

AMSTRAD

100 POUR CENT ACTUEL



**CONCOURS
PLATOON
GAGNEZ UN
MAGNETOSCOPE !**

DOSSIER BD :
LA MICRO CONNECTION

BAHUT :
LES MATHS A L'AISE

TELEMATIQUE EN CPC

CONCOURS ECRAN :
**UN VOYAGE AU SALON
DE LA BD !**

N°1 19 F
MENSUEL
FEVRIER 88

LOGICIELS :
LES TOPS DU MOIS

M 2256 - 1 - 19,00 F



3792256019000 00010

INTERVIEW MARION VANNIER



INTERVIEW

42
43

- Le bruit court en ce moment qu'AMSTRAD abandonnerait la production des CPC...

MV : C'est complètement faux, c'est notre produit fétiche, celui qui nous a lancés sur le marché très exigeant des micro-ordinateurs familiaux. On ne change pas une équipe qui gagne quand elle continue de gagner.

- Pourtant certains de nos confrères ont titré sur cet abandon...

MV : Il ne s'agit que du mot CPC. Pour des raisons de copyright, nous ne pouvons plus en faire la promotion, ce qui d'ailleurs risque de poser certains problèmes à l'un de vos confrères.

Pour ce qui concerne la gamme des 464 et 6128, elle continue et continuera d'être disponible.

- Cela n'était pas évident pour tout le monde. Lors des fêtes de fin d'année, vous étiez en rupture de stock. Je connais des gens qui ont pesté contre AMSTRAD.

MV : Effectivement, le succès des CPC a dépassé nos prévisions et pourtant nous en avons livrés 92 000 lors du dernier trimestre 1987 soit 20 % de plus que l'année précédente à la même époque.

Vous savez, je comprends que des clients aient été déçus de ne pas avoir été livrés pour Noël. Notre fabrication a été ralentie car nous avons subi une pénurie de composants en Asie. De plus, lorsque nous décidons de fabriquer des machines, la livraison a lieu cinq mois après. Il faut bien comprendre que nous sommes nous aussi dépendants des délais de livraison de ces composants et quand, nous ne pouvons livrer nos revendeurs, cela nous irrite autant qu'eux.

- Comment jugez-vous la presse micro en France ?
MV : La presse pour être bonne doit être libre et indépendante, elle doit être de qualité et pouvoir dire ce qu'elle pense de nos produits. En France je la trouve d'excellente qualité en comparaison avec celle d'autres pays européens.

- Personnellement, je vous trouve très pointilleuse quant à votre image de marque, mais après tout cette image est internationale et vous la faites respecter comme vous le voulez. Mais ne vous attendez pas à ce que certains de nos confrères vous fassent des cadeaux. Vous avez quand même retiré à l'un d'eux l'autorisation d'utiliser votre marque dans son titre.

MV : Je ne veux faire aucune controverse à ce sujet, mais utiliser notre marque est un challenge de qualité, aussi bien sur le plan du produit magazine que de son contenu. Cela ne va pas sans risques.

- Alors, vous nous faites confiance. Pourtant je vous assure qu'il est difficile de porter votre nom sans attirer jalousies et ragots. Dites, on ne vous appartient pas... ?

MV : Non. Et je ne vous l'apprends pas.

- (Soulagement). Bon, vous êtes arrivée sur le marché du 8 bits et avez connu le succès, idem sur le marché de l'ordinateur professionnel. A quand une machine évoluée technologiquement ? Un ordinateur 16/32 bits est-il en préparation ?

MV : Notre marché est celui de la grande diffusion. Par contre, celui des ordinateurs à processeurs évolués est en devenir. Mais bien sûr, AMSTRAD saura imposer, en temps voulu, une machine sur ce marché.

- A ce propos, pourriez-vous nous en dire plus sur l'état de vos développements ?

MV : S'il est sûr que nous sommes en train d'étudier le marché micro de demain, nous ne pouvons pas encore nous prononcer sur une éventuelle nouvelle machine AMSTRAD.

- Il faut pourtant y songer, car les CPC sont quelque peu dépassés technologiquement par rapport aux machines plus récentes, non ?

MV : Quel micro offre autant de possibilités pour un si petit prix ?

- Ce que font les micros AMSTRAD, tous les micros actuels sont capables de le faire...

MV : Y a-t-il un standard, le PC mis à part, sur lequel autant de sociétés et de développeurs ont travaillé depuis 3 ans ?

- En fait, vous vous contentez de démarginaliser un standard en l'ouvrant au plus grand nombre grâce à une politique du juste prix très bien étudiée...

MV : Vous avez parfaitement compris notre politique.

- Bon, mais cela serait bien si Mister SUGAR se pressait de sortir une machine 32 bits, on aurait de quoi s'amuser à la rédaction (rires partagés). Et plus sérieusement, vous compléteriez votre gamme informatique dont tout le monde connaît le succès.



AMSTRAD

AMSTRAD
CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

INTERVIEW :

THIERRY LHERMITTE

T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS !

SOFTS :

AIRBORNE RANGER

BATMAN

MORTEVILLE MANOR

R. TYPE

SECRET DEFENSE

SPITTING IMAGE

THUNDER BLADE

100%

**VOTEZ
POUR LES
MEILLEURS !**

**18 JOYSTICKS
TESTÉS PAR
MISS X, ROBBY,
SINED, STEPH**

N°11 21 F
MENSUEL
JANVIER 89

M 2256 - 11 - 21,00 F



THIERRY LHERMITTE



**J'AI APPRIS
A LIRE
A MON FILS
SUR UN CPC**

THIERRY LHERMITTE : J'AI APPRIS A LIRE A MON FILS SUR UN CPC



Inutile de vous présenter Thierry Lhermitte, ses nombreux films et pièces de théâtre ont fait de lui un des acteurs les plus appréciés de sa génération. A *Amstrad Cent Pour Cent*, nous avons découvert un autre aspect du personnage : sa passion pour la micro-informatique, passion qu'il a transmise à son fils Victor, âgé de 8 ans. Pour en savoir plus, nous sommes allés le voir dans son appartement où il a répondu à nos questions.

AMSTRAD CENT POUR CENT : Comment es-tu venu à la micro-informatique ?

THIERRY LHERMITTE : Je voulais acheter un micro-ordinateur. Ça me trottait dans la tête depuis assez longtemps et puis, un jour, j'ai craqué, je me suis acheté un CPC.

A.C.P.C. : Pourquoi un CPC ?

T.L. : Parce que les publicités étaient attirantes et que c'était un des ordinateurs les moins chers. Je ne savais pas si la micro allait vraiment m'accrocher, je pensais que le CPC était la bonne machine pour débiter, d'autant qu'il existe plein de jeux. Au début, je ne savais pas qu'il existait autant d'éducatifs... Je voulais un micro pour me servir d'un traitement de texte, à cause de mon écriture, et puis je fais tellement de fautes qu'il me faudrait une machine à écrire très chère. En fait, il n'y a que le traitement de texte qui te permette de corriger facilement. Depuis, j'écris tout le temps. De plus, j'ai choisi le CPC parce qu'il a une énorme logithèque ludique. C'était

pour Noël 1986, je savais que cela ferait plaisir à Victor. Avant tout, je voyais le CPC en tant qu'outil, et je ne pensais pas qu'il y avait autant d'éducatifs disponibles sur ce micro-ordinateur.

A.C.P.C. : Nous savons, par les médias, que tu aimes la mer et les bateaux. Pensais-tu déjà emmener le CPC en croisière avec toi ?

T.L. : Non, cette idée m'est venue plus tard, en me rendant compte des possibilités offertes par la digitalisation. C'est vraiment génial de pouvoir capturer une image avec une simple caméra vidéo. C'est alors que l'idée m'est venue de digitaliser des cartes marines. Je ne l'ai pas encore réalisé, mais cela fait partie des mes projets. Je compte bien mettre l'imprimante dans un coin et la sortir une semaine à l'avance, lorsque je serai sûr d'avoir du 220 volts, pour imprimer les cartes dont j'aurai besoin un peu plus tard.

A.C.P.C. : Tu pensais donc utiliser le CPC uniquement en tant qu'outil ?

T.L. : Au début, oui. Puis, en découvrant l'immense bibliothèque de logiciels, j'ai passé quelques nuits à décortiquer ce qu'ils appellent des notices. Ces morceaux de papier bourrés de fautes et apparemment très mal traduits, qu'ils donnent avec les jeux.

A.C.P.C. : Quel est le logiciel de jeu qui t'a le plus éclaté ?

T.L. : Tennis 3D de Loriciels m'a vraiment fait passer du bon temps. Il n'est pas génial génial, mais je me suis bien éclaté avec.

A.C.P.C. : Et cela t'a passionné tout de suite ?

T.L. : Oui, surtout que, lorsqu'il y a un truc que je ne comprends pas, comme je suis assez maniaque, je planche jusqu'à ce que j'y arrive. Ce n'est pas

parce que je suis un homme de volonté, mais vraiment parce que cela m'empêche de dormir. Par exemple, quand je repense au manuel livré avec le CPC, c'est vraiment pas clair ; quand tu n'y connais rien et que tu n'as personne pour t'aider, cela devient cauchemardesque. Tu es obligé de chercher, et c'est d'ailleurs comme cela que je sais tout ce que je sais sur CPC.

A.C.P.C. : Tu as donc appris à te servir de la machine avant de l'utiliser pour l'éducation de Victor.

T.L. : Oui, et en même temps, j'allais m'acheter des jeux. Et surtout, j'ai fait l'acquisition de mon premier traitement de texte, puisque c'était tout de même mon idée initiale. J'ai donc commencé avec Semword, mais j'ai laissé tomber parce qu'il ne correspondait pas vraiment à ce que j'en attendais. Ensuite, je suis tombé sur Textomat, que j'ai trouvé très intéressant et auquel je suis resté fidèle parce qu'il m'apporte juste ce dont j'ai besoin. Mais je gardais, bien entendu, un œil sur les nouveautés en matière de jeux.

A.C.P.C. : Mais après ton propre apprentissage, comment as-tu amené Victor à l'informatique ?

T.L. : Eh bien, Victor allait à ce moment-là à la maternelle et était préparé à l'apprentissage de la lecture. Les enfants commencent à recopier ou à reconnaître des mots, à écrire leurs noms. Mais ils ne savent pas lire. C'est une approche globale et peu stricte. C'est alors que j'ai trouvé Apprends-moi à lire de Cédic Nathan. Ce logiciel a un chemin et une approche formidables de l'enseignement de la lecture. Victor s'est beaucoup amusé à apprendre à lire, à raison d'un exercice par jour.



