

# Fenyx Kell -Burglar- - Les interviews

*Amstrad*

11-14 minutes

---

-Mars 2004- (Source : Phenix Informatique)



sylvain guehl alias fenyx kell (ou l'inverse ^) fût à l'époque l'un des plus jeune programmeur sur CPC. Il a en effet écrit son jeu Burglar, édité chez Lankhor à l'age de 13 ans...

**Fagal : Salut Sylvain, tout d'abord merci d'avoir accepté de répondre à quelques questions concernant notre bon vieux CPC ! Peux-tu te présenter en quelques mots à ceux qui ignoreraient (non y en a encore ?!) qui tu es ?**

Fenyx Kell : Bien sûr, donc je m'appelle Sylvain Guehl, j'ai 26 ans et j'habite en banlieue de Paris. Mon pseudo fut d'abord "Phoenix" de 1986 a 1994, puis "Fenyx" de 1995 a 1998 puis "Fenyx Kell" depuis 1999. Dans la vie de tous les jours je joue de la musique et je travaille comme développeur objet sur Paris.

**F : Comment t'es venue l'envie de programmer ? Et as-tu débuté par le CPC ?**

F K : Eh bien oui j'ai débuté par le CPC. Tout a commencé au Noël

1985 lorsque mes parents offrent à moi et à ma soeur un Amstrad CPC 464... j'avais 8 ans à l'époque et j'ai été époustouflé par la machine... des boutons partout, des couleurs, des images qui bougent et du son ! Les premiers jeux auxquels je jouait furent Manic Miner, Boulder Dash, Zaxxon... Avant ça nous avions eu quelques consoles comme l'Atari VCS ou la CBS de je ne sais plus qui (avec le volant et les manettes incrustées d'un pad numérique)... mais le CPC à côté, c'était la grosse bête !



J'ai commencé à programmer dès la première année, avec le Basic du 464. Mon père ramenait des listings basic à retaper pour avoir de petits jeux, ma soeur et lui s'y mettaient pour recopier, mais ils ont vite abandonné par lassitude.

J'ai repris derrière eux par curiosité pour voir ce que seraient ces "nouveaux" jeux (ça ne volaient pas bien haut bien sûr), et à force, de "Syntax Error line 40" en "Missing Next", je finis par comprendre la logique du langage, et je me suis donc ensuite appliqué à dévorer (c'est le terme) le manuel utilisateur du 464 qui décrivaient tous les mots clefs du basic.

Alors, je me suis mis à faire mes propres petits jeux (le premier fut un jeu de tir avec un viseur et une cible mouvante). Et je sauvegardais sur cassette... (les cassettes 2x 7,5 min de chez carrefour).

Petit à petit les programmes devenaient plus complexes, puis un

ami a eu un 664 j'ai découvert les disquettes, et ensuite le 6128, et je me suis acheté une extension me permettant d'avoir les commande basic du 6128 (Basic 1.1 de Locomotive Software, au lieu du 1.0) ainsi qu'un lecteur de disquette (le DDI-1) et la ma créativité a explosé : 180 Ko par face !!!

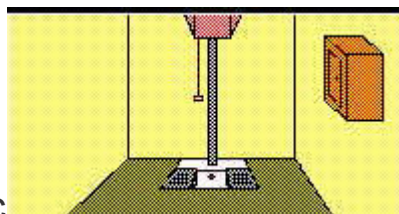
**F : Burglar a été édité chez Lankhor, réputé pour ses jeux d'aventures. Comment as tu réussi à être édité chez eux ?**



Page de présentation de Burglar

F K : J'ai développé Burglar pendant l'été 1991, j'avais 13 ans, je passais en 4eme au collège. Ce n'était pas mon premier jeu "complet" (j'avais fait un clone de Boulder Dash appelé Dingbot en classe de 6eme), mais c'était le seul qui, malgré ses pauvres graphismes, avait un reel intérêt de jeu (au vu du scénario, même très simplet maintenant avec le recul...).

A l'époque je lisais Amstrad 100% (raaahhh lovely !) et il m'arrivait



de papoter au téléphone avec Poum l'un des principaux rédacteurs, le mercredi apres midi (notamment pour finir le jeu "Le Passager du Temps"). C'est lui qui m'a conseillé de contacter Bruno Gourier de chez Lankhor pour voir s'il était intéressé. Le jour même j'appelais Bruno, sans lui dire mon

âge, et il me proposait de lui envoyer la disquette par la poste et il me contacterait.

Le lundi suivant, Bruno me rappelait pour me dire qu'il était intéressé pour racheter le jeu, ainsi que ses droits d'auteurs, pour l'inclure dans une compilation... Je n'en revenais pas ! Je lui ai donc annoncé que je n'avais que 13 ans sur quoi, même surpris, il m'a dit que ce n'était pas un problème, que l'un de mes parents pourrait me représenter.

