

# INFOMEDIA : L'AVANT-GARDE OU L'ÉCOLOGIE ?



Juillet 1986. Une petite révolution se prépare. Un groupe de 5 passionnés d'informatique décide de sortir un nouveau canard. Révolution ? Kes Ky nous raconte çui là ? Des canards d'informatique, y'en a déjà beaucoup ! Stop ! Ce canard est différent des autres parce qu'il est magnétique...

(à gauche) Marc FAJAL, gérant et créateur de la société Infomédia (juillet 1986)  
(à droite) Michel CENTELLES, directeur commercial. Il a rejoint l'équipe en février 1988.



(de gauche à droite) Hervé HUBERT (programmeur sur ATARI ST, a fait ses premières armes sur APPLE II et AMSTRAD, son surnom dans le milieu est VEGA). Jean Marc GRIGNON et Jean-Marc CAZALE (programmeur sur AMIGA rarement de bonne humeur, ne jure que par COMMODORE depuis la naissance du C64, ne lui parler d'ATARI sous aucun prétexte).



(à gauche) Cécile FAJAL. (à droite) Françoise CENTELLES. En vrac : secrétariat, comptabilité, duplication, emballage, rédaction, correction de fotes d'autographe et autres menus travaux. Qui a dit qu'il n'y avait pas de femmes dans la micro ?

**B**on d'accord, c'est pas vraiment une révolution parce que les Américains connaissent la chose depuis longtemps ! Demandez aux croqueurs de pommes en particulier. Enfin, en France, on n'est pas trop habitué et l'initiative paraît excellente. L'idée, c'est Marc Fajal qui l'a eue. Et il est parti de rien, car les banques ne croyaient pas à son projet révolutionnaire. C'est bien connu, les banquiers ça craint l'eau et ces braves gens ne veulent pas se mouiller. Heureusement, il y a l'ANVAR qui offre 43000 F d'aide à la création de l'entreprise. Banco ! Marc Fajal prend le risque de tout investir dans la pub qui passera dans des canards... en papier, ceux-là ! Floopy est né. Le logo est un canard à lunettes bien sympathique. Il propose aux utilisateurs de Commodore C64 deux disquettes vendues au prix de 38 F. La première contient tout ce qu'on peut trouver dans un magazine classique : éditorial, actualités, courrier des lecteurs et, bien entendu, des programmes. Pas besoin cette fois de saisir les listings : ils sont directement exploitables. Quant à la seconde disquette, elle sert de support à la pub !

### Marc Fajal est parti de rien, car les banques ne croyaient pas à son projet révolutionnaire.

Le succès ne se fait pas attendre et un millier d'abonnés apportent leur soutien à la formule. Dès lors, plus rien n'arrêtera l'appétit de l'équipe de Marc Fajal. Après le C64, c'est un magazine sur Amstrad CPC qui verra le jour : 38 F sur cassette et 59 F sur disquette. La seconde face de la disquette contient des démonstrations de programmes commercialisés. L'idée s'ancre de plus en plus dans l'esprit des utilisateurs. Pourtant, Floopy reste difficile à trouver. Pas question de recevoir un numéro de commission paritaire et de pouvoir être diffusé par les NMPP. Seuls les revendeurs permettront aux utilisateurs non abonnés de découvrir les secrets du canard digital. Conscients des limitations de la formule, les responsables d'Infomédia élargissent leur champ d'activité. Une boutique est ouverte à Perpignan car oui, c'est là-bas, en terre occitane qu'est implantée l'équipe de 5 personnes qui forment l'entreprise. Face à la concurrence des grandes surfaces (Auchan, Nasa, etc.), Allo Micro offre la qualité du service, mais devra souffrir de la politique contestable des fabricants qui consiste à ne livrer les machines qu'en petite quantité alors que la demande est forte à Noël.

Floopy continue à faire des petits (tiens donc ?) et les possesseurs de ST et d'Amiga vont grossir les rangs des utilisateurs de cette nouvelle presse. Pourtant, malgré l'aspect novateur du produit, le monde informatique ne semble pas prêt à accueillir ce genre de média. C'est surtout la distribution qui est la plus réticente. Chez Infomédia, on fait tout, y compris la duplication des disquettes et la mise en pochettes. L'objectif visé par l'équipe de Marc Fajal est d'atteindre 20 000 exemplaires par mois, toutes machines confondues. En attendant, les 5 salariés de l'entreprise ont trouvé une autre activité : la création et l'édition de logiciels. Un domaine où ils partent du bon pied puisque leur premier titre porte le nom d'Explora...