MORTVILLE MANOR

Reconnu par tous comme étant le meilleur jeu d'aventure vidéo de l'année 1987, LE MANOIR DE MORTEVIELLE est un classique à posséder.

Il parle bien sûr, même sur votre CPC, sans autre extension que votre configuration de base. Il fera encore parler de lui !

Version CPC 464, 664, 6128 (disquette)



Lankhor

Version CPC



2x **TILT D'OR CANAL+ 1987**

- ADVENTURE
- SOUND EFFECT

M Y S T E R Y

« QUOIQU'IL ARRIVE, PAR DESSUS LE MUR DU SILENCE, JE VOUS LAISSERAI UN SIGNE... »



* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris, Tél. 40.37.06.37.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT
78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
Tél. : 34.86.45.91

NOM : _____ Prénom : _____ Signature : _____

ADRESSE : _____

Tél : _____

Ci-joint Chèque bancaire C.C.P. Mandat
ST Amiga PC CPC disquette Total
Quantité + + x 249 F + x 199 F =

A.C.P.C. : Et toi, cela t'amuse aussi d'apprendre à ton fils à lire par l'intermédiaire du CPC ?

T.L. : Oui, car les enfants n'ont aucune appréhension, aucun complexe vis-à-vis de l'ordinateur. Il y a plein de gens qui sont paralysés devant un clavier, mais un gamin de cet âge-là est tout à fait à son aise. En deux jours, il sait comment charger le logiciel, sur quelle touche appuyer... C'est fabuleux. Je crois que sans le micro-ordinateur je n'aurais jamais pu, comme maintenant, le faire travailler en dehors de l'école. Je lui ai acheté des cahiers pour apprendre à lire, mais cela ne l'amuse pas. Alors qu'à partir du moment où c'est un écran, avec des couleurs, des flèches, des dessins, tout prend un aspect ludique et l'enfant accroche tout de suite. Cela fait des bruits de félicitation lorsque l'enfant réussit, ce qui est valorisant pour lui. Il a quelque chose de vivant devant lui alors qu'un livre c'est assez mort, c'est comme à l'école.

A.C.P.C. : Qu'est-ce qui t'a guidé dans le choix et la sélection des éducatifs que tu as achetés ?

T.L. : Finalement, il y a assez peu de logiciels éducatifs sur CPC. En plus,

c'est difficile de se les procurer, car ils sont rarement disponibles dans les magasins. On en trouve un ou deux par hasard. Ces logiciels sont fantastiques, car un enfant qui ne sait pas lire est capable, au bout de dix jours, de remettre une phrase de quinze mots dans l'ordre, en étant

parti d'une simple reconnaissance de mots.

A.C.P.C. : Est-ce que le fait que le logiciel soit un Nathan, conçu par la même société que les livres de classe, t'a rassuré ?

T.L. : Non, pas du tout. Mais je ne m'attendais pas à ce que cela soit



aussi bien fait. D'ailleurs, je l'ai passé à Josianne Balasko.

A.C.P.C. : Et Victor, prend-il cet apprentissage du bon côté ? A-t-il accroché ?

T.L. : Je dois avouer que je le force un peu, d'une certaine manière, mais je ne pourrais jamais lui faire faire de l'école en plus de l'école. Alors qu'avec ce procédé il a du mal à s'y mettre, mais lorsqu'il est dedans, il s'amuse et apprend vraiment. En plus, je varie les plaisirs, un jour c'est des conjugaisons, l'autre c'est du calcul mental... Comme ces logiciels sont bien faits, l'enfant se distrait plus qu'il ne travaille mais apprend plus et plus vite, dans de meilleures conditions.

A.C.P.C. : Mais, ayant appris à lire avec l'ordinateur, Victor avait-il envie de lire un livre ou une BD, par exemple ?

T.L. : Bien entendu, en deux mois, il est passé de l'étape déchiffrage à la lecture parfaite. Normalement, en ce laps de temps, un enfant sait lire des mots, mais seulement un par un, alors que, lui, était parfaitement capable de lire et de comprendre une phrase.

A.C.P.C. : Quelle a été la réaction de son entourage, de ses copains ?

T.L. : Ses amis, du moins ceux qui sont venus ici, se sont amusés autant que Victor sur le CPC et ont fait des progrès aussi rapides.

A.C.P.C. : Quel était ton intérêt, vis-à-vis de cette démarche ?

T.L. : Pour moi, c'était magique (no, no, décathlon !!!). Je découvrais moi-

même ce nouvel univers, et j'étais émerveillé par la progression de Victor.

A.C.P.C. : Cette utilisation du CPC a-t-elle suscité en Victor l'envie d'aller trifouiller l'ordinateur de plus près ?

T.L. : Il jouait à tout, mais il est un peu jeune encore pour aller plus loin. Par contre, à l'école, les enfants travaillent en Logo sur des micros, et j'aurais bien aimé approfondir cela avec lui, mais le temps me manque quand même un peu pour réaliser ce projet.

A.C.P.C. : Ta démarche a donc été d'apprendre avant tout à te servir de ton micro pour pouvoir l'inculquer à ton fils.

T.L. : Oui. Par exemple, lorsque tu te retrouves devant ton ordinateur, et que tu dois lancer un logiciel. Si tu ne connais pas, ne serait-ce que la commande CAT, tu te retrouves bête. Ce genre de commandes n'est simplement pas donné dans le livre de prise en main, ce qui ne facilite pas la tâche et fait perdre bien du temps.

A.C.P.C. : Mais maintenant, tu restes toujours avec Victor lorsqu'il travaille avec les éducatifs ?

T.L. : Non, il connaît maintenant les principales manipulations et est capable de se débrouiller tout seul. Le coup, c'est de le mettre devant, quoi.

A.C.P.C. : Et il continue à travailler avec le CPC ?

T.L. : Bien entendu, il continue avec des éducatifs de son âge. Et c'est bien mieux car je me vois mal lui dire de faire des conjugaisons en dehors de

l'école, sans que ce soit sur l'ordinateur.

A.C.P.C. : Cette approche a-t-elle entraîné une rébellion de Victor vis-à-vis de ses devoirs scolaires sur papier ?

T.L. : Pas du tout, l'informatique est alors un plus qui fait travailler l'enfant sans qu'il s'en aperçoive.

A.C.P.C. : Penses-tu qu'avec cette forme de travail Victor ait une évolution scolaire plus importante que les enfants de son âge ?

T.L. : Je pense que cela habitue les enfants à subir un certain stress. Le fait que les exercices sur micro soient soumis au temps les met dans des conditions d'examen et les rend sûrement moins sensibles à ce genre de contexte.

A.C.P.C. : Qu'est-ce que tu tires de cette forme d'apprentissage ?

T.L. : Je trouve génial le fait de voir un enfant s'éclater tout en apprenant. L'informatique devient un super plus. C'est frappant !

A.C.P.C. : Et le choix des programmes ?

T.L. : Je trouve que, plus on avance dans les logiciels éducatifs, moins ils sont à la hauteur de nos espérances. En ce qui concerne l'apprentissage de l'écriture, les logiciels ne sont pas du tout ergonomiques. Il faudrait passer soit par une table traçante, soit par un stylo optique, pour ne pas avoir à travailler avec un œil sur l'écran et l'autre sur une feuille de papier. C'est un coup à faire attraper aux enfants un



strabisme divergent.

A.C.P.C. : Qu'attends-tu d'un logiciel ?

T.L. : Avant tout, qu'il ait une documentation très bien faite, qui énumère bien les possibilités du soft, les options ou les paramètres. Il faut aussi que le déroulement du soft soit logique. Il est vraiment bizarre d'utiliser deux commandes différentes pour le même type d'action, c'est absurde ! Sinon, j'aime bien les couleurs vives et les dessins soignés. Mais surtout, il est impératif que le chemin pédagogique soit parfaitement adapté à l'enfant.

A.C.P.C. : Comment évalues-tu la qualité pédagogique d'un logiciel ?

T.L. : Je ne suis pas un enseignant, mais devant certains softs tu te dis que c'est vachement bien foutu, tu découvres que le chemin de l'apprentissage et de la pensée c'est ce chemin logique-là ! En tout cas, c'est ce que je ressens en tant qu'utilisateur.

A.C.P.C. : Et que penses-tu de l'intégration de l'informatique dans les familles ?

T.L. : Je pense que l'informatique est vraiment un truc qui devient de plus en plus indispensable. Que ce soit à la maison ou au niveau professionnel. C'est un outil qui peut être utilisé dans



tous les domaines, de la comptabilité aux jeux, en passant par de nombreuses applications. Je passe moi-même environ une demi-heure par jour sur mon micro, pour travailler, faire mon courrier... ou pour me distraire. Dans tous les cas, si je suis sur l'ordinateur, Victor vient me rejoindre et nous jouons, ou bien on se met au travail...

*Propos recueillis par
Philippe Martin
et Pierre Valls*

A

AMSTRAD
CPC

AMSTRAD



CENT POUR CENT
TELECHARGEMENT :
4 JACQUETTES GRATUITES
DANS CE NUMERO

H.K.M.
CRAZY CARS II
HIGHWAY PATROL
LAST DUEL

CONCOURS
MICROIDS
A 100 %
LES RESULTATS



W. 2256 - 14 - 21,00 F
3792256021003 00140

N°14 21 F
MENSUEL
AVRIL 89

RAFAELLE CECCO : INTERVIEW EXPRESS

Il y a cinq ans, alors qu'il avait à peine seize ans, Raffaello Cecco, Raf pour ses amis, a publié son premier jeu, Equinox, qui connut un grand succès populaire. La petite histoire veut que ce très jeune auteur programme des jeux pour la plus ancienne compagnie d'édition de jeux micro en Angleterre : Hewson (créée en 1980 par Andrew Hewson). Auteur de Solomon Key's, Cybernoïd I et II, Raf est en train de finir son nouveau jeu : Stormlord, d'une facture complètement différente de toute sa production antérieure. Une interview s'imposait. Nous avons contacté Raf par téléphone et il nous a tout dit...

