merci d'accepter ce petit entretien en exclu pour Phenixinformatique.com ! Je tiens à préciser que comme toutes les personnes à qui je propose de s'exprimer sur l'époque du CPC, tu as accepté d'emblée et ça nous fait très très plaisir. Alors peux tu te présenter en quelques mots ?**

Stephan Schreiber : Hé bien, je suis né en Alsace il y a 36 ans, mais j'habite en région parisienne depuis ma plus tendre enfance. Ceux qui lisaient Amstrad 100% me connaissent sous le pseudonyme de Septh (c'est l'anagramme de Steph, et en plus, ça plus fait penser au chiffre Sept et à Seth, le dieu égyptien).



**F. : Pour quels magazines as tu travaillé, et qu'y as-tu fait ?**

Stephan Schreiber : J'ai dégoté mon premier boulot le 17 avril 1986



(c'est fou, je me souviens de cette date et pas de celle de mon premier baiser :). C'était à Hebdogiciel, neuf mois avant qu'il ne cesse de paraître ; je faisais de l'actu et j'ai aussi repris la rubrique Deux Lignes. Pour l'anecdote, c'est là que j'ai rencontré Sined. Un peu plus tard, Shift Éditions (la boîte qui éditait l'HHHHHebdo) a sorti Amstrad Hebdo, mais j'ai très peu travaillé dessus.

Après Hebdogiciel, je suis allé chez Amstrad Magazine (renommé Am'Mag quand A100% est sorti). J'ai ensuite rejoint Robby et Sined chez A100%, et un beau jour, je suis passé à l'Atari ST : j'ai bossé sur FirST et ST Mag, avant de passer à l'Amiga et de bosser sur Amiga Revue. Ca m'a permis de rencontrer les gens de chez Posse Press et de partir sur Amiga Dream et PC Team. Et, de fil en aiguille, je suis passé au PC. Je me suis occupé de PC Player,

et maintenant, Micro Hebdo. Bref, ça fait pas mal d'expériences différentes, tout ça ;) Et encore, je ne cite que les postes salariés ; j'ai aussi pigé pour pas mal de mags : Tilt, Micro News, Consoles , PC Max, Home PC...

**F. : Comment t'es venue l'envie de travailler pour cette presse spécialisée dans l'informatique, choix de carrière ou bien le destin ?**

Stephan Schreiber : Le hasard. En fait, j'étais lecteur d'Hebdogiciel et, un jour, je suis tombé sur une P.A. : ils recherchaient du monde. J'ai postulé... Ils m'ont demandé de leur faire un test de jeu pour voir comment j'écrivais... J'ai entièrement repompé un test qu'ils avaient publié deux semaines avant... et ça a marché ! Je n'ai jamais su s'ils avaient apprécié mon culot ou s'ils ne s'étaient rendus compte de rien ;)

**F. : Tu as travaillé dans le sublime Amstrad 100%, qu'un bon nombre de nos visiteurs connaît, peux tu nous en parler ? Par exemple la façon de travailler, l'ambiance,**



**les collègues (humm car il y a des noms qui ont fait rêver), la vie de la rédaction quoi ;)**

Stephan Schreiber : En fait, au début, je n'ai passé qu'assez peu de temps chez A100%. J'étais chez le concurrent, Amstrad Magazine. Mais j'allais voir de temps en temps mes copains chez

100% et, petit à petit, j'ai commencé à bosser pour eux aussi. Quand Am'mag s'est arrêté, j'ai rejoint 100%.

Il y avait vraiment une super bonne ambiance là-bas ; plus que des collègues, on était une bande de potes réunis par une même passion : l'informatique en général, et le CPC en particulier. Je me souviens notamment des parties de Barbarian contre Sined... Il mettait la patée à tout le monde... sauf à moi ! Ca l'énervait !

**F. : La méthode pour trouver des vies infinies dans les jeux qui sont trop difficiles (LMPTDVDLJQSTDS) ça c'est une bonne idée ! Elle est de toi ?!**

Stephan Schreiber : Hou là, je l'avais presque oubliée, celle-là ;) Hé oui, elle est de moi. J'avais remplacé Robby sur les Pokes pendant son service militaire. Robby était une véritable légende des Pokes ; j'ai trouvé LMDSPTDVIDLJQSTDS pour "marquer ma différence" ;)

**F. : Le CPC, comme tu le vois, continue de passionner du monde. Qu'as tu apprécié dans cette machine ?**

Stephan Schreiber : D'emblée, le concept "tout en un". Tu branchais un fil, et ça marchait ! C'était pas la machine la plus puissante de l'époque, mais c'était sûrement la mieux conçue.



Sinon, comme Sined, Poum et tant d'autres, je programmait. Un peu de basic, pas mal d'assembleur Z80 (ahhhh... LD A,H... DJNZ toto). Le CPC était vraiment agréable à programmer.