(de gauche à droite et de haut en bas)  
Marc FAJAL - Michel CENTELLES - Jean-Marc  
CAZALE - Fabien BEGOM - Hervé HUBERT -  
Jean-Marc GRIGNON - Françoise CENTELLES -  
Patrick DE MOZAS - Cécile FAJAL



## EXPLORER LE TEMPS : UN TRAVAIL D'EQUIPE

C'est une machine à explorer le temps à plusieurs places, qui nous a été présentée par Infomédia. Si Explora (voir notre banc d'essai) semblait n'avoir qu'un seul siège, ils ont été nombreux à s'asseoir dedans ! Ils, ce sont les créateurs de ce voyage dans le temps : une équipe sympa et compétente qui est loin d'oublier l'aventure vécue avec Explora.



Marc FAJAL dans sa voiture de fonction. Soyez nombreux à acheter EXPLORA, le radiateur menace d'exploser d'une minute à l'autre.

Quand l'envie de créer un bon logiciel de jeu vous caresse l'esprit et les doigts, il est assez difficile de résister à la tentation et de ne pas se plonger dans l'écriture d'un scénario. L'idée du jeu est partie d'Eureka, une aventure en vogue il y a près de 4 ans. A l'époque, Marc Fajal, gérant et fondateur d'Infomédia et Michel Centelles, directeur commercial qui a rejoint l'équipe en 1988, ont passé des nuits entières au téléphone afin de résoudre l'énigme. Le même principe d'espace-temps est repris avec le désir de faire un jeu de rêve permettant de gagner un voyage de rêve. (Un jeu concours est organisé autour d'Explora avec, pour le prix, un voyage d'une semaine pour 2 personnes en Egypte). Patrick de Mozas et Fabien Begom se mettent à l'écriture du scénario, puis chaque membre de l'équipe apporte sa petite idée, ce qui contribue à faire l'originalité du jeu. Ayant entre les mains "quelque chose de solide", il n'y avait plus qu'à se mettre au travail. Infomédia serait l'éditeur et la diffusion allait être confiée, par contrat, à 16/32. Premier pari : finir à la date prévue, le 1er mai 1988. Le logiciel devrait alors être fin prêt, en 3 langues et sur 2 machines : ST et Amiga. L'engagement portait sur 8000 exemplaires. Fort de toutes ces assurances, on se met au travail et on bosse d'arrache-pied de nuit comme de jour. On est au mois de décembre 1987 et les premiers dessins sont mis en chantier en janvier. A raison de 6 à 8 heures de travail sur chaque dessin...

Fabien Begom s'occupe des graphismes ; il a 20 ans et fait les Beaux Arts à Perpignan. Il travaille comme pigiste pour Infomédia, ne faisant pas partie de l'équipe de salariés de l'entreprise. C'est aussi le cas de Jean-Marc Grignon, 25 ans, qui s'occupe de la partie musicale et du packaging. Il a plusieurs cordes à... sa guitare, mêlant ses talents de dessinateur et de musicien !

La programmation est l'œuvre de Jean-Marc Cazale, 25 ans, qui a travaillé en C sur l'Amiga, ne laissant en tout et pour tout que 5 Ko de libres ! L'autre programmeur s'appelle Hervé Hubert. Il a 30 ans, a fait ses débuts sur Apple II puis sur Amstrad et se voit confier l'écriture du jeu sur ST. Un savant mélange de GFA BASIC et d'Assembleur viendra à bout du problème. Pour tous les deux, une même angoisse : faire tenir sur 4 disquettes ce qui, à l'origine, devait rentrer dans 6 ! Un sacré sport ! Les limitations essentielles sont dues au 520. A cause de lui, il a fallu supprimer les bruitages. Salariés d'Infomédia, les programmeurs perçoivent également un intéressement sur les ventes.

Le résultat est assez spectaculaire : l'aventure est intéressante (et ne concerne pas que les seuls spécialistes) et les graphismes sont extrêmement soignés. Le joueur en a pour son argent car, pour 390 F, il reçoit 4 disquettes qui contiennent en fait 3 aventures. Pour arriver à ce rapport qualité-prix, il a fallu tout faire soi-même, y compris la mise en boîte et la duplication. Si celle-ci avait été confiée à un industriel, on aurait largement dépassé les 390 F prévus ! Pour dupliquer, 8 Atari 1040 ont été mis en batterie et 2 520 ST ont servi à tester chaque disquette dupliquée. Pendant ce temps, 3 Amiga équipés d'un double drive accomplissaient la même tâche. On imagine le boulot ! En fait, tout le monde s'y est mis dans une ambiance des plus sympas ! Et maintenant ? Il ne reste plus qu'à attendre et à récolter les fruits de ce travail, tout en envisageant la possible naissance d'un Explora 2... ◆