Amstrad Cent Pour Cent : Helle Raffaello... Heu... Hello Raffaello, tu es un auteur de jeux micro particulièrement apprécié des deux côtés du Channel. Peux-tu nous retracer ta carrière de programmeur. Je crois que tu as zoné chez Mikro-Gen à l'époque où certains se permettaient encore de vendre des jeux écrits en Basic.

Raffaello Cecco : Effectivement, j'ai commencé à travailler il y a cinq ans chez Mikro-Gen, où j'ai réalisé un jeu qui s'appelle Equinox. J'ai passé un an chez eux, puis je suis devenu auteur indépendant et, depuis, je travaille pour Hewson.

A.C.P.C : Les jeux signés Cecco sont facilement reconnaissables. Ils ont ce petit quelque chose que l'on appelle "the Touch of Class". En particulier les graphismes, ainsi que les bandes sonores.

R.C : Oh ! merci beaucoup !

A.C.P.C : Utilises-tu des utilitaires du commerce ou bien fabriques-tu tes propres outils de programmation ?

R.C : Les deux, en fait. Pour les graphismes, j'utilise l'Art studio avec un Atari ST sur lequel je fais tous les



dessins. Pour passer du ST au CPC, je me sers d'un programme que j'ai fait moi-même.

A.C.P.C : Après le succès des Cybernoïds I et II, on attend presque un troisième volet du même genre. Verrons-nous, un jour, un Cybernoïd 9, comme nous l'avions annoncé dans Amstrad Cent Pour Cent ?

R.C : Je ne pense pas. Mon prochain jeu s'appelle Stormlord et il est complètement différent de Cybernoïd. Je crois que nous sommes allés aussi loin que nous le pouvions dans le style de jeux de Cybernoïd ou d'Exolon.

A.C.P.C : Pourquoi ne ferais-tu pas un Cybernoïd Construction Set ? Ne trouves-tu pas que c'est une bonne idée ?

R.C : Peut-être, oui. Mais ce n'est pas dans mes projets. Je pense que ce serait très dur à réaliser, et ça m'ennuyerait un peu. Mais, si beaucoup de personnes me le demandent, je crois que je serais forcé de le faire.

A.C.P.C : Le Cheat Mode de Cybernoïd est "YSEX", le verlan de SEXY, et celui de Cybernoïd II est "ORGY". Doit-on en conclure que l'ambiance est chaude dans les locaux de Hewson !?

R.C : Euh...non, pas vraiment. Pour les Cheat Mode, c'est juste une blague un peu stupide pour faire sourire et pour qu'on parle un peu plus de mes jeux. Mais j'espère que cela n'a choqué personne.

A.C.P.C : Nous préparerai-tu un jeu pour adulte seulement ? En tout cas, nos lecteurs en seraient ravis...

R.C : Il y a un peu de ça dans mon prochain jeu, Stormlord. Quelques dessins sont assez osés, mais ils ne sont ni vulgaires ni provocants, plutôt mignons et très jolis.

A.C.P.C : Le CPC est ta machine de prédilection, quel est ton jeu préféré sur CPC ?

R.C : En fait, je ne joue pas souvent. Je regarde les photos d'écran qui paraissent dans les magazines. Vous savez, je passe énormément de temps à tester mes propres jeux et, quand j'ai fini, je n'ai pas vraiment envie de recommencer avec ceux des autres.

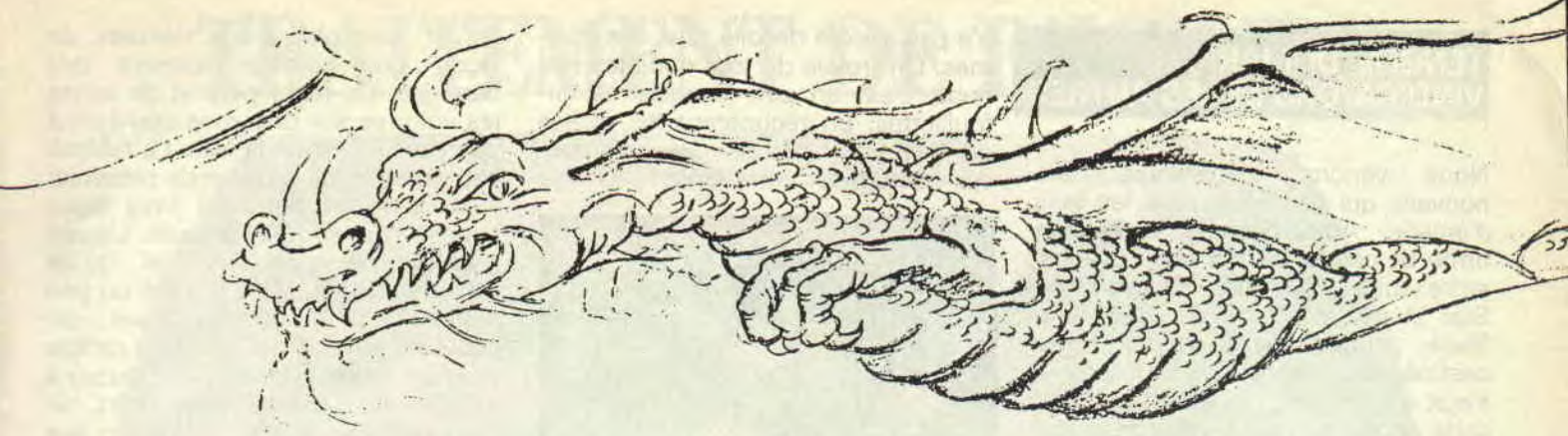
A.C.P.C : OK, quel est ton musicien préféré sur CPC ?

R.C : C'est Dave Rogers. C'est lui qui a fait les musiques sur Cybernoïd. Il a un style très particulier que j'aime beaucoup.

A.C.P.C : Comptes-tu développer encore de nombreux jeux sur CPC ou bien es-tu en train de t'intéresser à des machines plus puissantes ?

R.C : Aussi longtemps qu'il y aura un marché pour le CPC, je développerai





sur CPC. Ce que je veux faire, ce sont des jeux populaires. Je vais aussi programmer sur des 16 bits, mais je continuerai aussi sur CPC.

A.C.P.C : Quels sont les thèmes qui t'inspirent quand tu fais un jeu ?

R.C : Pour Stormlord, je me suis inspiré de contes fantastiques.

A.C.P.C : Quel est le projet le plus fou qui te trotte dans la tête ? Il faudrait que tu nous fasses un jeu multi-joueurs, par exemple, un arcade où deux joueurs s'affrontent sur leur CPC reliés entre eux par un câble ou par modem.

R.C : C'est une idée vraiment excellente, mais il faut penser au nombre de personnes qui seraient intéressées par un tel jeu. Je ne sais pas si ça marcherait. J'aimerais bien réaliser ce genre de projet mais il me faudrait l'appui financier d'un éditeur pour que je puisse m'y mettre.

A.C.P.C : A ton avis, est-il temps pour Amstrad de lancer sur le marché une nouvelle machine ludique ? Connaîtrais-tu des bruits de couloirs à propos d'une telle éventualité ?

R.C : Non, je sais qu'ils ont sorti le PC 200 il n'y a pas très longtemps. Mais, je n'ai rien entendu d'autre à propos d'une nouvelle machine de jeu. Ce serait pourtant une bonne idée.

A.C.P.C : Bon, maintenant que nous avons assez plaisanté, passons aux questions sérieuses. Quelle est la couleur de tes chaussettes aujourd'hui ?

R.C : Je n'en porte pas mais, d'habitude, elles sont blanches comme mes baskets.

A.C.P.C : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les Français ?

R.C : Vous savez, ma mère est française ; elle vient de Marseille et j'aime beaucoup les Français.

A.C.P.C : Aimes-tu les chats ?

R.C : Oui, j'en ai deux.

A.C.P.C : Quel est ton groupe de rock préféré ?

R.C : Queen, j'aime bien le Heavy Metal en général.

A.C.P.C : Que bois-tu le matin en te réveillant ?

R.C : Du café.

A.C.P.C : Et le soir avant de t'endormir ?

R.C : Du café aussi, ou de la vodka ? Euh... Avec toutes ces questions, je redoute le moment où vous allez me demander la couleur de mon caleçon...

A.C.P.C : Tiens, c'est vrai ça, on allait oublier, alors, de quelle couleur il est ?

R.C : C'est-à-dire que je n'en porte pas en ce moment...

A.C.P.C : Mais alors... tu es nu... !?

R.C : Non, non, en robe de chambre.

A.C.P.C : OK Rafaëlle, après toutes ces précisions, je dois avouer que nous attendons Stormlord avec impatience...

STORMLORD DE HEWSON

Superbe ! Telle fut notre réaction lorsque nous avons vu la première photo d'écran disponible de Stormlord, le nouveau jeu de Rafaëlle Cecco. Malheureusement, nous n'avons pas pu avoir une démo. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici une petite description du jeu. Le scénario de Stormlord s'inspire des contes fantastiques et propose un univers gentiment sexy (voir l'interview de Rafaëlle). Le jeu se déroule dans un pays imaginaire, peuplé de fées et gouverné par la reine des ténèbres. Cette terrible sorcière a emprisonné les fées et votre mission sera de les libérer avant que la reine ne les détruise définitivement... Sortie prévue en avril.



AMSTRAD
CPC

AMSTRAD



CENT POUR CENT

MAGIQUE

LE LIGHT GUN AMSTRAD

JEUX :

BATMAN, INDY, 007,
LES SUPER HEROS
ATTAQUENT

INITIATION

BASIC

OCP ART

ISSN 0988-8160 - 18 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA



M 2256 - 18 - 21,00 F



3792256021003 00180

N°18 21 F
MENSUEL
SEPTEMBRE 89

L'INTERVIEW DU MOIS



Trop souvent nous sommes en admiration devant un soft, que ce soit par rapport à une programmation quasi parfaite, un graphisme somptueux, ou même une musique qui nous laisse rêveurs. C'est ainsi que des jeux comme Sorceri, Gysor, Stormlord, Titan et beaucoup d'autres demeurent à jamais gravés dans nos mémoires. Il y a toujours une personne, voire une équipe responsable de ces chefs-d'œuvre, qui, malheureusement, restent souvent dans l'ombre.

