

# ADAM, OU COMMENT CROQUER LA POMME



**Le dernier micro de Coleco est annoncé pour... 1984. Jacques Ferrari vice-président de CBS Electronics Europe nous promet un « ange exterminateur » capable de bouleverser le marché et de se vendre à 170 000 exemplaires ! Adam rêve de paradis...**

**U**n quasi-événement aux États-Unis : Coleco, constructeur de consoles de jeux (commercialisées par CBS Electronics) annonce, tambour battant, un nouveau concept de micro-ordinateur personnel : Adam. L'Amérique devrait l'accueillir à 600 dollars pour les fêtes de fin d'année. En France, par contre, le projet ne sera concrétisé qu'à la rentrée 1984.

Jacques Ferrari, quarante ans, vice-président et général manager de CBS Electronics Europe, explique pourquoi cette machine devrait témoigner d'une nouvelle approche de la micro-informatique. « La plupart de nos concurrents vendent certes des machines moins chères mais incomplètes. On doit acheter une foule de gadgets de toutes sortes pour les compléter. Moi, quand je parle d'une machine à 6 000 F., cela inclut l'imprimante qualité lettre, le « tape drive » qui possède pratiquement la même mémoire que celle d'un disque. Bref, il s'agit d'un outil complet. Je ne prétends pas vendre la voiture d'abord et proposer ensuite les roues et le volant ! » Jacques

Ferrari fonce droit au but (ce manager décontracté, formé à Harvard, n'a pourtant pas de parenté avec Enzo Ferrari). « Les machines disponibles actuellement intéressent très peu de gens. Mis à part ceux que dans notre jargon nous appelons les « freaks », les enthousiastes, les inconditionnels de la technique de pointe pour qui l'ordinateur a remplacé les mots croisés ! Les ordinateurs bon marché existent depuis plus de cinq ans. Le marché n'a pas décollé pour autant. Les gens ont peur de la machine. A la limite, elle les met en cause. Les parents aussi ont peur des machines comme ils ont peur de ne plus suivre l'évolution des études de leurs enfants. » Alors pourquoi, si l'avenir des micros est si sombre, sortir... un autre micro ? « Adam n'est pas comme les autres, explique Jacques Ferrari. S'il se nomme ainsi c'est parce qu'Adam a été le premier à croquer la pomme » (Apple en anglais !). Il offre une qualité lettre que vous n'aviez qu'avec des appareils qui coûtent 3, 4, 5 fois plus cher. Il contient un traitement de texte. Avec lui, cha-

acun peut apprendre à taper à la machine, et chacun est capable de sortir des documents impeccables. Et puis, il intègre la console de jeux. »

Mais justement, les mordus de jeux vidéos n'ont pas grand chose en commun avec les mordus de micro. « Bien au contraire, répond Jacques Ferrari, d'ailleurs les gens qui s'intéressent à la micro - 50 000 personnes - ne font pas un public dans un pays de plus de 50 millions d'habitants.

On a utilisé les ressources d'une technologie qui s'améliorait constamment pour donner aux petites machines les performances des grosses. Personne ne s'est réellement penché sur le problème de savoir à quoi cela allait servir et quels sont les besoins du public. L'ordinateur à quoi ça sert ? A mettre son agenda en mémoire, à faire compliqué quand on peut faire simple ! Dans le cadre professionnel, c'est un outil idéal et d'une grande utilité. Ici, à CBS nous avons un traitement de texte depuis plus d'un an. Nous disposons également de l'accès direct avec l'ordinateur central de New



B. Schwab

de suivre leur évolution. En plus il offre les mêmes capacités que n'importe quelle bonne machine y compris les connexions aux réseaux... »

Pourtant Adam est appelé à devenir le petit surdoué des micros, un outil qui répond à tout, et qui ne possède aucune faille. « D'un côté nous allons produire un matériel moins cher en console de jeux et de l'autre côté, Adam qui donnera la qualité micro avec des plus. Parce que Colecovision (la console de jeux) est partie intégrante de Adam. L'erreur de nos concurrents c'est de démarrer avec un ordinateur et ensuite s'adapter aux jeux.

Jongler ainsi avec consoles et micro, cela semblait jusqu'à présent coller à l'image de l'Amérique. Mais pour Jacques Ferrari, le marché là-bas, ce n'est justament pas l'Amérique. « Il ne faut pas rêver. On s'est aperçu qu'un nombre considérable d'américains avaient acheté des machines mais j'aimerais savoir combien les utilisent. Les fabricants ont défilé la concurrence avec des prix très bas mais il faut acheter tellement d'accessoires que les gens abandonnent. Il y a une certaine légèreté d'esprit, car les fabricants misent tout sur la console centrale en sacrifiant les prix pour arriver à faire mordre le client à l'hameçon et ensuite vendre des accessoires, des périphériques. C'est très bien mais trop de gens se sont fait prendre avec des consoles à 100 dollars aux États-Unis. Ils ont été très déçus. Ce n'est pas bon pour le futur du produit. »

Mais les français sont-ils prêts à composer avec les jeux? « Je ne sais pas pour la France, dit Jacques Ferrari, parce que la France est un pays du milieu. Mon niveau de compétence est principalement axé sur l'Europe. Nous avons effectué des études dans trois zones : Hollande, Italie, Scandinavie. Il y a une nuance dans un comportement spécifique dans chaque pays, lié à la culture, à la tradition, à la religion... On s'aperçoit que les pays protestants sont des pays extrêmement sérieux.

