

Editeur, qui es-tU?

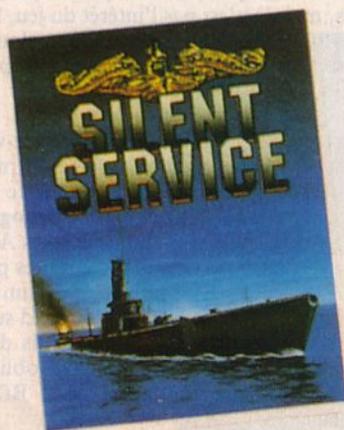


“Major” Bill STEALEY

# MICRO PROSE

## LA PASSION DE LA SIMULATION

Si je vous dis MicroProse, que me répondez-vous ? Gunship ! F15 Strike Eagle ! Solo Flight ! Bon, je vois que vous connaissez... et que vous suivez de près les activités des éditeurs. Nous allons donc faire plus ample connaissance avec cette boîte américaine qui s'est spécialisée, à quelques exceptions près, dans la simulation d'ordre militaire.



**E**t il n'y a rien de bien étonnant à cela... car son bouillant PDG, Bill Stealey, n'est autre qu'un ancien pilote de chasse de l'US Air Force. Passionné d'aviation, fonceur, le “major” Stealey a fondé MicroProse en 1982 en s'attachant les services d'un programmeur de talent : Sid Meir. Le premier titre sorti a été “Hellcat Ace”, une simulation de vol de la “1ère génération”. Ce fut un succès, bientôt suivi par celui d'autres titres, toujours dans le même domaine. Pour la petite histoire, “Hellcat Ace” a été créé en... 7 jours ! Stealey a conservé ses contacts avec l'armée. Réserviste, il a un rôle de conseiller qui lui permet de rester toujours dans cette ambiance, bien particulière, que l'on retrouve dans les logiciels de MicroProse.

Contrairement aux jeux d'arcade, les simulations ont une durée de vie assez longue et touchent un vaste créneau d'utilisateurs, dont la moyenne d'âge se situe entre 18 et 40 ans, ce qui explique la présence sur le marché de titres assez anciens tels que “Solo Flight” (une bonne initiation à la simulation de vol). Cette durée de vie justifie également le fait que le catalogue MicroProse contienne moins de 20 titres...

Parmi les succès, il faut citer aussi “Silent Service” qui est resté pendant très long-

temps la meilleure simulation de sous-marin et possède toujours ses inconditionnels.

Pour donner une idée du succès des simulations MicroProse, on peut prendre l'exemple de F15 Strike Eagle : 50 000 ventes en 2 mois et demi, dès sa



mise sur le marché il y a 3 ans. Depuis, le titre se vend toujours et a été adapté récemment sur ST. On y retrouve, dans les scénarios proposés, des faits d'actualités (intervention en Libye, combats avec les Syriens, etc).

Le petit dernier de la famille, Project Stealth Fighter, reprend les principaux composants d'une recette qui connaît le succès. Seul l'avion a changé et s'il paraît un peu "futuriste", ne vous y trompez pas : il vole déjà aux Etats-Unis, ceci est très probable, si l'on en croit certains experts, et tous les grands avionneurs du monde se penchent sur ces nouvelles technologies "Stealth" (faible détection radar).

Les principales caractéristiques des produits MicroProse sont donc, la recherche du réalisme, leur durée de vie, et les nombreuses heures (parfois les années) de développement qu'ils imposent. Tout est soigneusement étudié, y compris le packaging, désormais célèbre, et le manuel qui ne laisse rien au hasard. Pour arriver à ces résultats, près de 50 personnes tra-

vaillent aux Etats-Unis, dont 30 programmeurs participant, en interne, au développement des produits. Au Royaume-Uni, il y a également une cinquantaine d'employés, chargés essentiellement de la fabrication : duplication, impression, etc.

Quant à MicroProse France, c'est un effectif de 3 personnes placées sous la responsabilité de Thomas Ormond, qui a pour rôle de faire connaître les produits sur le marché français et sur la Suisse. Thomas Ormond a confié la distribution à Cable. Il insiste sur le fait important que les logiciels distribués par MicroProse France, sont accompagnés de notices traduites en français. Cette distribution fait appel à la force de vente de sous-traitants.

pensable devant le succès rencontré par ces machines. On ne peut parler de MicroProse sans évoquer l'activité de distribution. Springboard (logiciels à vocation utilitaire, voire professionnelle éditant entre autres Newsroom Pro), Origin (les Ultima, vous connaissez ?) et Suncom (joysticks et cartes interfaces) sont des produits distribués par MicroProse. Aucun souci à se faire pour cet éditeur qui, piloté par le Major Bill Stealey, volera toujours assez haut ! ●

Thomas  
ORMOND

---

**Les simulations ont une durée de vie assez longue et touchent un vaste créneau d'utilisateurs.**

---

Ainsi, 60% de l'activité de MicroProse France est orienté vers le commercial. Les autres tâches importantes sont le contrôle de la qualité et l'adaptation du produit à notre marché. Enfin, la promotion des produits n'est pas négligée : publicité, concours (bientôt un avec Arcades) et participation aux différents salons. MicroProse connaît un gros boum depuis juillet 1987. Les produits sont désormais référencés dans les magasins Tandy et l'attaque du créneau PC a été rendue indis-