PHILIPPE PAMARD, LE TITAN DU CPC

A *Cent Pour Cent*, nous avons pris l'initiative de vous présenter chaque mois une personnalité ayant participé à l'élaboration d'un de ces petits bijoux qui nous ont fait passer des nuits devant nos micro. Pour commencer en beauté, voici l'interview exclusive de Philippe Pamard, à qui l'on doit la réalisation de Titan, ainsi que l'adaptation sur CPC de Crazy Cars 2, et croyez-moi, il est loin (de mini-bus) d'avoir dit son dernier mot.

Nous : Avant d'aborder les questions techniques, peux-tu nous raconter tes débuts dans le monde de l'informatique ?

Lui : Mes débuts se sont faits en 1983-84, sur les games des ZX-80. Je me suis amusé en assembleur, petit à petit, quoi. Le ZX-80 possédant un micro-processeur Z80, je suis resté dans la même famille en achetant un Amstrad. Tout d'abord, je n'étais pas trop emballé, mais après quelques petits essais, j'ai trouvé ça marrant.

Nous : Quels étaient tes premiers pro-

grammes ?

Lui : En voyant les jeux que j'achetais, je me suis dit que l'on pouvait faire un peu mieux. C'est de là qu'est partie l'idée de bidouiller les jeux que je possédais pour les accélérer.

Nous : Et ton premier jeu ?

Lui : Celui qui n'est pas sorti dans le commerce, bien sûr. C'était un jeu d'aventure, genre Elite, dans l'esprit Fligh Simulator 2 avec un tableau de bord, où tout le jeu consistait à manipuler l'appareil. Je l'ai laissé tomber ; manque de temps car je partais à l'armée.

Toujours lui : Les militaires ayant de bonnes idées, je me suis penché sur un autre jeu avec un écran du type arcade. Titan n'était pas une idée très réfléchie au départ. J'avais des routines très rapides, et autour de ces routines, j'ai fait le jeu.

Nous : Et les graphismes dans Titan ?

Lui : J'ai programmé et fait tous les dessins de Titan, j'avais même une musique que je ne trouvais pas géniale, c'est la raison pour laquelle Titan n'a que des bruitages.

Nous : Quels sont les utilitaires que tu utilises pour tes jeux ?

Lui : Comme assembleur, j'utilise Pyradev, qui, selon moi, est le meilleur. En ce qui concerne les dessins, je me suis fait un éditeur de sprites qui me suffisait amplement. Pour les sons, j'avais écrit un utilitaire permettant de jouer des sons au 300e de seconde (NDR : L'Amstrad gère les sons au 50e de seconde).

Nous : Que penses-tu des 16 bits ?

Sept : C'est beaucoup pour un seul homme.

Lui : OK, c'est mieux, mais dans ce cas je préfère les 32 bits. J'ai un Archimedes (NDSined : Je te dis que ça. Une bombe.), je programme dessus et en même temps je programme sur CPC pour porter le même message. Bien sûr, il ne faut pas programmer le CPC n'importe comment.

Elle : Salut Pierre, salut Poum ! (smack, smack)

Nous : Salut Miss ! (smack, smack)

Lui : Whaou !

Nous : Hum, oui. Mais un jeu sur 16 bits et le même sur CPC, ça fait une différence, non ?

Lui : Bien sûr, mais on peut, si l'on prend son rôle de programmeur à cœur, faire des choses que l'on pensait impossibles. Pour les sprites par exemple, en faisant une adaptation, on peut réduire les séquences d'animation sans que le résultat n'en souffre, ou compacter les sprites en mémoire pour les décompacter en temps réel, ce qui demande encore une fois une programmation très poussée mais tout à fait jouable.

L'INTERVIEW DU MOIS

Nous : En parlant de jeux, tu travaillais pour Titus, tu les quittes pour travailler en indépendant pour des éditeurs comme Silmarils. Peux-tu nous dire les raisons de ton divorce ?

Lui : Humm, euh, c'est-à-dire que, euh...

Nous : Disons que le fait que tu travailles en indépendant te laisse le choix de tes horaires de travail.

Lui : C'est ça.

Nous : Quels sont, pour toi, les moments les plus propices à la programmation ?

Lui : La nuit évidemment. Le calme de la nuit, l'esprit qui sort de ton cerveau, tu peux profiter pleinement de ta mémoire.

Nous : Actuellement, tu travailles sur quel projet ?

Lui : Je suis en plein dans l'adaptation de Windsurf Willy, qui est un simulateur de planche à voile avec une animation d'enfer. C'est le genre "j'affiche en permanence la mer pour recréer un mouvement réaliste", sans parler des mouvements impressionnants que peut prendre le joueur sur sa planche, ce qui en fait un jeu difficile à adapter, mais le résultat sera de très bonne facture. J'aimerais bien, après, faire l'adaptation de Targan.

Nous : Quelles sont les qualités premières que doit posséder un jeu digne de ce nom ?

Lui : Une animation de bonne qualité qui donne l'impression de glissement. Les jeux qui affichent leurs sprites en 25 images/seconde sont saccadés, dans le sens où le balayage écran se fait tous les 50e de seconde ; on en déduit facilement que le sprite sera affiché deux fois à la même place pour tous les déplacements. Il n'empêche que le 25e est tout à fait acceptable. Sinon il y a les jeux en 16 images/seconde, 13, 10 et 8 images/seconde. En dessous, vous pouvez remplir votre rubrique poubelle. Attention, je parle d'images car on peut afficher un sprite, qui fait un pixel, 256 fois par seconde mais je n'appelle pas ça de l'animation.

Nous : Quelle est ta réaction quand tu vois que, depuis la sortie de Titan, il y a dans beaucoup de jeux des scrollings qui vont dans tous les sens, rappelant



ceux de Titan ?

Lui : Ça me fait plaisir, bien entendu, mais il faut savoir que je n'ai pas inventé la poudre et que d'autres jeux l'avaient fait avant moi. Le seul plus, dans Titan, c'est le fait que ce soient une balle et une raquette qui aillent dans tous les sens.

Nous : Après les zolies musiques et les animations parfaites, quelles sont, à ton avis, les techniques qui restent à développer sur CPC ?

Lui : Sans hésitation, je dirai l'optimisation. C'est un plaisir personnel. En fait, je préfère optimiser un jeu plutôt que l'écrire. Dans Windsurf Willy par exemple, j'ai écrit des routines pour afficher les sprites que je pense avoir poussés à la limite du possible. Ça m'étonnerais que l'on puisse aller beaucoup plus vite. C'est presque de l'optimum.

Nous : Il y a, dans le monde des programmeurs, "les secrets" qui ne circulent pas si facilement. Que penses-tu de notre initiative de dévoiler ces secrets, comme, par exemple, la publication des routines d'OverScan dans le Cent Pour Cent de ce mois-ci ?

Lui : Ça ne peut que faire du bien, dans le sens où ce n'est pas le programmeur détenant un secret qui va faire les dix softs qui seront réalisés à partir de cette même routine. Je reconnais tout de même qu'il est dur de donner une routine que tu as passé plusieurs nuits à développer ; on a

envie d'en profiter d'abord.

Elle : Vous venez prendre un café ?

Lui : Oh oui, tout de suite.

Nous : Tout à l'heure, on n'a pas fini. La musique qui te fait rêver ?

Lui : Art of Noise, Pink Floyd. Je n'aime pas les musiques du genre Top 50, c'est comme les 16 bits, ça me donne des boutons. Mais que cela reste entre nous, n'est-ce pas ?

Nous : Oui, oui. Et tu aimes lire ?

Lui : J'aime la série d'Achille Talon, le style Hugo Pratt, donc Corto Maltese.

Nous : Voici une série de questions rapides et stupides, comme on les aime.

Q. : Quelle est la couleur de tes chaussettes ?

R. : Bleu.

Q. : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?

R. : Les miens, c'est-à-dire ne jamais être à l'heure.

Q. : Tu aimes les chats ?

R. : Boooo.

Q. : Que bois-tu le matin ?

R. : Du rouge, car je me réveille à midi.

Q. : T'es habillé comment quand tu programmes ?

R. : En short, pour faire sportif.

Elle : Salut les mecs, je m'en vais.

Nous : Philippe, on te remercie, et te souhaitons beaucoup de courage pour la suite.

Lui : Super, je suis pressé car j'ai un avion à prendre.

Propos recueillis par Pierre et Poum

AMSTRAD
CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

MARGERIN

SON CONCOURS,
SON INEDIT BD
ET SES POTES

NOUVEAUX

DOUBLE DRAGON
CENT POUR CENT A D'OR

JEUX

LES TOP DU MOIS,
LES HIT DE FIN D'ANNEE

MISS X

A AMSTRAD EXPO



ISSN 0988-8160 - 18 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

M 2256 - 19 - 21,00 F



N°19 21 F
MENSUEL
OCTOBRE 89

INTERVIEW DU MOIS



L'heure était grave. Toute l'équipe était au complet. Leur mission était de trouver un programmeur ou graphiste digne de ce nom, à qui on irait tirer les vers du nez. On entendit une voix reconnaissable parmi des milliers dans le couloir, c'était le chef en personne qui faisait son apparition. Comme si le bras ne suffisait pas, il avait le nez dans le plâtre (juré, c'est vrai). Il ressemblait tellement aux personnages du capitaine Blood que la décision concernant le choix du programmeur du mois fut très rapidement prise.

YVES LAMOUREUX, L'AMOUREUX PROGRAMMEUR

Nous : Salut Yves, peut-on savoir quel âge tu as ?

Lui : 25 ans.

Nous : Pour te situer dans l'univers du CPC, sur quels jeux as-tu travaillé ?

Lui : La Formule, Prohibition, les Dieux de la mer, Bivouack, Bob Moran science-fiction, l'Arche du capitaine Blood et Purple Saturn Day.

Nous : S'il te plaît, tu peux te montrer un peu plus expressif ?

Lui : Mouais, elle est où ?

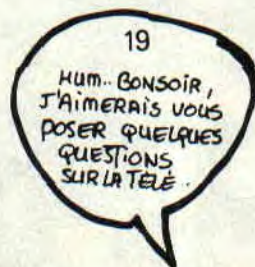
Nous : !! C'est quoi la Formule ?

Lui : C'est le premier jeu que j'ai programmé pour Infogrames, et c'est de loin le meilleur. Tu connais pas ?

Nous : Non, tu peux nous en dire deux mots ?