**F. : En tant que journaliste, tu as dû faire de belles rencontres à l'époque. Je suis sûr que tu as des choses à nous raconter qui vont nous faire saliver !**

Stephan Schreiber : Ma plus belle rencontre, je l'ai faite à Hebdogiciel. Ceux qui l'ont connu se souviennent des dessins de Carali... Or, Carali est le frère d'Edika. Et, un soir, je me suis retrouvé dans un restau avec toute la bande des piliers de Fluide Glacial. Il y avait là Carali et Edika, donc, mais aussi Maesters, Thiriet, Coucho... Pour un fan de BD comme moi, c'était l'extase !



(Dessin de Carali)

Sinon, une fois, j'ai interviewé Marion Vannier, la PDG d'Amstrad France, mais ça ne m'a pas franchement marqué...



**F. : Toi qui continue à travailler dans le domaine de l'informatique et des jeux, que penses tu de l'évolution des jeux et du matériel ? Et vers quoi risque t-on de se diriger ?**

Stephan Schreiber : Pour les jeux, ce qu'on voit actuellement me paraît une évolution très logique, et surtout, calme. Le matériel change vite, mais je trouve qu'il n'y a pas vraiment de révolution : c'est à chaque fois une amélioration de ce qui existait déjà. Est-ce qu'on se dirige vers la réalité virtuelle, les jeux holographiques ?

Sans aucun doute. Mais je ne sais pas si nous serons encore là pour le voir !

**F. : Il y a des softs qui marquent, même parfois de mauvaises productions qu'on ne peut s'empêcher d'adorer !. Quel serait ton classement personnel ?**

Stephan Schreiber : Pour ne parler que du CPC : Dams (mon assembleur fétiche), Discology (indispensable pour LMSPTDVIDLJQSTDS !), et... Orphée. Le premier jeu sur lequel j'ai vraiment passé du temps ! Je me souviens encore de la synthèse vocale disant "bas, bas, haut, milieuuuuu" (je crois que c'était la séquence de boutons pour actionner l'ascenseur)...

**F. : Tu travailles chez Micro Hebdo (un mag bien sympathique), j'ai aussi lu que tu avais une chronique sur RMC info. C'est toujours le cas ? Et doit quoi y parles tu ?**

Stephan Schreiber : Je suis chez Micro Hebdo depuis quatre ans et demi maintenant, et je fais la chronique sur RMC depuis presque deux ans. J'y parle bien sûr d'informatique, mais c'est souvent un condensé des articles parus dans MH. Mine de rien, c'est bien plus difficile à la radio : sans l'image pour illustrer ses propos, il faut constamment faire gaffe à bien choisir ses mots. Dur, mais sympa ! D'autant que François Sorel, l'animateur de l'émission, est vraiment très cool.



**F. : Une journée type de la vie d'un journaliste à quoi ça ressemble ?**

Stephan Schreiber : A rien ;) Il n'y a pas de journée type. Déjà, de par la convention collective, le journaliste n'est pas assujéti à des horaires, mais il a une obligation de résultat. Par exemple, à MH, certains sont matinaux, alors que moi je travaille mieux le soir.

Pendant la journée, hé bien... On teste des produits, on écrit les papiers, on se marre et... on boit. Il faut aimer boire pour être journaliste ;)

**F. : La question qui tue : possède tu toujours un CPC en état de marche ?**

Stephan Schreiber : Hélas, non. J'ai refilé mon 6128 à un gamin (un voisin de Sined) lorsque je suis passé à l'Amiga.

**F. : Quel formation, quel parcours conseillerais-tu aux jeunes qui désirent ce lancer dans les métiers de l'informatique ou du jeu -vidéo tels que journalistes testeurs, rédacteurs ?**

Stephan Schreiber : Pas facile... Il fut un temps où aucune formation n'était vraiment nécessaire : la passion suffisait.

Aujourd'hui, il faut toujours de la passion, bien sûr, mais aussi de solides études dans une école, genre Epita.



Pour la presse, c'est un peu différent. Bien sûr, c'est mieux si on a fait une école de journalisme. Mais certains mags - par exemple ceux de jeux - s'en moquent.

**F. : Entends-tu encore parfois parler de d'Amstrad, ou bien est-ce un mot proscris du vocabulaire actuel ?!**

Stephan Schreiber : Honnêtement, plus beaucoup. Mais je suis encore en relation avec Sined et Poum, et il nous arrive de verser une larme en souvenir du bon vieux temps ;)

**F. : Stephan, je te remercie d'avoir pris la peine de me répondre ! L'équipe de Phenixinformatique.com te souhaite bonne chance pour la suite de ta carrière et nous t'invitons à venir sur le tchat ou le forum du site nous faire un petit coucou :) Je te laisse conclure cet entretien, à toi de jouer !**

Stephan Schreiber : Juste un mot : continuez. Je n'irai pas jusqu'à dire que Bill Gates doit tout à Alan Michael Sugar ou à Lord Sinclair, mais on ne peut pas oublier que sans le CPC (et toutes les bécanes de l'époque), nous n'en serions pas là aujourd'hui !