



Nationalité : Française

Période d'activité : 1981 - 1989

Historique :

Au début des années 80, Philippe Ulrich et Emmanuel Viau mettent sur pied leur premier jeu vidéo mais n'ayant pas signé de contrat, sa distribution leur échappe. C'est la raison pour laquelle ils décident de monter leur propre studio de développement en 1981, Ere Informatique. Présent sur tous les fronts, Ere commence à se faire un nom sur 8 bits en produisant aussi bien des projets maison que des jeux envoyés par de jeunes auteurs.

Il faudra attendre l'arrivée de Remi Herbulot en 1984 pour que la compagnie française connaisse sa première impulsion. Son travail permettra à Ere de recevoir de nombreux prix et de commencer à exporter leurs jeux à l'étranger, parmi les plus célèbres, signalons Macadam Bumper et Crafton & Xunk. En 1986, la compagnie est rachetée par Infogrames pour ainsi se délester de tout l'aspect commercial et se concentrer sur la promotion du travail d'auteur.

La rencontre entre Philippe Ulrich et Didier Bouchon permettra de percer la génération des 16 bits dès 1987 avec le plus grand succès de la société, le jeu d'aventure Captain Blood. Ere a le nez creux sur coup là puisqu'ils ne loupent pas la révolution que représente les 16 bits, en particulier, l'Atari ST et offrent à cette machine, non pas de vulgaire portage mais des jeux tenant compte des possibilités qu'offrait alors cette gamme d'ordinateur, tel que la souris et une palette de couleurs plus importante. Philippe Ulrich s'investit personnellement dans le jeu, il travaille sur un scénario dense et couche sur le papier des dizaines de dialogues, un travail de fond que l'on était pas encore habitué à voir à l'époque. Sur un concept très novateur, Captain Blood remporte un énorme succès aussi bien en France que dans le reste du monde et offre des opportunités à Ere.

Comme par le passé avec Metal Hurlant, Ere crée le label Exxos pour promouvoir ce titre ainsi que deux autres jeux de Science Fiction, très proche au niveau de l'ambiance, Purple Saturn Day et Kult. En l'espace de quelques années, Ere s'est fait un nom, cependant, des problèmes de licences et d'impayés avec leur distributeur Infogrames force l'entreprise à mettre la clef sous la porte en 1989 avant de faire son grand retour dans les années 90...

Réalisations/ Editions :

- 1989 - Kult
- 1988 - Wanted
- 1988 - Teenage Queen
- 1988 - Teenage Queen
- 1988 - Spidertronic
- 1988 - Crash Garrett
- 1988 - Captain Blood
- 1988 - Blow-Up
- 1988 - Bank Buster
- 1988 - Ange de Cristal, l'
- 1987 - Trauma
- 1987 - Phoenix
- 1987 - Passager du Temps
- 1987 - Oxphar
- 1987 - Despotik Design
- 1987 - Clash
- 1987 - Bubble Ghost
- 1987 - Birdie
- 1987 - Altair
- 1986 - Turbo GT
- 1986 - Tensions
- 1986 - Stryfe
- 1986 - Starboy
- 1986 - Sram
- 1986 - Robbbot
- 1986 - Pacific
- 1986 - Harry & Harry 2 Mission Torpedo
- 1986 - Harry & Harry - La boîte de Rajmahal
- 1986 - Felonies
- 1986 - Evad? de Tapiocatraz, L'
- 1986 - Ere du Verseau, L'
- 1986 - Crafton & Xunk
- 1986 - Contamination
- 1986 - 1001 BC
- 1985 - Saga
- 1985 - Macadam Bumper
- 1985 - Gutter
- 1985 - Eden Blues
- 1985 - Am?lie Minuit
- 1985 - 3D M?gacode
- 1984 - Hold-Up