Lui : Oui, c'est un professeur de chimie qui invente une potion pour devenir tout petit, il en boit par mégarde et il devient tout petit et tombe dans une poubelle. Dans cette poubelle, il y a les morceaux de la formule qu'il doit récupérer pour pouvoir les relier et aller dans son laboratoire pour préparer la potion magique qui va le faire devenir plus grand. C'est un jeu d'arcade dans lequel il faut ramasser les bouts de papier...

Nous : Attends, on a pas trop de place, on va parler d'autre chose, tu veux bien ?



Lui : Ouais, elle est où ?

Nous : !! Tu gagnais combien à l'époque ?

Lui : T'es vachement indiscret.

On avait l'impression qu'Yves était ailleurs. Il n'arrêtait pas de tourner la tête dans tous les sens, comme s'il cherchait quelque chose. (Au fond, on savait bien que ce quelque chose était quelqu'un). Mais voyons la suite.

Nous : Nous, on aime les jeux parfaits comme Prohibition, qui était ton premier jeu avec des scrollings en béton et...

Lui : Top ! Le premier avec des scrollings, c'était la Formule. J'ai mis un temps fou pour le trouver, mais une fois la technique maîtrisée, la programmation de jeux comme Prohibition ou Bob Moran espace devenait un jeu d'enfant.

Nous : La grande mode chez les programmeurs est de délaissier leur 8 bits pour passer sur les 16 bits.

Sept : Je ne dirai rien.

Lui : Moi aussi, je travaille sur PC, car il y a une forte demande pour les jeux sur les compatibles. En plus, ils ont plus de mémoire et différents types de carte graphique.

Nous : On est surpris de voir des jeux sortir sur Amstrad qui repoussent de plus en plus les limites de la machine, cela ne te donne pas envie d'écrire des méga routines optimisées ?

Lui : A vrai dire, j'en ai marre de toujours pousser les limites de la machine, car à chaque fois cela devient un casse-tête, à la fin, c'est crevant.

Nous : Pour programmer, tu travailles avec quel logiciel ?

Lui : Je programme avec un assembleur Z80 sur PC. J'assemble donc avec le PC et je vérifie juste le résultat sur CPC. C'est classe, non ?

Nous : Que penses-tu des démo. sur Amstrad ?

Lui : J'en ai vu quelques-unes. C'est bien, et si j'avais le temps j'en ferais bien, mais hélas.

Nous : Avec Philippe Pamard, on parlait des secrets gardés jalousement par les programmeurs. Qu'en penses-tu ?

Lui : C'est bête, car il ne faut pas garder des routines que pour soi. Si Philippe m'avait téléphoné, je lui aurais volontiers donné les routines pour faire son scrolling.

On commençait à bien le sentir, le petit Yves. Plus il parlait, plus il nous paraissait sympathique. Alors sans

INTERVIEW DU MOIS

INFOGRAMMES, ERE, EXXOS

La rumeur circulait déjà dans les milieux bien informés : les bureaux parisiens d'Ere et d'Exxos allaient être fermés suite à une décision prise depuis Lyon par les dirigeants d'Infogrammes. Pour mémoire, il faut se rappeler qu'Infogrammes était la maison d'édition de ces deux labels. Pour diverses raisons que nous publierons peut-être un jour, le noyau de programmeurs et de graphistes d'Ere et d'Exxos ont décidé de quitter la maison mère pour prendre leur indépendance.

Leur but est de créer des jeux qu'ils comptent vendre "clé en main" aux distributeurs. Certains noms de grandes sociétés de distribution ont été cités, mais il est trop tôt, selon le vœu des disciples d'Exxos, pour publier quoi que ce soit. En tout cas, ils sont déjà prêts à de nouvelles actions, comme la transmutation psychique du dieu Exxos en une nouvelle entité toujours plus jeune, inventive et dynamique. Souhaitons à l'équipe talentueuse d'Exxos (Blood et Purple Saturn Day) de trouver dans cette nouvelle entité la force lui permettant de rester libre et créative, originale et ludique. Bonne chance !

prendre de gants, on lui posa la question suivante.

Nous : Dans Blood, tu nous as pondu un paquet de planètes qui tournent à une vitesse folle, tu nous livres le secret ?

Lui : Je vous vois venir, tous les deux. Year, c'est elle ?

Nous : Non, ça c'est Delphine de chez Syntax Error.

Lui : Allez, parce que c'est Poum qui me le demande si gentiment. Dans Blood, toutes les planètes sont des calculs fractales. Il faut calculer la surface fractale à plat pour ensuite la projeter sur une sphère. On affiche alors en temps réel cette planète avec une tempo que l'on diminue pour obtenir une accélération de la vitesse de rotation. Ça va ?

Nous : Et l'intelligence artificielle dans Blood ?

Lui : La seule chose que je peux en dire, c'est que, dans les prochains jeux, elle sera grandement améliorée.

Nous : Comment fais-tu pour optimiser tes programmes, tu nous donnes quelques petits tuyaux ?

Lui : Avec plaisir, tu les veux avec ou sans coude ?

Nous : Tu n'écris pas chez Syntax, par hasard ?

Lui : Non, sérieux, pour accélérer un jeu, il va de soi qu'il faut virer le système et réécrire ses propres routines. Ainsi tu as toute la place mémoire pour toi (de 0 à FFFF). Je garde juste l'adresse du saut pour les interruptions.

Nous : Encore, encore...

Lui : Vous me gênez, les gars. Allez, il faut également éviter les boucles, quitte à rallonger le programme de quelques octets. Utiliser plusieurs LDI qui vont plus vite qu'un LDIR. Pour afficher un sprite, remplir les lignes sans utiliser de boucle, une seule suffit pour compter le numéro de la ligne.

Nous : Voici une suite de questions stupides. Va savoir pourquoi, on aime ça. T'es prêt ?

Lui : Je m'attends au pire, mais bon allez-y.

Q : Quelle est la couleur de tes chaussettes ?

R : Blanche.

Q : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?

R : Le fait de se prendre pour quelqu'un (NDPoum : Voyez les amis, ça c'est un mec bien.), l'orgueil et le complexe de supériorité.

Q : Tu aimes les chats ?

R :Non.

Q : Que bois-tu le matin ?

R : J'aime bien les chiens, par contre.

Q : Tu te lèves à quelle heure ?

R : A 8 heures, et je bois du thé.

Q : Ta tenue de programmeur ?

R : Rien de spatial.

Q : Tu bois quoi avant de dormir ?

R : De l'eau, du thé. Du café s'il y en a.

Nous : Yves, on aimait beaucoup ce que tu faisais, et on sait maintenant que tu es un gars super, on te remercie.

Lui : C'est gentil, mais elle est où ?

Propos recueillis par Pierre et Poum



AMSTRAD
C P C

CONSOLE
AMSTRAD DEMENT

AMSTRAD

C P C

100% A D'OR
AFTER THE WAR

100% HIT
BATMAN
KNIGHT FORCE
WEST PHASER
WIND SURF WILLY

100% CADEAU
2 CONCOURS
1 POSTER
GHOULS'N
GHOSTS

INDIANA
LE PLAN

ISSN 0988-9160 - 20 - 21 F - 151 FL - 143 FB - 530 FS - 1650 IFA



KIDLER
89

N°20 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 89

M 2256 - 20 - 21,00 F



3792256021003 00200

INTERVIEW DU MOIS



Avec Pierre, comme chaque mois, nous méditons sur le choix de la victime qui allait subir les tortures spécialement préparées à l'occasion des interviews. Comme d'habitude, nous cherchions l'originalité, et pour ne pas changer ces mêmes habitudes, c'était le vide complet. Pour passer le temps, nous jetions un œil sur les dessins que vous nous envoyez par tonnes tous les jours. Et la lumière fut. On allait coincer un graphiste.

Il restait encore une question : Qui choisir ? Comme le veut la grande mode de cette année, tous les graphistes que l'on affectionne sont en vacances au Club medi-terre-armée (comme le disait notre cher Robby). Mais par des sources sûres prises à l'occasion de cette superbe exposition de la Porte de Versailles, nous avons appris qu'une certaine équipe travaillait jour et nuit sur un nouveau jeu sortant des courses de voitures et autre casse-briques en passant par les conquêtes des

galaxies. Il s'agissait de la tribu des Loups Rouges.

HUBERT SZYMZACK

Nous nous rendîmes ainsi à Gagny-city dans l'espoir de rencontrer les habitants de cette tribu. Nous passâmes de nombreux pays et affrontâmes toutes les difficultés de la grande route de l'est. Pierre, sur son cheval de métal, joua le rôle d'éclaireur, alors que je le suivais avec quelques heures de retard dans la diligence, tirée par les quatre plus beaux chevaux de notre écurie.

Nous reçûmes un accueil très chaleureux de la part du Grand Chef en personne, le grand Ciré, ainsi que son sorcier, le petit Frisou à monocle. Nous fumâmes le calumet de la paix, en sortant de la tente car la fumée incommodait fortement la concentration des penseurs de la tribu.

Nous attendîmes le retour de Hubert Szymzack qui nous rejoignit avec son chef de guerre, Vincent Berthelot, après une longue chasse dans les grandes prairies du CPC. Nous pûmes ainsi discuter longuement.

Nous : Quel âge as-tu ?

Lui : 29, bientôt 30 en novembre, on fera une fête.

Nous : Quelle est ta formation ?

Lui : J'ai le bac "A" et j'ai même fait du droit. Je sais, cela n'a aucun rapport avec le graphisme, si ce n'est que j'ai toujours dessiné (comme Guy Degrenne ?). J'ai travaillé pour des enfants et organisé des ateliers d'initiation au dessin. Je pense que c'est un

**QUIZ CENT POUR CENT
TAPEZ 3615 AMCHARGE**

bon moyen d'avoir des relations avec les gens, car il s'étonnent eux-mêmes avec les couleurs. J'ai toujours mis à profit les activités qui amenaient les personnes à s'exprimer par le graphisme.

Nous : Tu dessinais donc sur papier. Comment s'est fait le passage de cette même feuille avec un ordinateur et pourquoi ?

Lui : Par manque de temps. J'avais un aéographe et, si je voulais dessiner, il fallait que je sorte tout mon matériel. La logique voulait que j'essaie le dessin sur ordinateur.

Nous : Donc, pour toi, cela va plus vite de dessiner sur micro que sur papier ?

Lui : Disons que je ne fais pas passer les mêmes choses sur un ordinateur que sur du papier. Je trouve superbe de raconter une histoire sur ordinateur, alors que j'ai déjà fait des BD sur papier et c'est très long quand on est tout seul.

