

LE ROI FIL A VERSAILLES



Des enfants passionnés par les images

Découvrir ou redécouvrir les merveilleux jardins du château de Versailles, était une occasion offerte par FIL lors de la présentation d'un nouveau logiciel, à vocation éducative, mais conçu comme un jeu d'aventures : Versailles Story.

Il y avait une dizaine, la plupart encore des enfants, les jeunes qui allaient participer à un rallye pédestre, encadrés par quelques adultes. Pour tous, ce fut l'occasion de faire connaissance avec un nouveau jeu ayant pour cadre les jardins du château de Versailles.

A la cour, au XVIII^e siècle, on recherchait l'ultime honneur : celui d'être présenté au Roi Soleil. Pour ce, il fallait déjà être gentilhomme et, pour le devenir, ce n'était pas si facile. Dans **Versailles Story**, le joueur revivra toutes les péripéties de l'époque et apprendra, nous en sommes certains, bien des choses au moyen de ce logiciel... Tiens, par exemple, saviez-vous que la Galerie des Glaces était faite en bois de récupération ? L'auteur du logiciel, **Raymond Zehnter**, est enseignant. Professeur de français et d'histoire-géo, il a su éviter le piège classique aboutissant sur un éducatif ennuyeux. L'aventure qui attend le joueur lui réserve de nombreuses surprises et il pourra la tenter plusieurs fois : en passant par des voies différentes, il atteindra peut-être son but, la rencontre avec le roi, tout en découvrant de nouvelles facettes du jeu.

Au terme de ce rallye en plein air, les jeunes étaient déjà fort enthousiasmés par ce qu'ils avaient découvert.

Certains d'entre eux proposaient à l'auteur de donner une suite à son logiciel, qui aurait pour cadre l'intérieur du château. Confiance pour confiance, suite il y aura...

Le logiciel est organisé autour de 25 tableaux, faits à partir d'images digitalisées puis retravaillées manuellement. L'ensemble est donc attrayant et nous vous présenterons prochainement la version PC ou ST selon leur disponibilité.



L'équipe gagnante



Le départ du rallye



Diane Joly (chef de produit) et l'auteur Raymond Zehnter

FIL, France Image Logiciel, a vu le jour en mai 1985. La CAMIF (centrale d'achat des enseignants) est, depuis 1987, son actionnaire majoritaire. François Robineau, son P.D.G., nous a confié que la vocation initiale était de créer une structure d'édition française, inexistante à l'époque. La progression de FIL doit se faire en 2 temps. D'abord, la conquête du marché français puis, à terme, celle du marché européen.

FIL a largement participé au plan informatique pour tous (IPT). Normal, Thomson Grand Public est l'un de ses actionnaires... Depuis, d'autres cibles sont visées, sur 3 marchés différents : le professionnel, l'éducatif et le ludique. Pour les 2 premiers, l'activité développement est importante. Le groupe a adopté une stratégie "grand public" que François Robineau définit ainsi : des produits (professionnels) à moins de 1 000 F, plus de 1 000 points de vente et moins d'une heure pour apprendre à s'en servir.

L'efficacité de l'entreprise passe ensuite par la maîtrise de l'outil de distribution, qui doit être fort afin de permettre l'accès à un grand nombre de points de vente. Enfin, une stratégie d'alliance permet, pour le ludique, d'être présent dans tous les domaines.



François Robineau, PDG de FIL

On considère chez FIL que la créativité est à l'extérieur, chez les jeunes, et qu'il faut changer d'auteurs souvent.

FIL est organisé en un groupe incluant une société de développement (Miclog) employant une quinzaine de personnes dont 12 ingénieurs, un réseau de distribution (Cable) d'une trentaine de personnes et une société (Logifil) spécialisée dans la mise en place et le suivi des produits. Logifil a ainsi signé un important contrat avec une centaine de points de vente Nasa. Dans le domaine qui nous importe, le jeu, de nombreux accords de collaboration ont été conclus avec des éditeurs étrangers tels que British Telecom, Activision, MicroProse... Toujours dans ce domaine, on considère chez FIL que la créativité est à l'extérieur, chez les jeunes, et qu'il faut changer souvent d'auteurs. C'est donc grâce à un réseau de programmeurs externes que se garnit le catalogue de jeux de FIL.

En 1988, les objectifs visés sont la mise en place d'une bonne stratégie éducative, avec des équipes composées d'enseignants et d'informaticiens et, pour la fin de l'année, le démarrage d'une activité "export" au moyen d'accords avec les éditeurs locaux, bien placés pour connaître au mieux leur marché. Une préparation judicieuse à l'échéance de 1992... ◆



Versailles Story



Un développeur au travail