



L'équipe Loriciels

UN PETIT CHAT BIEN SYMPA



Malicieux, joueur, il l'est, le petit chat qui orne le logo de Loriciels. Pour l'équipe qui est derrière, à la passion du jeu, il faudrait également ajouter une qualité : la compétence. Et celle-ci s'étend à tous les niveaux : technique, artistique et... commercial.

Loriciels est né en 1983, très exactement au mois de septembre. En étant observateur, vous remarquerez la présence du mot "oric" dans le nom de la société. Eh oui ! Les utilisateurs de cette bonne vieille machine n'oublieront pas que Loriciels s'est créé pour leur offrir, dès les premiers mois, d'excellentes créations françaises pour leur bécane très british. A l'époque, quel autre matériel avait le vent en poupe ? Le Spectrum de Sinclair, lui aussi d'origine anglaise.

Marc Bayle et Laurant Weill ont associé leurs passions, le premier pour le Spectrum, le second pour l'Oric et leurs compétences pour fonder la société et donner au petit chat un logis de 35m². Et pour faire connaître ce joli monde, un petit bout de femme aussi dynamique que sympathique, Isabelle qui, quelques mois plus tard, allait porter le même nom que Laurant. N'allez pas croire que tout est simple et structuré : au début, chacun fait un peu de tout, y compris emballages, envois postaux et manutention de colis.

Marc et Laurant se sont rencontrés pendant leur service militaire qu'ils effectuaient en tant que scientifiques du contingent.

L'apport initial (environ 40 000 F) a entièrement été consacré à la pub.

Laurant a été le 1er importateur de l'Oric en France et Marc faisait des piges pour des revues micro et dans ce cadre, il était venu voir Laurant afin d'effectuer un comparatif Spectrum-Oric. Laurant avait écrit pas mal de programmes sur Oric, Marc sur Spectrum : la suite, on la devine ! Quelques programmeurs indépendants ont permis de lancer l'affaire. Il est important de noter que l'apport initial (environ 40 000 F) a entièrement été consacré à la pub : qui veut la fin, veut les moyens ! Un investissement qui s'est avéré très profitable. C'est Philippe Seban qui a créé la pub

et le logo.

Une secrétaire vint alors compléter l'équipe et c'est déjà le premier déménagement. Toute la presse micro s'en souvient "Loriciens, ça déménage !" annonçait le petit carton humoristique porteur de la nouvelle adresse. Cette surface approchait les 150 m². Un bel "appart" en quelque sorte.

Très vite, il a fallu intégrer la communication globale, c'est-à-dire le marketing et la pub dont la responsabilité a été attribuée à Philippe Seban. Philippe créait aussi les jaquettes. Les premiers titres ? Godilloric, Gastronon, Orion, l'Aigle d'Or...

Fin 84, début 85, le succès aidant, Loriciens se décide à monter un département export.

Fin 85, départ vers de nouveaux locaux et développement des exportations : Suisse, Belgique, Angleterre, Allemagne et un peu vers l'Espagne. Et on double la surface des locaux !

Quand on ne contrôle pas sa distribution, on ne contrôle pas sa société.

L'automne 1986 marque un nouveau succès pour Loriciens, avec la sortie de Bob Winner, un événement dans le genre, avec des images digitalisées... Un réel succès pour ce jeu d'arcade-aventure, adapté depuis lors sur presque toutes les machines ! 86 est aussi l'année d'une nouvelle génération de logiciels : Sapiens, MGT etc. En septembre 86, le département distribution de Loriciens est créé : Loridif. Loriciens peut ainsi tout suivre, tout maîtriser. Il y a 7 représentants pour toute la France, assistés par un réseau de télévendeurs et supervisés par Gilles Daudier, le directeur des ventes. Loriciens part du principe que, quand on ne contrôle pas sa distribution, on ne contrôle pas sa société. Là se trouve aussi le secret d'un temps de réaction très bref face à la sortie d'un bon produit. Loriciens est également l'éditeur français le mieux implanté chez les grands distributeurs : gros hypermarchés, FNAC, etc.