Nous : Avec un ordinateur, ça va donc plus vite et...

Lui : Ça permet une autre sorte de délire. On peut jouer plus facilement avec les couleurs. On peut également, en faisant plein d'essais, voir très rapidement ce que l'on peut obtenir.

Nous : Tu as commencé sur quelle machine ?

Lui : Sur des Mac, dans le cadre des ateliers organisés par la mairie de Paris. J'ai mis trois mois avant de faire mon premier dessin, car je devais découvrir toutes les fonctions d'un tel logiciel.

Nous : Et ton passage chez les Loups Rouges (Pour ceux qui n'ont pas encore compris, il s'agit de l'éditeur Titus) ?

Lui : J'y suis rentré par coup de chance. J'ai écrit une lettre, pris un rendez-vous et rencontré le boss en personne. Il m'ont vu et m'ont adopté, et je m'y sens très bien.

Le Grand Chef Ciré : Au départ, ce n'était pas forcément le graphiste qui dessinait le plus vite, mais celui qui faisait des choses les plus étonnantes.

Nous : A propos de délire, quel est ton univers ?

QU'EST-CE QUI EST CENT POUR CENT RAPIDE ?



De gch. à drte. Vincent Berthelot, Hubert Szymczak et Sohor Ty

Lui : C'est bien entendu celui des images et des couleurs. Donc, je suis un grand consommateur de bandes dessinées.

Nous : Quel sont les lectures qui t'influencent sur le style de tes dessins ?

Lui : Tout ce qui se rapproche de la science fiction. Ce genre de littérature est écrite par des scientifiques ou des militaires dont les idées très précises peuvent être crédibles. Il reste qu'il faut toujours attendre pour voir si leur point de vue se vérifie.

Nous : Comment se passent les rapports entre un graphiste et un programmeur, lors de l'élaboration d'un jeu (et mes ayeux, j'en connais un bout. Comment je me suis bastonné avec Laurent.) ?

Vincent Berthelot (le programmeur) : Dans le fond cela s'est très bien passé car Hubert a beaucoup d'idées, surtout en ce qui concerne les animations. Je devais, par contre, l'arrêter souvent car ses délires ne tenaient pas compte des limites de la machine, comme de la taille de certains sprites qu'il voulait animer. Dans le fond on s'entend assez bien, vu que l'on travaille tout le temps ensemble et que l'on y passe même des nuits.

Nous : Vous aurez donc beaucoup d'enfants ?

Eux :

Nous : Et les utilitaires sur lesquels tu travailles, OCP ?

Lui : Hmmm... Je ne connais pas. Je travaille sur PC. C'est ensuite que l'on transfère ces images sur CPC, et qu'un autre graphiste fait les retouches (pour tout vous dire, ce deuxième graphiste s'appelle Sohor Ty).

Nous : Avouez que des images transférées ne peuvent pas égaler celles dessi-

nées directement sur un CPC, même si l'on y passe plus de temps vu le manque de puissance que l'on rencontre par rapport aux softs sur de plus gros micro.

Lui : Je suis d'accord avec toi...

Le grand chef des Loups Rouges ne partageait pas vraiment mon point de vue et restait persuadé que les dessins transférés pouvaient largement surpasser ceux dessinés sur nos petites machines adorées.

Nous : Pour finir, voici une suite de questions vraiment trop bêtes.

Lui : Dans ce cas, je vais vous répondre bêtement.

Q : La couleur de tes chaussettes ?

R : Blanche.

Q : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?

R : La stupidité.

Q : Tu aimes les chats ?

R : Depuis un mois, ma copine en a ramené un, et il vomis sur la moquette tous les jours, alors tu comprends, j'adore les chats...

Q : Que bois-tu le matin ?

R : Du café.

Q : Et le soir ?

R : Du café.

Q : Ta couleur préférée ?

R : Le mauve et le rouge.

Q : Tu te lèves à quelle heure le matin ?

R : Je mets un réveil à 7h moins le quart et un autre à 7h.

Q : Ta voiture préférée ?

R : F-40 (voir Crazy Car II).

Sur ce, nous entendîmes une symphonie en faim majeur jouée par nos petits estomacs, ce qui nous valut le privilège de déguster des steacks de bison sur toast rond accompagnés d'une boisson à bulles au saloon du coin.

Propos recueillis par Pierre et Poum

**C'EST LA COMPILATION
CENT POUR CENT A D'OR !**

AMSTRAD
CPC

AMSTRAD

21^e CENT POUR CENT
JEUX TESTES
FRANCS

CENT POUR CENT

C'EST DEMENT



IRON
LORD

C'EST EXTRA
VOTEZ POUR LES

100% 89

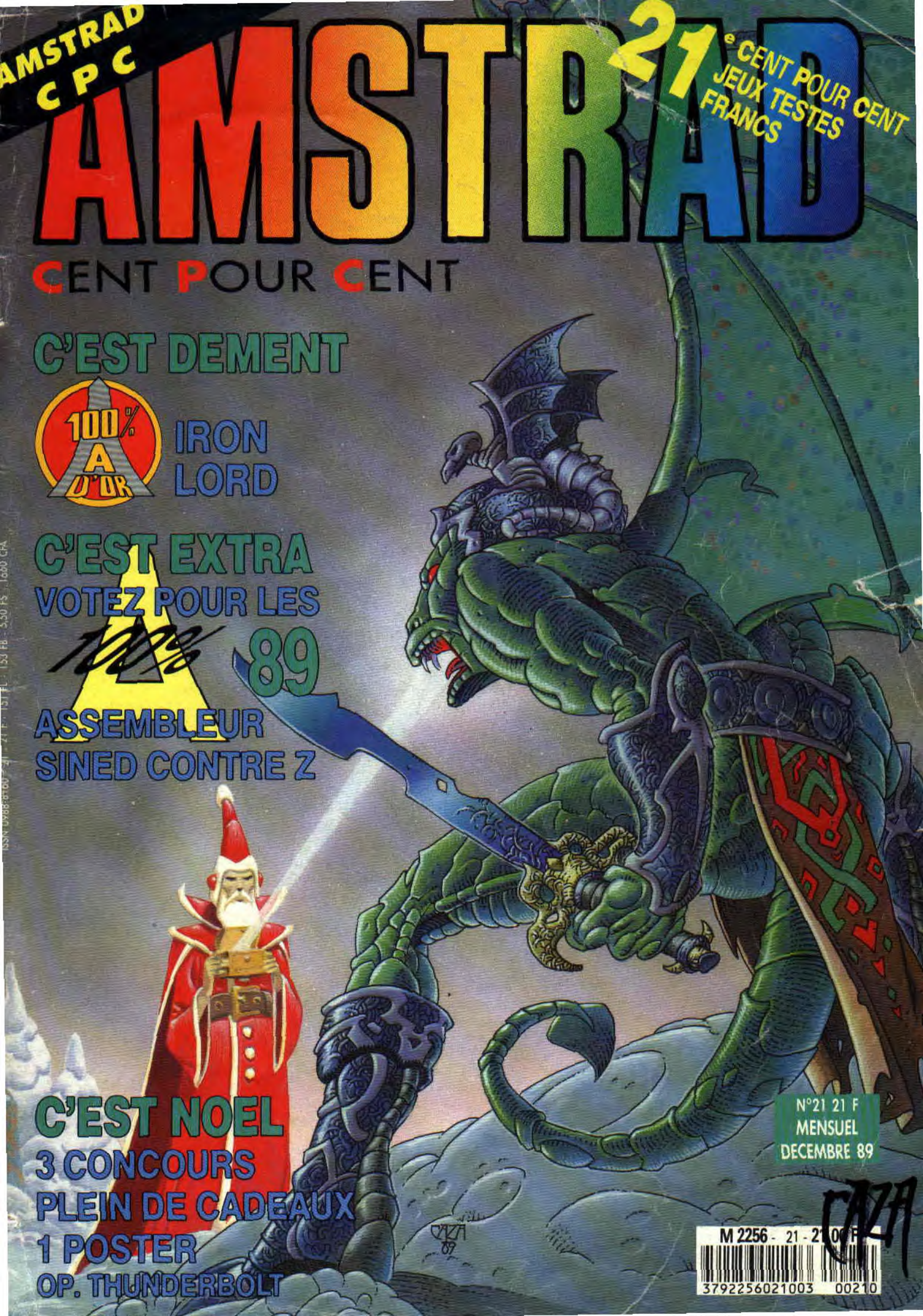
ASSEMBLEUR
SINED CONTRE Z

C'EST NOEL
3 CONCOURS
PLEIN DE CADEAUX
1 POSTER
OP. THUNDERBOLT

N°21 21 F
MENSUEL
DECEMBRE 89



ISSN 0988-0709 21 F 21 F 13 FB - 5,30 FS - 1600 CPA



INTERVIEW DU MOIS



Je vois que vous êtes tous présents et attendez avec impatience de voir de quel nez vont sortir les vers de ce mois-ci. Cette fois, comme c'est Noël et qu'il faut, pour garder mon image de marque, faire dans la dentelle, je vous réserve une surprise car nous avons eu affaire à un programmeur de type assez spécial.

OLIVIER RICHEZ, LE CHAT NOIR QUI TIRE PLUS VITE QUE SON OMBRE

Je ne vous apprend rien si je vous dis que nous vivons dans un monde pas comme les autres. Si vous n'en êtes pas convaincu, vous pouvez aller voir ailleurs pour faire la différence. Notre monde est celui des CPC et on en est fiers. Notre devise (du moins celle des dieux de notre monde) est "l'innovation". Pour ne pas trahir cette image

(ça fait deux images donc un paquet de bon points) il existe sur cette planète des personnes qui travaillent jour et nuit pour trouver le "plus", qui pourrait nous faire plaisir.

Olivier Richez est un très gentil garçon, et nous a pondu un truc assez génial qui correspond bien évidemment à tout ce dont je viens de parler. Vous vous demandez sûrement de quoi il peut bien s'agir. Je vous le donne en mille. Eh bien oui, c'est le programmeur du West Phaser. Vous savez, le colt des années 90, celui qui tire sur un écran pour descendre tous les méchants sprites qui veulent du mal aux gentilles petites brunes bien enrobées. Eh bien madame, je me posais, depuis sa sortie, la question suivante qui viendrait à l'esprit de n'importe quel bidouilleur : mais comment ça marche ?