Le premier chèque de ma vie (j'en ai fait une photocopie et elle est toujours au dessus de mon bureau, dans un cadre), me fut donc versé par Béatrice Langlois de chez Lankhor, d'un montant très exact de (tu vas rire) 2788,88 FF (oui, et 88 centimes, c'est important). Cela représente 2500 FF pour l'achat du jeu La TVA que Lankhor me devait - l'inscription a la SACEM etc.



Cette somme, ridicule, mais grandiose pour moi à l'époque, au regard de mon âge, du jeu lui même et du temps passé dessus (deux mois a tout casser, et ça se voit) était bien sur symbolique a mes yeux. Depuis que j'avais commencé mes premiers programmes sur mon CPC, je rêvais d'en faire mon métier ! Voila qui commençait bien. (même si aujourd'hui je n'ai plus les mêmes motivations)

## **F : Et où as tu puisé ton inspiration ?**

F K : Eh bien... dans les jeux Lankhor ! J'adorais le Manoir de Mortevielle, ainsi que les jeux d'aventures en général, j'avais bien sur suivi les cours de Poum d'Amstrad 100% dans sa rubrique "Aventure avant tout" où il expliquait différentes techniques pour faire un jeu d'aventure (ces mêmes cours ont été suivis par le programmeur du jeu "Maraudeur" sur CPC ;) surtout après son succès du jeu L'île. Il faut savoir aussi que j'adorais à l'époque les histoires d'enquête, de détective privé, etc..



Les dessins de Burglar sont très très laids, en fait j'avais proposé a un ami qui avait bcp de talent pour dessiner, de me faire les dessins, mais il n'avait pas l'habitude dessiner sur un ordinateur, et c'est donc moi qui ai finalement tout fait... Le jeu était en mode 1, j'ai réutilisé la palette "noir/blanc/jaune/rouge (0/26/24/6) " pour faire les décors (intérieurs), car cette palette avait été utilisée aussi pour la première partie dans la maison du jeu Le Passager du Temps, et cela rendait très bien.

## **F : As-tu programmé d'autres softs qui ont été édité à l'époque ?**

F K : Oui, je n'ai jamais autant programmé de jeu qu'après Burglar. Je m'étais lancé sur un autre jeu d'aventure, avec des icônes au lieu d'un analyseur syntaxique, cette fois c'est mon père qui faisait les dessins sur papiers (il était doué) et je les prenais pour modèle pour les refaire sur le CPC (ça rendait très bien). Le jeu s'appelait Light Sword et se passait au moyen âge. Une sorte d'Excalibur...

Mais Lankhor a laissé tomber le développement CPC avant que je ne le finisse... j'ai donc abandonné, car la chute de Lankhor marquait la fin du CPC... après ça j'ai programmé quelques jeux pour moi même (Ravening, un remake de Puzzninc, Pignools, un remake de Lemmings....) et un fanzine disc (Demo Phoenix II) mais je sentais que la fin était proche...



Copie d'écran du jeu "Light Sword"

**F : Je rappelle que tu es un des plus jeunes programmeurs à avoir « percé », quels outils utilisais tu à l'époque, quels logiciels étaient les plus pratiques ?**

F K :Alors, non je n'utilisais pas OCP pour les dessins car je n'avais pas d'extension mémoire pour le faire tourner (je n'avais que 64 Ko !). J'utilisais donc Lorigraph, de Loriciels, qui était très très bien sauf que... sauf que ce n'était que du mode 1, et on ne pouvait pas dessiner en noir (couleur du fond)... donc tous les graphs de Burglar, dont les contours sont en noirs, on était retracé pixel par pixel avec la loupe pour remplacer la couleur rouge des contours a l'origine par du noir !...)

Pour la partie assembleur (affichage), j'utilisais Maxam mais je n'ai jamais rien codé d'autre que des routines de sprites ou de rasters...

Par la suite j'ai fait l'acquisition d'une souris 3 boutons pour CPC,



et avec je me suis programmé moi même un éditeur de sprites...  
Très pratique !

**F : Je suis sûr que tu as une petite histoire marrante ou une anecdote à raconter à propos de ton boulot sur le CPC. :)**



F K : Oui. Ma lettre a ce sujet est même passée dans l'Amstrad 100% avec Terminator 2 en couverture : j'avais cru découvrir un bug du Basic. Mon listing s'auto déformait et changeait des mots clefs par d'autres, mélangeait les caractères, etc., comme un virus ! Je devenais fou... C'est Frank Einstein (Septh) de 100% qui m'a donné la solutions après de longs mois d'agonie : j'avais commencé mon programme avec une commande MEMORY qui splittait trop haut le code basic du code assembleur, du coup certains de mes pokes venait taper directement dans la mémoire de mon listing basic et le modifiait...