Et la création dans tout ça ? Loriciens possède une équipe interne mais n'exclut pas l'offre de programmeurs venus de l'extérieur. Ainsi, "5^e axe" et "Sapiens" sont des produits arrivés entièrement finis. Mais Loriciens reste assez fidèle à ses programmeurs indépendants. A partir du moment où ils travaillent pour le petit chat, c'est très rare qu'ils partent ailleurs. Du reste, Loriciens met à leur disposition tout le matériel, mais aussi les ressources humaines dont ils ont besoin. Pour un type de jeu donné, on s'adresse à un programmeur donné.

Mais la création est aussi un travail d'équipe. Ainsi, Mach III est le fruit d'un grand "brain storming". Réalisé par Vin-

cent Baillet (qui avait programmé Bac-tron), sur une musique de Michel Wino-gradoff (de l'orchestre du Splendid), et des graphismes de Bruno Masson (également Bob Winner) animés sur ST à 25 images/seconde. L'idée de génie était d'y ajouter le piment d'une voix charmeuse mais non moins synthétisée, murmurant quelques phrases encourageantes. En général, 3 personnes au moins planchent sur un logiciel.

L'intervention des gens de l'extérieur apporte du sang neuf, au niveau de la créativité, à l'équipe de Loriciens.

C'est pour favoriser cette création externe, que Loriciens met sur pieds "Les Studios", structures d'accueil pour les programmeurs d'une région. On y recherche les richesses locales drainées parmi les créateurs locaux. Le Studio conserve une vocation de création ; les aspects marketing, distribution, production restent sous l'entière responsabilité des gens de Rueil. Annecy a été la première ville élue. Frédéric Spada et Christophe Perrotin l'animent. Les premiers résultats concrets sont Forteresse et Pharaon, bien connus de nos lecteurs.

Les visées de Loriciens, nous l'avons vu, ne s'arrêtent pas aux frontières de l'hexagone : le Royaume-Uni constituant un marché fondamental, le 20 septembre 87, une antenne était ouverte à Birmingham (berk ! c'est plutôt gris là-bas...). Niki Penny est la directrice du marketing et se voit chargée de promouvoir l'image de marque de Loriciens chez nos voisins



Niki PENNY (Loriciens U.K.)

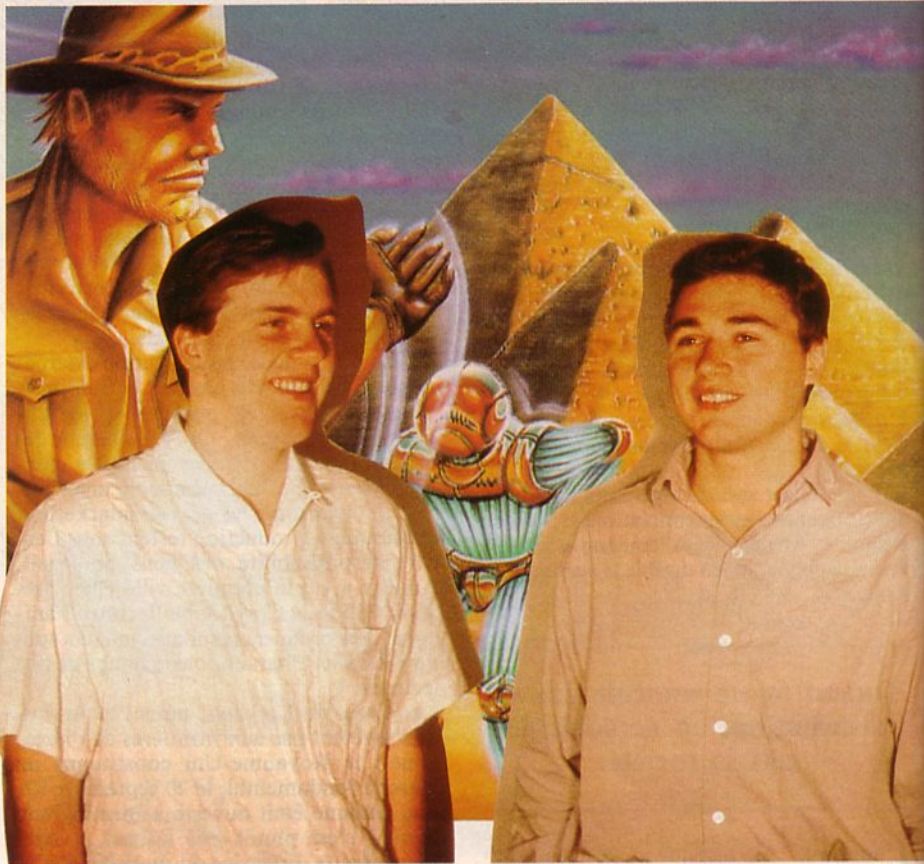
anglais. Les logiciels sont adaptés, comme il se doit, à ce marché.