Pour cela on s'est pas dégonflés. D'habitude avec Pierre, on papotait avec les programmeurs ou dessinateurs, mais cette fois, on a pris tous les atouts de notre côté en suppliant le grand Sined de nous accompagner pour mettre au clair tout ce qui devait l'être. Reçus par la charmante et non moins compétente attachée de presse de Loricel (ND Sined : Maman, je peux avoir la même pour Noël ?), nous commençâmes notre interview.

Nous : Salut c'est nous et toi t'es qui ?

Lui : Olivier Richez.

Moi : Eh, dis-moi Pierre, c'est qui la dame ?

Le "demi-périmètre du cercle" me jeta un regard si glacial que je pris la décision de tourner trois fois ma langue dans ma bouche avant de poser des questions ridicules.

Nous : C'est quoi tes débuts dans le monde de l'informatique ?

Lui : Après une tentative dans le monde de T... (touss, touss, keuf, keuf, mmmm...) qui n'a pas vraiment marché, j'ai eu la chance d'être embauché par Loricel, le 15 juin 1988 si tu veux tout savoir.

Nous : On est conscients que ta vie doit être très passionnante, mais nous, ce qui nous intéresse, c'est le West Phaser. Peux-tu nous donner des explications concernant la naissance de ce produit ?

Lui : Pour fabriquer le pistolet, on a travaillé avec les Taïvanais. Ça a été très long car, sans arrêt, on recevait des prototypes et le résultat n'était pas toujours celui que l'on espérait.

Nous : Et ... ?

Lui : Ça marchait un peu comme et quand ça voulait. Ce qui entraîna sans arrêt des modifications. On a eu de gros ennuis avec les écrans monochromes Amstrad qui sont résolus, je te rassure (pas les écrans, banane, les problèmes).

Nous : Mais ...

Lui : Le principe pour le pistolet est dans le fond le même pour toutes les machines. Il y a deux fonctions, celle de la gâchette et celle de la lecture du spot. La cellule va lire la position du balayage sur l'écran alors que, comme tu le devines, la gâchette donne le top pour cette même lecture, ce qui (couic)...

Nous : Attends deux secondes, si on te gêne, tu le dis et on s'en va. Tu pourras continuer tout seul.

Lui : Mais pas du tout, j'oubliais de vous dire que pour l'Amstrad, on attend que le balayage soit en haut de l'écran pour ensuite compter sa position, sachant, bien sûr, le temps que met le balayage pour descendre dans une position donnée.

Pierre : Dis-moi, Poum, tu suis, parce que faut que j'aïlle aux...

Moi : Oui bien sûr, mais dis-moi, c'est qui la dame ?

Lui : C'est Sophie Lallée, l'attachée de presse de Loricel.

Moi : Enfin... J'y pense avec ce que tu viens de dire, on peut avoir une idée bien précise pour la position verticale du pistolet par rapport à l'écran, mais pour cette même position à l'horizontale ?

Lui : Très bonne question. Je vais t'expliquer le fonctionnement du West Phaser en détail. Lorsque le temps machine n'est pas utilisé pour le dé-

placement et la gestion des sprites, le CPC scanne le West Phaser et attend qu'on appuie sur la gâchette. Lorsque cet événement se produit, toutes les encres sont positionnées en blanc pour permettre au faisceau d'être détecté par le pistolet. Une boucle d'attente de la prochaine interruption permet de savoir où était le faisceau sur l'écran. Avec cette méthode, l'ordonnée découle de source. Pour gagner de la précision sur l'abscisse, le scanning est réalisé sur cinq lignes, ce qui affine l'abscisse du point recherché. En effet, les temps reçus entre chaque signal permettent de mieux apprécier la position du balai en horizontal.

Sined : Moi je trouve l'idée du West Phaser sympa. Mais tu vois, si j'étais toi, j'aurais programmé une petite routine qui donnerait la possibilité d'utiliser le pistolet dans n'importe quel jeu qui serait programmé, pourquoi pas, par les possesseurs de ce produit.

Lui : Tu vois, c'est Noël, et pour te faire plaisir, je te signale que sur la face 2 de la disquette, il existe un bon nombre de RSX qui répondent à ton désir.

Sined : Ah ! que ça c'est du pro comme je les aime. (La prochaine fois, je la fermerai plutôt que de raconter des bêtises.)

Nous : Nous voici enfin arrivés à la fin de notre entretien et, comme d'habitude, on va te poser une série de questions stupides.

Lui : Et je dois y répondre comment ?

Elle : Stupide, bien sûr.

Nous : Quelle est la couleur de tes chaussettes ?

Lui : Rose, gris et blanche.

Sined : Pour la couleur, on dit grise.

Nous : Tu aimes les chats ?

Lui : Mouais, j'en ai un.

Nous : Comment qu'il s'appelle ?

Lui : Zézette.

Elle : Ouarf ! ouarf ! (nase de rire)

Nous : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les autres ?

Lui : L'égoïsme.

Nous : Que bois-tu le matin en te réveillant ?

Lui : Du café bien fort.

Nous : Et à quelle heure tu te réveilles ?

Lui : A 7 heures.

Sept : Oui, on m'a appelé ?

Nous : Comment tu t'habilles quand tu programmes ?

Lui : Comme ça.

Nous : Tu bois quoi avant de t'endormir ?

Lui : Du Coca, de l'eau, tout ce qui est frais.

Nous : C'était les questions bêtes.

Elle : Ouarf ! ouarf ! (encore plus nase qu'avant)

Nous : OK, c'était super sympa de nous accueillir. Pour finir en beauté, on pourrait aller boire un verre, hummmmm ?

Elle : Désolée les gars, j'ai un truc de la télé sur mon lit que je dois reprendre, alors ça sera pour une prochaine fois.

Nous : Ohhhhhhh !

Propos recueillis par Pierre et Poum et exceptionnellement par Sined



AMSTRAD
CPC

BONNE ANNEE
1990

AMSTRAD

CENT POUR CENT

VOTEZ
POUR LES
MEILLEURS
JEUX DE 89



NAO
LE NOUVEAU HEROS
100% BD



SHUFFLE PUCK
CAFE

LISTING
LE VOLEUR DE SPRITES



ISSN 0988-8160 - 22 - 21 F - 151 F - 153 F - 350 F

M 2256 - 22 - 21,00 F

3792256021003 00220

N°22 21 F
MENSUEL
JANVIER 90

RICHARD KAY, UN PATRON D'OUTRE-MANCHE



Il y a des jeux qui, pour des raisons indéterminées, tournent durant des semaines entières sur les micro de la rédaction. Ghouls'n'Ghosts, étant le dernier en date, nous

donna l'idée de rencontrer ses programmeurs, pour avoir plus de détails sur le développement de ce soft.

Tous renseignements pris, nous apprimes que ces gentils messieurs habitaient de l'autre côté de la Manche et que, pour une fois, nous aurions un très long trajet à parcourir.

Vendredi, 4 h 59 du matin : tous les réveils de la maison se préparent à effectuer la tâche pour laquelle ils ont été mis au monde, à savoir réveiller des paresseux comme moi, qui n'ont *nullement envie de quitter la chaleur trop agréable de leur lit bien douillet*. L'opération marteau est lancée. Je saute dans mes baskets, prends la petite valise qui avait été préparée la veille, et saute, sans même boire un café, dans un taxi en direction de l'aéroport de Roissy-Charles-de-Gaulle.

Comme d'habitude, les routes de banlieue sont truffées de monde, et je ne peux m'empêcher d'avoir une petite pensée pour Pierre, qui doit probablement m'attendre. Le taxi me dépose devant la porte F de l'aéroport, où était fixé notre rendez-vous. Nous sommes en retard (OK, OK, Pierre, je suis en retard), on court comme des fous, car le temps passe et il faut absolument revenir à la rédac avec cette satanée interview. Enfin, nous voici arrivés devant une cabine téléphonique. J'ouvre la valise et en sors des poignées de pièces de monnaie, car la communication avec l'Angleterre est plus onéreuse qu'un appel aux copines de banlieue.

LE TELEPHONE SONNE

Nous : Bonjour, nous sommes d'Amstrad Cent Pour Cent et souhaitons vous poser quelques questions au sujet de Ghouls'n'Ghosts.

Une voix au bout du fil : Would you like to speak louder please ? (Plus fort, SVP.)

Nous : Vous êtes un studio de création, pouvez-vous nous donner quelques renseignements à ce propos ?

La voix : Si nous ne distribuons pas nos jeux, c'est que cela coûte beaucoup d'argent et que nous préférons traiter avec des sociétés comme US

Gold qui s'en chargent très bien, notre point fort restant la programmation.

Nous : Vous développez aussi pour Ocean ?

La voix : Yes.

Nous : Votre équipe est formée de combien de programmeurs ?

La voix : Nous sommes vingt et un, plus moi, cela fait... heu... vingt-deux. Cela inclue les artistes, les musiciens et les programmeurs.

Nous : Combien de personnes travaillent sur CPC ?

La voix : Sur Ghoul's'n'Ghosts, par exemple, il y a eu six personnes - quatre programmeurs, un graphiste et un musicien - et cela a été un véritable travail d'équipe.

Nous : Comment crée-t-on un studio de création ?

La voix : J'ai travaillé pour Ocean et développé des jeux pour Activision, puis j'ai employé des gens pour 45 livres par semaine pour développer des jeux, et US Gold nous a contactés pour travailler avec eux.

Nous : Vous arrive-t-il de proposer des créations ?

La voix : Cela nous arrive parfois, mais nous travaillons aussi sur commande.

Nous : Vous avez travaillé sur Ghoul's'n'Goblins ?

La voix : Non, nous n'avons absolument pas travaillé sur ce jeu, mais on connaissait bien les développeurs de ce jeu car ce sont des amis.

Nous : Quelle fut la plus grande difficulté lors du développement de Ghoul's'n'Ghosts ?

La voix : Incontestablement les graphismes, car sur la borne d'arcade, il y avait énormément de sprites qui bougeaient dans tous les sens. Nous avons gardé le jeu en entier, tout en essayant de lui conserver sa rapidité.

Nous : Les graphismes ont été faits sur quelle machine ?

La voix : Nous faisons toujours les dessins d'un jeu sur la machine à laquelle il est destiné. Même si cela prend plus de temps, on est certains que le résultat sera meilleur.