**F : Et actuellement ? Es tu toujours dans le domaine du jeu vidéo ?**

F K : Eh bien non. J'ai continué pendant longtemps a faire des jeux vidéo, tout seul. Mais je n'ai pas suivi le mouvement de la 3D, le mouvement "Direct X" etc...

En 1993 je suis passé au PC (486 dx33) (pour jouer a Alone In the Dark !) et j'ai découvert des jeux comme Eye Of The Beholder II qui m'ont fait réaliser le potentiel graphique des PC (même si j'adorais l'Atari ST d'un de mes potes). J'ai commencé avec la QBasic du Dos 5, puis le vrai Quick Basic, puis le Turbo Pascal 6 et 7 en 1995; j'apprends l'assembleur 80486 au passage, puis en 2000 j'apprends le C, en 2001 le C et cette année le Java... après

mon Bac S j'ai fait un Deug Mias que j'ai échoué (je travaillais trop au développement d'un jeu vidéo mélange de Zelda et Monkey!! Island... qui s'est perdu dans un crash de disque dur !) puis un DUT info, ensuite j'ai travaillé dans le domaine de l'email pendant 2,5 ans et maintenant je suis dans le développement dans le milieu des Telecom.

Le dernier jeu vidéo que j'ai programmé date de 1998, Shaolin in Walkball Land, pour la Wired 98 en Belgique. Il est arrivé 4eme (a 1 vote du 3eme grrr, un jeu d'Eclipse !). Tout mes jeux "aboutis" sont téléchargeables sur mon site : <http://fenyx.kell.free.fr>

**F : Comme je te tiens et que tu es plus jeune que moi, j'aimerais aussi avoir ton avis sur l'évolution du monde des**

**JV : alors c'était mieux avant selon toi ?**

F K : Avant, définitivement mieux avant. Le dernier jeu qui m'a accroché ? Thief. Avant ca ? mmm.... Alone In The Dark... mais rien de bien durable... rien d'aussi durable que Le Passager du Temps, ou l'Oeil de Set...

**F : Que retiens-tu de l'époque des nos 8 bits ?**

F K : Pas de "Windows" ni de machine unique. Donc plus de diversité, plus d'originalité dans le dépassement des programmeurs sur chaque plateforme. Je suis terriblement nostalgique, et repenser à cette époque c'est verser une petite larme...

**F : Si tu devais citer les noms de quelques jeux qui t'ont marqués (toutes époques confondues) lesquels citeraient tu et pourquoi ?**

F K : Par ordre chronologique :





Roland on the ropes

Roland On The Ropes (crises de rires avec ma soeur)

Barbarian (quel réalisme dans les combats !)

L'Oeil de Set (ambiance flippante)

Le Passager du Temps (quel scénario !)

M!onkey!! Island I et II (crises de rires, durée de vie)

4D Sports Driving ("Stunts", pour sa durée de vie, ses replays cascades, les crises de rires)

Alpha Waves (plannant, me relaxait après les cours)

Alone In The Dark (novateur, ambiance)

Thief (Dark Project, Metal Age) : premier jeu ou enfin, il faut réfléchir, se cacher, être furtif, etc. j'ai tout de suite ADORE !

**F : Ton CPC fonctionne t-il toujours ? ;)**

F K : Euh... oui et non. Oui, j'ai toujours un CPC 464 qui fonctionne chez moi pour jouer a Barbarian, mais... mais ce n'est pas mon 464 d'origine, car celui ci, un beau jour ou j'étais en 3eme en cours de maths, par un bel orage,



s'est vu foudroyé car ma maison a été frappé par un éclair alors qu'il était resté branché... En rentrant j'ai eu une mauvaise surprise donc : j'allumais la bête et il tapait tous seul sur les touches, au hasard, sans moyen de l'arrêter.... :(

Mais je vais bientôt acquérir un 6128, car mon lecteur de D7 externe ne marche plus depuis des années. J'ai même pu toucher un jour un 6128 PLUS ... ça j'adorerais en avoir un !

**F : Eh bien merci Sylvain d'avoir été enthousiaste pour accepter cette petite interview, comme à mon habitude, je te laisse le mot de la fin, à toi de jouer :)**

F K :

**Ready**

**auto**

**10 ?"Bah écoute ça m'a fait plaisir"**

**20 ?"A la prochaine !"**

**30 \*Break\***

**Ready**

**run**

Source de l'article :

<http://fenyx.kell.free.fr>

<http://www.lankhor.net/>