



**Surtout n'allez pas écrire leur nom sans "s" ou en intercalant un "e". Le "s" ils y tiennent, d'abord parce qu'ils ont 3 ans d'existence, ensuite parce qu'ils sont plusieurs à travailler ! Trêve de plaisanterie. Si on faisait plus ample connaissance ?**

**M**icroïds a été créée en avril 1985 par 2 copains, Elliot et Patrick, qui avaient envie de fonder une société. Elliot Grassiano et Patrick Lenestour, 2 "anciens" des Arts et Métiers ont

atteint leur but : Microïds est, aujourd'hui, un éditeur avec qui il faut compter. Deux autres compères vont les aider, participant en nom propre au capital de la société : il s'agit de Laurant Weill et Marc Bayle.

L'objectif initial de Microïds, qui n'a pas été abandonné, était de porter la robotique au niveau du grand public. Ces applications hors jeu et hors gestion de l'informatique, portent aujourd'hui un nom : la "domotique", ou robotique domestique. L'idée de base est simple : un ordinateur contrôle tout dans la maison. Vous voulez un exemple ? La journée a été dure et vous auriez envie de trouver un bain chaud en arrivant. Vous téléphonez chez vous, l'ordinateur reçoit vos ordres, fait couler l'eau à la température voulue... Quand la bai-

gnoire déborde, il appelle les pompiers et... c'est la police qui arrive !

---

**Microïds est,  
aujourd'hui, un éditeur  
avec qui il faut compter.**

---

Pour rester sérieux, il faut savoir que Microïds dispose déjà, sur papier, de nombreux projets mis en sommeil en attendant qu'une norme s'établisse dans ce domaine. Les grands constructeurs d'électroménager sont intéressés par le sujet mais il y a tant de choses à définir : le support physique de l'information (câble, fibre, fil secteurs ?) mais surtout, le protocole de communication.

GRAND PRIX 500cc



La seconde facette de Microïds, c'est le jeu. Elliot est arrivé avec une batterie de scénarios dont "Space Shuttle". C'est en fait sous cette activité qu'on connaît le mieux Microïds. Arrivés tard sur le marché du jeu, il fallait trouver un domaine délaissé par les autres. Le choix s'est porté sur la simulation ou plutôt, sur la double simulation. Ainsi est né "Air attack", double simulateur de combat aérien pour Thomson. Il y a eu aussi quelques jeux d'aventures mais on est vite revenu à la simulation (eh, ils seraient pas un peu portés sur les maths et la physique, les "microïdiens" ?). C'est alors l'arrivée sur le marché de Grand Prix 500. Lorsque l'idée leur est venue d'écrire un simulateur de moto, il n'y avait rien dans le genre. Lors de la sortie du logiciel, il n'était plus tout seul ! Cela n'a pas empêché GP 500 de tenir pendant 1 an dans les 10 premières places des "Hits Lecteurs". Une belle référence ! GP 500 est sorti sur Amstrad, Thomson, Commodore, Atari et PC. Cette version PC a éveillé des envies chez les Américains. Un accord a été passé Broderbund et GP 500 arrive aux USA sous le titre "Superbike Challenge".

Pour la petite histoire, il faut savoir que ces braves cow-boys ont imposé quelques modifications : ils voulaient 6 vitesses au lieu de 4 et pas de point mort, la visualisation des positions sur le circuit et ... que l'on tienne compte du fait que les compatibles US ne sont pas les mêmes que les nôtres. Eh, les frenchies, en passant, supprimez-nous donc le grand prix d'Afrique du Sud et remplacez-le par celui du Japon. OK, bill ! Politique ?

Bien sûr, cette internationalisation de GP 500 ne déplaît pas à Microïds car leur distributeur américain a acquis la licence pour le monde entier (sauf l'Europe). Cette nouvelle version de GP 500 est maintenant commercialisée en France sur PC et Atari. Par la même occasion, ces nouveaux produits sont aussi vendus en Angleterre. Cheminant sur le même créneau, Microïds a travaillé son algorithme de GP 500 en lui ajoutant une autre dimension : la gestion des bosses. Quad était né. Au début, le programme devait s'appeler "Trike". Ces trikes ou ATC sont des engins à 3 roues mais les championnats d'ATC ont été abandonnés, car jugés trop dangereux d'où l'utilisation du quad à 4 roues, beaucoup plus stable. Le thème du jeu est un parcours de tout terrain et, pour corser la chose, on a ajouté un côté "arcade" au programme. Le héros est un agent secret qui doit traverser le désert sur son quad en évitant les vilains ennemis : hélicos, avions, etc.

### Sortir peu de produits mais des produits de qualité.

Le quad ne peut pas se défendre. Seule l'adresse du pilote permettra d'esquiver les attaques. Pannes d'essence et enlissements viennent corser le menu.

Quad est d'abord sorti sur Thomson et arrive sur Amstrad. Ensuite suivront les versions PC et Atari.

Puisque Microïds avait ajouté des bosses à son algorithme, pourquoi ne pas les utiliser dans un sport très populaire : le ski. Super Ski est né avec ses 4 épreuves et, dès le début, une optique : respecter à la lettre les règlements de la Fédération Internationale de ski. Avec le choix entre l'entraînement et la compétition et ses 3 types de pistes possibles, Super Ski est le premier logiciel avec lequel on pourra se casser une jambe ! Ne riez pas... C'est les autres qui riront en regardant vos mimiques pendant que vous jouerez !

Cette spécialisation dans la simulation sera exploitée jusqu'au bout car Microïds nous mijote, en partant de l'idée de "Air Attack", un double simulateur de vol sur avion de combat.

Et les programmeurs dans tout cela ? Microïds fait très peu appel à des auteurs extérieurs et, mise essentiellement sur le développement interne. Il est vrai qu'ils en ont la possibilité ! Microïds ? Une affaire qui marche, qui roule et... qui s'envole ! Et toujours le même souci : sortir peu de produits mais des produits de qualité.

Elliot dit à Patrick, le beau moustachu : "Moi, j'ai complètement horreur des photos".