Nous : Quels sont vos utilitaires ?

La voix : On développe nos propres utilitaires qui correspondent exactement à nos besoins.

Nous : Il existe une auréole bleue autour du personnage de Ghoul's'n'Ghosts. De quoi s'agit-il ?

La voix : Je ne vois pas de quoi vous parler, mais cela provient probablement du choix des graphistes, qui trouvaient qu'ainsi le personnage ressortirait mieux sur les décors.

Nous : Combien de temps vous a pris le développement de Ghoul's'n'Ghosts ?

La voix : Dix mois avec tout le monde, dont deux personnes sur CPC.

Nous : Vous travaillez beaucoup sur CPC ?

La voix : On aime beaucoup travailler sur cette machine et tant qu'il y aura un marché, nous serons ravis de pouvoir répondre à la demande.

Nous : Comment vous placez-vous par rapport aux autres compagnies qui développent pour Ocean ou US Gold ? Y a-t-il entre vous beaucoup de compétition ?

La voix : Il y a tellement de travail qu'il y a de la place pour tout le monde, et en plus nous développons sur Nitendo, ce qui nous avantage par rapport aux autres compagnies.

Moi : Pierre, avec ce rosbif je ne comprends rien, je vais prendre un café.

Pierre : OK boy, je continue tout seul. D'après vous, l'avenir des jeux sera plus sur ordinateur ou sur console ?

La voix : C'est difficile à dire. Les gens aiment bien allumer leur machine et que le jeu démarre au quart de tour, sans passer par de longs moments de chargement, ce qui pourrait faciliter le marché des consoles. Il y a aussi les problèmes du clavier et de tous les branchements qui gênent un peu l'utilisateur.

Nous : Combien de jeux faites-vous par an ? Et quel a été votre meilleur hit ?

La voix : Nous faisons quinze jeux par an, sur tous les formats. Pour les hits, Bubble Bobble, sur Commodore, a remporté le prix de la meilleure bande sonore, et nous comptons beaucoup sur Ghoul's'n'Ghosts.

Un clic nous indiqua que nous étions en rupture de monnaie et qu'il nous fallait raccrocher. Contents de nous, on se dirigea vers la cafétéria de l'aéroport pour prendre un petit déjeuner, ce qui nous donna la force de rejoindre les locaux de la rédaction pour continuer notre travail.

Je me pose encore une question, qui m'apparaît comme un mystère insondable. Pourquoi Pierre m'avait-il donné rendez-vous à l'aéroport de Roissy ?

Elle : Voilà, j'ai fini de traduire l'interview, il ne vous reste plus qu'à la rentrer au clavier, car vous êtes comme d'habitude à la bourre et le SDR et la maquette n'attendent plus que vous pour boucler le journal.

Avant de vous quitter, je me dois de vous présenter les acteurs de notre film de ce soir. Dans le rôle de la voix, c'était Richard Kay, P-DG de Software Creation. Je n'oublie pas la charmante Hélène Chartier, de SFMI, qui nous a servi d'interprète, nous consacrant quelques heures de son précieux temps. Merci beaucoup, Hélène.

Propos recueillis par Hélène, Pierre, et Poum au café

AMSTRAD
CPC

CENT POUR CENT
A
DEUX ANS

AMSTRAD CENT POUR CENT

GRAND CONCOURS

G
R
E
A
T

C
O
U
R
T
S



EUROPEEN



REVOLUTIONNAIRE
DES CD POUR AMSTRAD



TERRES ET
CONQUERANTS



LE SPRINT FINAL



M 2256 - 23 - 21,00 F



N°23 21 F
MENSUEL
FEVRIER 90

MICHEL RHO, LE MAGICIEN DES COULEURS



Il y a déjà un bon moment que je fais des pieds et des mains pour pouvoir rencontrer celui qui m'a fait le plus rêver avec ses dessins sur CPC. Et voilà que mon rêve devient réalité car nous sommes attendus chez ce monsieur à 16 h 30 précises, et on n'a

nullement l'intention d'être en retard.

Nous voici sur l'autoroute A4 en direction de Saint-Maur. Pierre vérifie pour la trente-deuxième fois qu'il n'a pas oublié le micro de son walkman et que la péloche de son appareil photo est bien enclenchée. Manque de pot, on se trouve dans les bouchons du périph, ce qui me laisse le temps de me remémorer les graphismes d'Oxphar, Crafton et Xunk, L'ange de cristal sans oublier Macadam Bumper et

bien d'autres encore.

Nous : Quel âge as-tu ?

Lui : Que je fasse un rapide calcul. Je vais avoir 38 ans au mois d'août.

Nous : Quel a été ton parcours dans le monde de la micro ?

Lui : C'est assez complexe. J'étais graphiste indépendant, et j'ai travaillé pour l'importateur des Laser 200 (NDPoum : ce sont les ancêtres des micro). Je travaillais pour la publicité, les illustrations et maquette, tout cela sur papier, bien sûr.

Nous : Et ensuite ?

Lui : Je suis arrivé chez Ere Informatique pour faire des maquettes et j'ai, à ce moment-là, découvert le dessin sur micro avec des machines comme Atmos et Spectrum, pour enfin travailler sur Amstrad. Le premier dessin que j'ai fait sur Amstrad était la page de présentation de Macadam Bumper.

Nous : Ce n'est pas parce que tu savais dessiner sur papier que t'as pu dessiner sur ordinateur ?

Lui : Si. Car c'est plus simple à partir du moment où tu as dessiné sur papier. Ne serait-ce que pour la construction de ce dessin.

Nous : Par rapport au papier, qu'est-ce qui t'a plu dans le dessin sur ordinateur ?

Lui : L'animation. Changer les couleurs ou avoir la possibilité de déplacer un bloc pour le mettre ailleurs. En deux mots, toutes les facilités mises à la disposition de l'utilisateur par les programmeurs du soft de dessin.

Pierre : Tu as une cigarette, Poum ?

Lui : J'ai travaillé sur Amstrad avec un vieux soft, Salut l'artiste.

Nous : Donc ensuite, tu as connu OCP ?

Lui : Non, car très rapidement, on a travaillé sur ST. J'ai fait Crafton entièrement avec Salut l'artiste, qui était mon dernier jeu travaillé sur Amstrad, et ensuite on est passé sur Atari.

Nous : Tu dessines, je suppose, sur papier, pour ensuite le retranscrire sur ton moniteur, non ?

Lui : Tout faux, les gars ! Je me mets directement sur l'ordinateur. Tout ce qui est fait, mis à part les digit, est réalisé directement sur ordinateur, sinon ce n'est que du temps perdu. En plus, tu peux modifier le dessin par le jeu des couleurs, ce dont tu ne peux pas te rendre compte sur papier.

Nous : Même quand tu as des personnages à créer comme Crafton, il n'y a pas d'étude préalable sur papier ?

Lui : Non, un personnage comme Crafton repose sur des illusions d'optique. Il doit faire une dizaine de pixels de haut et, sur papier, ce n'est pas possible de dessiner un personnage de cette taille avec quelques carrés



de couleur ; on lui trouverait une allure d'escalier plutôt qu'autre chose. Un point rouge mis à côté d'un vert sur l'écran ne donne absolument pas le même résultat que sur le papier, car il y a un effet de scintillement.

Nous : On dit que tu dois faire une page de présentation. Comment t'y prends-tu ? Tu travailles d'abord les lignes pour finir par du remplissage, ou tu attaques directement le dessin dans ses détails ?

Lui : Pour une grande page, je fais des lignes pour équilibrer les formes, comme sur le papier.

Nous : On peut peut-être aborder le problème qui s'est posé autour de l'équipe de Philippe Ulrich avec Infogrames ? Qu'en penses-tu ?

Lui : Philippe a déjà tout dit. Pas de commentaire spécial.

Nous : Nous recevons plein de dessins réalisés par nos lecteurs et on est persuadé qu'il y a un grand nombre d'entre eux qui aimeraient en faire leur profession. Que leur conseilles-tu ?

Lui : De prendre leurs dessins et de faire le tour des éditeurs. Quand j'étais directeur artistique chez Ere, j'en recevais plusieurs par semaine.

Nous : Et que devenaient-ils ?

Lui : En général, ils retournaient dans leurs foyers, car on voyait rarement de bons dessinateurs.

Nous : Quels sont les grands défauts que l'on rencontre dans le travail des jeunes dessinateurs ?

Lui : C'est qu'ils ne savent pas dessiner. Du moins, ils ont appris le dessin sur leur machine, donc ils connaissent la magie de l'écran et ils se laissent hypnotiser par les effets de la machine, mais pour la composition et l'équilibre, c'est pas vraiment ça.

Pour la première fois, on montra la page de notre "Concours écran" du

mois de janvier. Voici les commentaires de Michel (dans l'ordre : Femme au gros nénés, Penigma, Géo, Waaouu, Batman et le Pont).

Lui : C'est une responsabilité lourde, il faut que je critique ?

Nous : ...

Lui : Ça veut pas dire grand-chose, mais allez... Ça, c'est maladroit, ça c'est pas mal, ça c'est beau mais est-ce qu'il l'a fait tout seul, ça c'est un peu maladroit aussi, ça c'est pompé quelque part et ça c'est sûrement pompé quelque part.

Nous : Les gros défauts, donc, le manque de composition ?

Lui : Mais tout le monde a des défauts, à commencer par moi-même.

Nous : Alors, tes grands défauts ?

Lui : Ouarf ! ouarf (mort de rire) ! Non, il faut simplement rester original et ne pas copier les autres. Je ne sais plus qui disait : "Le talent, c'est 10 % d'inspiration et 90 % de transpiration." C'est une question de travail. Quand tu sais dessiner sur papier, c'est que tu as longuement travaillé.

Quand je vois des dessins, je sens qu'ils ne sont pas vraiment travaillés. Je leur trouve souvent un déséquilibre. Alors que ce même déséquilibre peut être voulu, mais ne doit pas être engendré par une maladresse.

Nous : A propos, tu n'étais pas barbu avant ?

Lui : Si, mais j'ai eu un accident un matin en me rasant et voici le fruit de ce désastre.

Les gars, ce n'est pas que je m'ennuie, mais je dois aller chercher ma fille à l'école.

Nous : OK, il est l'heure d'affronter les embouteillages, tu nous souhaites bonne chance ?

*Propos recueillis par
Pierre et Poum*