

# Des micros au café

Les adaptations vous connaissez: un jeu d'arcade connu devient un programme sur micro. Et voilà maintenant

l'inverse...

Connue de tous les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs, la société Loricels se lance dans de nouveaux créneaux. Certes, dirons les observateurs au courant de tous les dessous du petit monde de la micro, la diversification de Loricels n'est pas chose nouvelle. La société de Rueil possède déjà une firme associée éditrice de produits professionnels: Priam. Cet éditeur du traitement de texte Evolution est directement lié à Loricels. Toutefois, le tournant annoncé est de taille. Il s'agit de s'imposer sur un marché tenu par un quarteron d'entreprises japonaises et américaines: les bornes d'arcade!

Oui, vous avez bien lu, Loricels va prochainement introduire des jeux de café issus de ses équipes de développement. On imagine aisément que percer sur ce marché, aux mains de géants tel Sega, Nintendo et autres, pose de nombreuses difficultés pour une entreprise comme Loricels. C'est pourquoi une approche « décalée » a été choisie. Le but n'est pas de faire des jeux à l'image de *Thunder Blade* ou *Out Run* qui ne représentent qu'une part marginale du marché des bornes d'arcade. Du fait du prix particulièrement élevé de ce type de *systèmes* (de l'ordre de 250 à 300 000 F), leur rentabilité n'est envisageable que dans des lieux à *fort* débit. Autrement dit, dans *du* villes d'importance comme Paris, Lyon, Marseille, etc. Les jeux que l'on trouve dans ces villu petites ou moyennes et même dans les cafés de certaines grandes cités sont d'un prix plus faible. c'est ce marché que vise Loricels. Actuellement, une borne d'arcade relativement simple est proposée au "tours de 30 000 F. La firme de Rueil proposera donc les siennes à environ 12 000 F! Une *telle* différence de prix trouve sa source dans la structure interne

électroniques, une intelligence embarquée, de niveau technologique élevé et d'un coût de revient en rapport... Sans trop sacrifier à la qualité, Loricels parvient à réduire ces coûts. Ils utilisent une partie matérielle issue de la fabrication en très grande série et dont le prix est conditionné par les économies d'échelle réalisées par un grand industriel de la micro. Ne nous faisons pas plus saliver: le secret de Loricels est d'utiliser un Amiga 500! Oui, vous avez bien lu : les consoles Loricels sont architecturées autour d'Amiga 500 légèrement modifiés et disposant d'un disque dur.

Les développements des programmes ne posent aucun problème. Les équipes de Loricels connaissent déjà la machine.

De plus, les jeux proposés sont directement issus du catalogue classique Loricels. Ainsi, les deux premiers titres mis en place seront Space Racer et Turbo Cup dans des versions revues et corrigées. O n'en reste pas moins que ces programmes sont d'ores et déjà rentabilisés, ce qui se ressent aussi sur le prix de revient de la

borne d'arcade. Pour parvenir à ses fins (8 000 consoles écoulées la première année), Loricels a passé un accord avec une société nommée Néo. Cette dernière s'occupe de la réalisation et de l'étude de la partie matérielle de la console ainsi que de la distribution. Pour sa part, Loricels se concentre sur les développements logiciels. Toutefois, le prix de base n'est pas le seul argument de ces si originales consoles. Lors de la venue d'un nouveau titre, les possesseurs de consoles « Made in Japan » se voient proposer un échange de carte électronique, ce qui se traduit par une facture d'un montant non négligeable. Avec les consoles à base d'Amiga, il n'en est rien : il suffit d'écrire le programme sur le disque dur. Résultat : pas de stock, un service après vente simplifié, des coûts de maintenance compressés dont l'effet est parfaitement calculable par l'exploitant.

Ces arguments permettront-ils à Loricels de s'imposer sur le marché du Coin Op? On a du mal à ne pas y croire...