

INFOGRAMES :

les atouts du tatou



Ouais, bof ! Vilain jeu de mots, j'en conviens. L'âge du tatou ? A peine plus de 5 ans... Mais qui est ce tatou ? Cet animal sympa est la mascotte d'un des plus grands éditeurs français : Infogrames.

Le tatou est né en 1983. A l'époque, 17 associés s'étaient réunis autour d'un capital de 65 000 F. En 5 ans, la croissance devait être assez spectaculaire. Bruno Bonnell et Christophe Sapet, ses fondateurs, ont de quoi être fiers. Deux hommes qui ne dépassent pas 60 ans à eux deux, deux amis d'enfance que rien ne prédestinait à entrer dans le monde de la micro-informatique. Leurs tremplins dans ce domaine ont été, pour l'un, Texas Instruments et pour l'autre, Thomson. L'un a participé au lancement du TI 99, l'autre à celui du TO7.



Christophe Sapet

” **Infogrames est l'éditeur européen ayant la plus grosse équipe technique interne.** ”

En juin 1983, ils créent Infogrames avec pour but avoué celui "d'être éditeur sur de nouveaux médias et experts de la relation clavier-écran-utilisateur, sous toutes les formes que cela peut comporter". Continuons avec les citations puisque Bruno Bonnell proclame haut et fort sa définition de l'entreprise, basée sur la combinaison des 3A : un Axe, de l'Argent, des Ames. Ces ames, c'est toute une équipe motivée, plus de 100 personnes qui travaillent sur la programmation, le graphisme, la musique mais aussi, le commercial, le marketing, etc. Leur but : sortir des produits de qualité.

Le secteur le plus important est celui du développement : pas moins de 60 personnes y travaillent dans le même esprit qu'une équipe de cinéma. Un auteur, pour génial qu'il soit, ne peut plus désormais travailler seul. Il a besoin d'une assistance technique à toute épreuve pour l'épauler.

Avec ces 60 personnes, Infogrames est l'éditeur européen ayant la plus grosse équipe technique interne. Dans beaucoup d'autres sociétés, on fait largement appel à des auteurs extérieurs qui ne sont pas des salariés permanents de l'entreprise.

Infogrames a intégré dans sa structure deux autres éditeurs de jeux : Ere Informatique et Cobra Soft font partie du groupe. Présent sur le marché international dans 15 pays différents, le tatou y réalise 40 % de son chiffre d'affaires. De beaux résultats avec des titres phares comme "Les Passagers du Vent" qui ont atteint la vente record de 100 000 exemplaires.

Parallèlement à cela, le jeu sous toutes ses formes interactives est étudié (Infogrames est présent en télématique).

A l'image de son animal fétiche, le tatou, Infogrames est une entreprise qui a toujours su s'adapter à son environnement et qui compte bien ne pas rater l'ouverture des nouveaux marchés qui se présentent à un horizon proche : demain.



Des équipes de développeurs qui savent aussi s'amuser.

Bruno Bonnell

