

## RENCONTRE AVEC ERE INFORMATIQUE

● Nos lecteurs connaissent bien le produit fini, le logiciel qu'ils ont entre les mains et grâce auquel ils passent d'agréables moments devant leurs écrans. Mais derrière cela, qu'y a-t-il ? Des auteurs, des graphistes, des musiciens... Bref, toute une équipe travaillant pour le compte de sociétés d'édition que nous avons choisi de vous faire mieux connaître. Et qui d'autre, mieux qu'ERE Informatique qui s'associe au lancement d'ARCADES, pouvait inaugurer cette rubrique ?



C

réée en juin 1983, ERE INFORMATIQUE est aujourd'hui un des leaders français sur le mar-

ché de la micro-informatique familiale.

A l'origine, un auteur, E. Viau, confronté à l'absence de structures propres à accueillir ses créations.

Constatant le parc grandissant des machines en France et la demande croissante en logiciel français, il délaisse la conception informatique pour l'édition.

Conscient du potentiel créatif français, il ordonne son activité d'éditeur autour de deux axes :

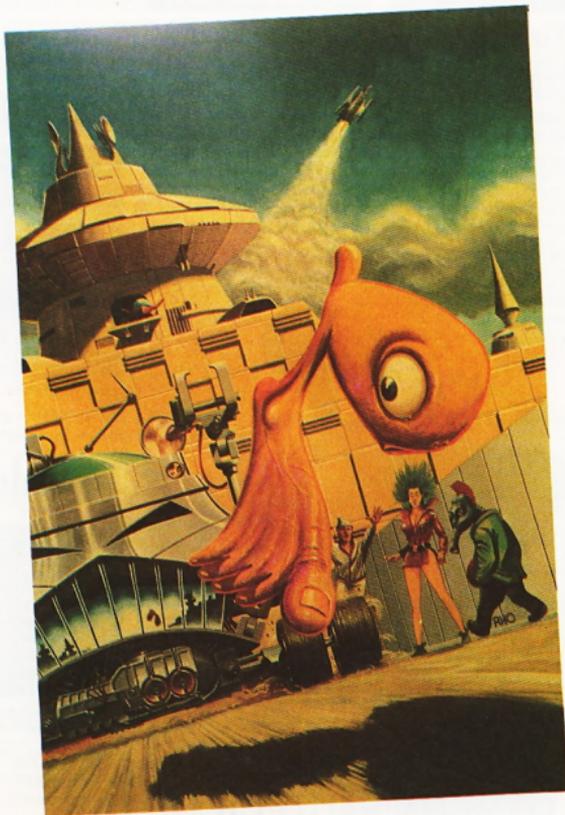
- la mise en œuvre d'une politique d'auteurs ;
- l'ouverture sur les marchés étrangers.

### UNE POLITIQUE D'AUTEURS

Le meilleur moyen de protéger la qualité d'auteur consiste, dans un premier temps, à sélectionner de manière rigoureuse les logiciels à éditer, selon des critères de créativité et d'innovation.

Cette tâche incombe au directeur des collections, P. Ulrich, interlocuteur privilégié de l'auteur pendant la période de réalisation du programme. Ere Informatique met à la disposition de ce dernier un certain nombre de services :

- un atelier graphique sous la direction de M. Rho qui, en accord avec l'auteur, définit le look final du pro-



# MÉTAL HURLANT

## L'EQUIPE DE ERE INFORMATIQUE (de gauche à droite)

Michel RHO : graphiste  
Emmanuel VIAU : P.D.G.  
Cécile PEYRONNEY : assistante de presse  
Ricardo FADANELLI : directeur commercial

Sylvie RHO : comptable  
Slawomir KOLECKI : technicien  
Philippe ULRICH : directeur de collection  
Véronique MANSSY : assistante de direction

duit (page de présentation, jaquette...) et, au besoin, le conseille pour l'icongraphie du programme ;

— un groupe de développement prêt à apporter un soutien technique. Il s'occupe, en outre, de la transposition des meilleurs logiciels.

Enfin, Ere Informatique s'efforce de faire connaître ses auteurs au public :

— personnalisation de la commercialisation ;

— concours dans la presse basé sur leur nom et leur visage ;

— rencontres auteurs/publics, auteurs/journalistes.

Le choix de l'édition d'auteurs indépendants présente plusieurs avantages :

— une grande originalité du logiciel

ainsi qu'une plus grande rapidité d'exécution ;

— son perfectionnement s'avère plus aisé. Etant l'œuvre d'une personne, cette dernière prend à cœur de corriger ses erreurs.

On en veut pour preuve un certain nombre de programmes qui ont fait date : Macadam Bumper (Tilt d'Or 1985, Prix d'Excellence MSX), Crafton et Xunk (Tilt d'Or 1986) Sram et Sram 2, le Passager du temps (Amstar d'Or 1987 du scénario le plus original).

Parallèlement à sa gamme ERE vient de créer une nouvelle collection orientée vers la science-fiction, le fantastique et l'humour : Métal Hurlant, en accord avec la revue et les éditions des Humanoïdes Associés. Sortiront pour les fêtes sous ce logo deux jeux d'aventure exceptionnels : l'arche du Captain Blood et les Aventures de Crash Garrett.

## L'EXPORT

Après la Grande Bretagne (Crafton et Xunk, premier au hit-parade sur Amstrad en juin 1986) l'Allemagne et l'Espagne, le rayonnement européen d'Ere Informatique s'exerce sur l'Italie. Elle y effectue une entrée en force avec la création de la gamme Atari Soft Italia composée en grande partie de programmes ERE.

Les marchés extra-européens n'ont pas été négligés. On trouve désormais les produits Ere Informatique au Japon et aux Etats-Unis.

## LA CREATIVITE

Ere Informatique cherche à élargir le champ créatif de la micro-informatique familiale. Dans cet esprit a été montée l'opération Oxphear en collaboration avec la compagnie de la Maniche du Havre : une pièce de théâtre associée à un logiciel. La création a eu lieu en avril 1987. La pièce comme le logiciel (version Amstrad) doivent constituer une des principales attractions du festival Media Jeunesse de Niort en octobre 1987.

Une initiative qu'Ere Informatique compte renouveler avec tout interlocuteur sensible à l'apport créatif du jeu d'ordinateur.

