

L'éditeur de jeux vidéo Actiplay lance les magasins virtuels

DE NOTRE CORRESPONDANT
À MONTPELLIER.

Créé en 2000 à Montpellier par Pascal Bianchi, dans l'euphorie de l'économie numérique, Actiplay est devenu le leader européen dans un créneau bien spécifique, la production de jeux 2D puis 3D uniquement utilisables sur Internet, avec un objectif précis : valoriser l'image et les nouveaux produits d'une entreprise. « *On reprend des créations ou des personnages qui identifient une marque pour en faire des jeux en créant des liens sur le Web à travers des espaces réservés sur le site de la marque* », explique Hervé Bonnard, en charge du développement.

Investissements en R&D

Actiplay produit des jeux de quelques minutes à plusieurs heures pour des coûts allant de 2.000 à 200.000 euros. L'entreprise a réalisé, l'an dernier, un chiffre d'affaires de 1,2 million d'euros, en hausse de 80 %. Cette année, il se situera entre 1,8 et 2 millions. Actiplay emploie 25 salariés et doit recruter 8 personnes cette année.

La capacité d'évolution de l'entreprise, qui consacre cette année 30 % de son chiffre d'affaires à la R&D et 10 % sur les trois derniers exercices, s'illustre dans une nouvelle expertise avec la mise sur le marché du

logiciel ActiSku, développé après la rencontre fortuite de Pascal Bianchi et d'un haut responsable de Carlsberg dans un aéroport... Conçu avec Virtools, un logiciel très pointu de Dassault Systèmes capable de réaliser des images en 3D, ActiSku permet de reproduire des magasins virtuels et, surtout, de faire des tests consommateurs en ligne.

Panel de consommateurs

Un panel de consommateurs est sélectionné dans une base et ils se trouvent confrontés au magasin avec les nouveaux packagings, les prix, les nouvelles publicités, le tout étant réalisé à l'échelle réelle. « *Ainsi, on sait où le client s'est arrêté, le temps qu'il y a passé. Aujourd'hui, avec ce produit, nous sommes sans concurrents car tout se fait en temps réel* », explique Pascal Bianchi. Utilisé par Carlsberg depuis trois ans dans 34 pays, ActiSku est désormais commercialisé soit sous licence avec des versions prémodélisées, soit sur mesure à la demande de l'utilisateur.

Le chiffre d'affaires généré par ActiSku devrait atteindre 600.000 euros cette année et dépasser le million d'euros en 2009, soit un chiffre d'affaires global de 2,7 millions d'euros pour Actiplay.

JACQUES RAMON