Ils veulent de l'ordinateur pour travailler, parce que jouer, est une occupation qui n'est pas noble. La réaction en Italie est différente c'est l'ordinateur un jour? Qui, pourquoi pas? En France, le succès d'Atari, de Mattel montre que la population aime bien faire joujou! De toutes façons nous ne sommes pas là pour convaincre 100% des gens. Nos objectifs de vente à l'heure actuelle sont inférieurs à 1% des foyers (il y en a 17 millions en France) cela équivaut donc à



Zaxxon, un jeu d'arcade en 3 dimensions et 16 couleurs

170 000 machines. Si on les vend, je peux vous dire qu'on aura fait une très belle année. 170 000 machines, c'est toutes marques confondues le marché total en 1982. » Les machines vont-elles transformer les jeux, aller contre la morale, la tradition, les valeurs sûres? « Il faut un minimum d'autodiscipline. Procher aux jeux vidéos ou micro d'abîmer les enfants, c'est chercher un nouvel alibi à la démission parentale. L'ordinateur est un produit plus positif que dangereux. Tout dépend de l'utilisation qu'on en fait. Il ne tue pas, ne blesse pas, il peut permettre l'amélioration de certaines performances. Seulement, il faut savoir s'arrêter... »

Propos recueillis par  
Françoise GAYET

York. L'Apple grâce auquel nous établissons tous nos budgets nous fait gagner du temps et économise des énergies.

Mais faire un budget à la maison, quel intérêt? Surtout pour apprendre que je n'ai plus d'argent au 15 du mois, je n'ai pas besoin de l'ordinateur pour me le dire. Allez donc parler de recettes de cuisine sur micro à ma femme... elle a peur de s'électrocuter en touchant la machine. Pour concevoir Adam, nous sommes partis de l'aspect ludique qui représente un véritable besoin. Les gens travaillent au bureau, ça suffit. À la maison ils doivent se distraire. La fonction numéro 1 est la fonction ludique; même s'ils ont une utilité certaine comme apprendre à taper à la machine, les programmes de Adam ressemblent à des jeux. La fonction numéro 2, c'est l'informatique dans la vie sociale, publique, qui prend de plus en plus d'ampleur. Notre stratégie consiste à dire: du jeu, vous allez vers l'éducation à travers une transition douce et agréable. En plus les capacités de la machine vous permettent d'accéder à des jeux qui dépassent le stade du « zim-boum-boum » et d'aller vers des jeux de stratégie (échecs, etc...); jeux de rôles, de situation sophistiqués. Adam peut donner envie d'apprendre, de rester en contact avec les enfants,

#### FICHE TECHNIQUE

**Microprocesseur :** Z 80 dans la console de mémoire.

**Mémoire vive (RAM) :** 64ko, plus 16 ko dédiés au graphique. Extension de 64 ko. **Couleur et graphique :** 16 couleurs et 32 sprites ou motifs graphiques intégrés programmables. Résolution graphique de 192 x 256 points avec un logiciel de jeu comme Planet of Zoom.

**Sen :** trois générateurs de son. **Clavier :** 75 touches, plus 24 sur deux manettes détachées.

**Langage :** Smart Basic (compatible Apple)

**Unité de stockage :** console de mémoire comprenant un Digital DataPack Drive (possibilité d'en ajouter un second pour 150 dollars), système de bande magnétique en cartouches (10 dollars) apte à lire et écrire sur plusieurs pistes, avec un formatage similaire à une disquette. Comprand aussi une extension de mémoire vive (RAM) de 64 kilo-octets.

**Imprimante :** à marguerite (qualité courriel) fournie (vitesse : 120 mots/minute)

**Logiciels :** tous les logiciels de la famille Smart comprennent des messages en clair et des menus (point de repères et d'orientation). Un traitement de texte est intégré (en mémoire morte) avec un programme de dactylographie. Affichage à l'écran : 36 caractères sur 24 lignes.

**Jeux :** compatibles avec la console de jeux Colecovision; de plus, programmes haute définition graphique, trois dimensions et du type jeux d'arcades. Il est possible de connecter une console Coleco/Vison moyennant 140 dollars. Autre compatibilité (en partie) avec les programmes Atari.

**Également annoncés :** CP/M, comme deuxième système d'exploitation. Une base de données Smart File; un Calc; une famille de programmes éducatifs autour d'un personnage de bande dessinée (Dr Seuss); une version de Logo.