

In-Fusio invente le jeu interactif pour téléphone portable

La lettre de l'internet

In-Fusio est une entreprise française créée il y a juste un an sur une idée simple en apparence : concevoir des jeux interactifs pour le téléphone portable. Fin août, elle a signé un partenariat avec Alcatel pour développer de nouveaux projets. Le 2 septembre, la société de capital-risque Banexi Ventures augmentait de 5 millions de francs (762 000 euros) le capital de la SARL (50 000 F, 7620 euros) à sa date de création. Trois ans plus tôt, Gilles Raymond, cofondateur d'In-Fusio, travaillait à la division jeux de Sony France. Mal à

l'aise dans les grandes structures, il réfléchit à créer sa propre entreprise. La seconde, car, en 1995, il n'avait pas 26 ans quand il a cofondé Digitug, une société de distribution de CD-ROM dans laquelle il est aujourd'hui actionnaire minoritaire.

L'idée du jeu interactif sur téléphone portable a germé progressivement : "j'étais catastrophé par les difficultés de l'introduction du PC dans le grand public, explique-t-il. J'étais fasciné de voir les gens capables de jouer pendant des heures aux jeux vidéo. En même temps, la vente de téléphones portables ne cessait de croître."

Start-up la PME bordelaise travaille sur des cartes à puce lisibles par tous les GSM

Gilles Raymond cherche alors à convaincre un opérateur ou un fabricant de téléphonie mobile de l'intérêt de son projet. Sur Internet, qui lui sert de cyber-ANPE, il recherche un ingénieur en développement logiciel pour la conception de son produit. Il finira par trouver Sébastien Bruhat, son futur associé, à l'époque étudiant dans une école d'ingénieurs à Paris (l'EPMI). Il fera son stage pour In-Fusio depuis son domicile familial à Clermont-Ferrand. Les deux jeunes hommes vont longtemps travailler à distance, sans jamais se rencontrer. En avril 1999, ils se rejoignent enfin à Bordeaux, devenu le siège de l'entreprise.

L'opérateur SFR (Cegetel-groupe Vivendi) est le premier séduit par son idée. Après cinq mois de développement et de tests, le jeu est opérationnel : il s'agit d'un quizz, intégré dans un bouquet de services commercialisé en mars, sous le nom d'e-media. C'est une première mondiale pour les deux partenaires : des services deviennent accessibles sur un portable via Internet, dont un jeu, pour la première fois interactif. In-Fusio prépare actuellement un second produit plus complexe -In Spirit, un mélange de jeu de rôle et de combat- disponible avec le quizz, à partir de décembre en Allemagne et début 2000 dans cinq autres pays européens.

Depuis janvier, la petite équipe bordelaise -huit personnes, dont quatre ingénieurs- travaille avec Schlumberger pour intégrer les jeux In-Fusio dans une carte à puce (SIM card), présente dans tout portable GSM. Ce produit sera commercialisé à la fin 1999 par un opérateur étranger. Tombé dans les jeux vidéo dès son enfance, Gilles Raymond fourmille de nouveaux projets. Avec l'évolution des technologies en matière de téléphonie mobile, il est persuadé que, "demain, les jeux sur le portable deviendront ce que le baladeur a été pour la chaîne hi-fi."

Bordeaux de notre correspondante
Claudia Courtois

