



In-Fusio joue gagnant sur téléphone portable

Placer des jeux dans les téléphones mobiles, voilà une idée toute simple. Et c'est bien connu, les idées les plus simples sont les meilleures. Encore fallait-il l'avoir avant les autres et savoir la vendre ! C'est précisément le coup de génie réussi il y a quelques mois par Gilles Raymond (en photo) quand il a convaincu SFR de faire affaire avec lui. Les jeux, ce jeune commercial (31 ans) du département jeux vidéo de Sony en connaissait parfaitement l'attrait auprès du public. Quant aux portables, plus besoin d'étude de marché : la simple lecture du taux d'équipement des Français aurait suffi à rassurer le plus prudent des banquiers. De 12 millions en décembre 1998, le nombre d'abonnés passera à 20 millions en cette fin d'année. Du jamais vu ! C'est justement sur cet essort phénoménal que Gilles Raymond et In-Fusio ont misé gagnant.

Première mondiale en avril 1999

Il a d'abord essayé de vendre son idée à tous les grands constructeurs mondiaux de portables. "Ok, lui a répondu l'un d'eux. Nous lancerons quand un opérateur nous commandera deux millions d'appareils". Sans se démonter, le jeune entrepreneur a alors fait le tour des opérateurs. "Dans un premier temps personne n'était intéressé par des jeux qui ne connaissait aucun trafic. J'ai donc revu ma copie pour proposer un système nécessitant une connexion sur le réseau. Du coup, le jeu prenait une toute autre dimension en devenant interactif". Payant, il intéresse enfin SFR qui accepte de placer le quizz d'In-Fusio dans le bouquet de services accessible par le navigateur intégré (WAP) du "One Touch d'Alcatel". Le 31 avril dernier, les deux partenaires réussissent une première mondiale !

Quelques jours auparavant, In-Fusio, créée en août 1998 à Paris, avait déménagé pour Bordeaux. Un choix qui ne doit rien au hasard à en croire Gilles Raymond. "Quand nous nous sommes interrogés sur notre future implantation, mon associé Sébastien Bruhat (recruté en 24 H sur Internet) m'a dit qu'il voulait soleil et montagne. Quant à moi, je voulais soleil et océan. La qualité de l'accueil que nous avons reçu ici nous a décidé à choisir Bordeaux. Plus sérieusement, je suis convaincu que cette ville a tous les atouts et les savoirs-faire pour créer un grand pôle des nouvelles technologies". Pour preuve, la concentration qui s'opère Place des Basques à Saint-Pierre. In-Fusio a rejoint Axyz et Addéo.



40 emplois en juin 2000

moyenne d'âge : 27 ans

Dans ce secteur où tout va très vite, In-Fusio doit maintenant profiter de son avance technologique et de sa jeune notoriété pour marquer des points avant que la concurrence n'apparaisse. Après SFR, la jeune entreprise a donc déjà séduit T Mobile en Allemagne avec In Spirit, un jeu de rôle et de combats qui permettra, quand d'autres opérateurs l'auront adopté, de voir s'affronter des joueurs dans le monde entier. D'autres contrats devraient se conclure dans les semaines à venir, ailleurs en Europe et en Asie. In-Fusio a également développé d'autres technologies, notamment le jeu intégré au portable directement (sur le prochain Mitsubishi) ou à sa carte à puce (SIM) avec possibilité de chargement de nouveautés et de validations de scores.

Pour aller de l'avant, In-Fusio devait impérativement s'étoffer. C'est chose faite depuis que la Banexi, la société de capital-risque de la BNP a investi 5 millions de francs dont la SARL transformée en SA. Ces fonds ont surtout permis à l'entreprise de recruter. Seuls à leur arrivée à Bordeaux il y a six mois, Gilles Raymond et Sébastien Bruhat ont déjà recruté plus de 15 collaborateurs. Moyenne d'âge : 27 ans. D'autres embauches suivront à très court terme. "Nous serons 40 en juin prochain" promet le jeune PDG. Avis aux personnes intéressées, attention, pas de candidature au téléphone !