Mais revenons en France où sous la conduite de Marie-Caroline Lafay, attachée de presse de Loriciens, nous avons pu visiter les vastes locaux (1500 m²) de Rueil. Dans le calme des bureaux d'où s'échappent quelques musiques et bruitages futuristes, planchent les différents créateurs mais



L. WEILL et M. BAYLE

aussi, tous ceux qui sont chargés de l'administration de cette jeune entreprise. Bernard Auré, Vincent Baillet, Pascal Jarry, les programmeurs, manient indifféremment le C, l'assembleur ou ce bon vieux BASIC. Bruno Masson, graphiste, jongle avec les outils graphiques, la planche à dessin ou le digitaliseur. Claude Akriche est chargé de tester les produits : passe son temps à s'amuser môssieur ! Souvent, on fait appel aux jeunes du coin : ils travaillent pour Loriciels en se défonçant sur leurs joysticks mais ne vous y trompez pas, ils sont impitoyables. Quand un jeu est moyen, voire nul, Loriciels s'en réfère à leur jugement. On peut dire que, jusqu'à ce jour, ils n'ont pas commis beaucoup d'erreurs.



"Les Studios", structures d'accueil pour les programmeurs d'une région.

1988 sera l'année des 5 ans de Loriciels. Les quelques projets que nous avons pu découvrir lors de notre visite laissent présager que le petit chat nous réserve encore de bonnes surprises. Nous lui souhaitons d'avoir toujours autant de talent et surtout, une longue vie... pour notre plus grand plaisir ! ●

LES SUCCÈS

BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Genre : Aventure/Action. Age : pour tous. POUR LA PREMIÈRE FOIS A L'ÉCRAN



Dans une trame d'aventure rythmée de scènes d'action, Blueberry est aux prises avec le spectre aux balles d'or. Le joueur est le metteur en scène et le héros de cette très grande aventure qui représente un événement majeur dans l'univers du logiciel de jeu. A commander et à recommander !

super



COMPIL "ACTION"

Genre : Wargame action et stratégie. Age : pour tous.

Compilation de trois jeux d'action :
- OPÉRATION NÉMO : de l'action, des combats maritimes, terrestres ou aériens multiples, un grand réalisme.
- LE MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE : du suspense, de l'action... James Debug doit démasquer la grande puissance coupable d'avoir déversé des programmes buggés dans un grand nombre de pays.
- DUEL 2000 : 3 combats de difficulté croissante : karaté, combat de rue, affrontement de robot.

super

STARTING-BLOCK

Genre : simulation sportive Age : pour tous.
Un grand logiciel de simulation sportive avec 5 épreuves différentes : course à pied, parachute, natation, cyclisme sur piste et saut à ski. Après l'entraînement, le joueur se mesure à 3 concurrents s'acharnant à ses côtés sous les vivas de la foule. Suivent le palmarès (mémorisé) et la remise des médailles.

super

DE FIN D'ANNÉE EN DISQUETTES

ASTÉRIX CHEZ RAHAZADE

Genre : Aventure/Action. Age : pour tous. UN NOUVEL ALBUM. UN SUPER LOGICIEL



super

Le joueur est à la fois metteur en scène, scénariste et auteur des aventures inédites d'Asterix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Asterix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Sauveront-ils Rahazade ? Un grand logiciel d'aventure (300 K) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée.



BON DE COMMANDE à renvoyer avec votre règlement à STAMP DIFFUSION - 17 RUE RUSSEIL. 44000 NANTES

INDIQUER : vos quantités et le nom du matériel

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél. _____

SIGNATURE

	THOMSON	AMSTRAD CPC	PC et COMP.	ATARI
ASTERIX	220 F	199 F	255 F	245 F
BLUEBERRY	220 F	199 F	255 F	245 F
STARTING-BLOCK	175 F	175 F	220 F	220 F
COMPIL "ACTION"	195 F	180 F	-	-

MONTANT TOTAL _____
FRAIS PORT ET EMBALLAGE _____ 25 F
PLUS DE 2 DISQUETTES _____ GRATUIT
TOTAL A PAYER _____