

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

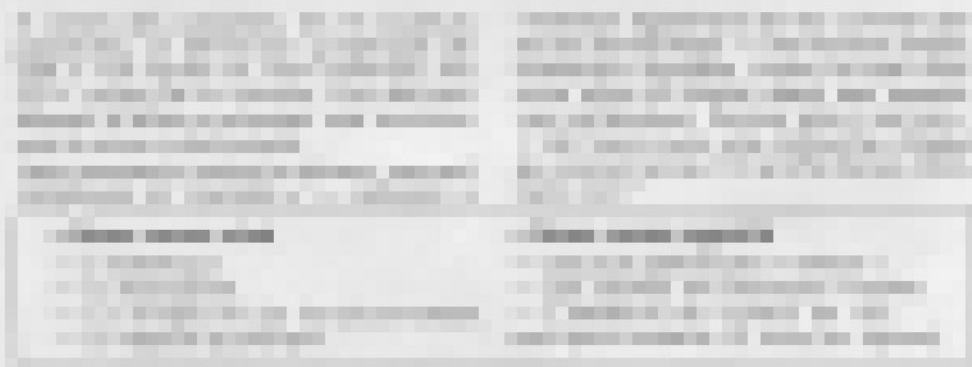
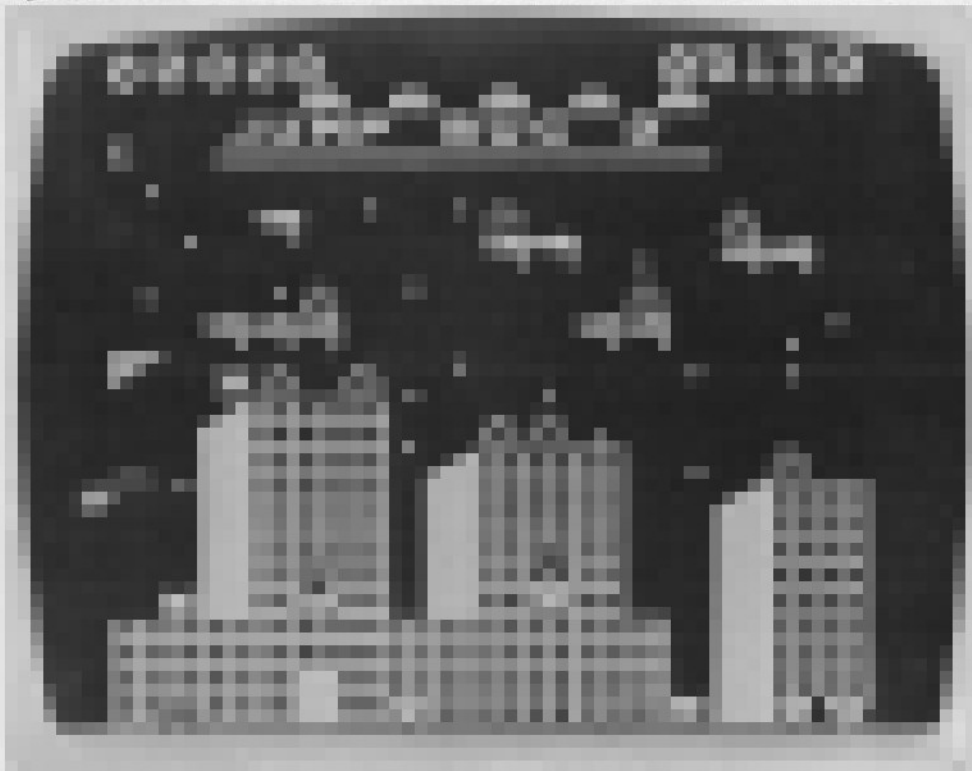
**EXCLUSIF !!!
TILT AU CAP HORN
ET A CHICAGO**

**SPECIAL
VACANCES
120 SUPER-
JEUX**

**INEDIT!
4 CONSOLES AU BANC D'ESSAI**

M 3085-6-15 F

N° 6 BIMESTRIEL JUIL/AOÛT 1983 - 15 F - BELGIQUE - 120 FR - SUISSE - 6 FS - CANADA - 3\$ CANADIENS



DATAVISION: JUEZ ET PROGRAMMEZ

A la fois ordinateur familial et console de jeu, la console Datavision s'est fixée un programme ambitieux : de bons jeux classiques et une école de Basic.

L'anti *Home arcade*, tel pourrait être le surnom du *Datavision*, l'autre nouveauté de notre banc d'essai. Trente-six centimètres de longueur, vingt-six de largeur, dix de hauteur, ses dimensions impressionnent. Le design, austère, ne retient pas particulièrement l'attention : rien n'a été sacrifié à l'élégance. Les ouïes d'aération, les deux couleurs (crème et marron), quelques filets, l'ensemble est net, sobre, efficace.

Les deux joysticks s'intègrent à la console, dans deux logements bien

conçus, à l'avant de l'appareil ; leur cordon de type « téléphonique », un peu court — encombrement oblige — les raccorde au boîtier par des fiches assez complexes (et assez difficiles à brancher), puisqu'elles ne comptent pas moins de dix broches.

Pourquoi une telle pléthore ? Tout simplement parce que la vocation du *Datavision* est d'être un ordinateur familial, qui joue beaucoup, mais puisse servir également à la programmation. Les joysticks, à cet égard, sont fort bien conçus, puisque les

touches à pression souple de chacun d'eux représentent la moitié d'un clavier Qwerty ; les deux boîtiers de commande une fois rangés, vous avez donc sous les yeux un clavier complet, comprenant les principales fonctions nécessaires au langage Basic.

Lorsque vous jouez, des caches en plastique apparemment très résistants se glissent dans les encoches prévues. Seules quelques fonctions sont ainsi attribuées — sélection des variantes ou des niveaux de jeu et départ —. Les champignons, inamovibles, qui font office de joysticks, sont fort maniables et autorisent tous les déplacements courants. Enfin, deux boutons de tir, sur les côtés, satisferont les fanatiques de destruction en tous genres pourvue qu'ils aient de grandes mains. Les enfants, en effet, risquent, à la longue, d'avoir des crampes, surtout dans les jeux de combat. Quand donc aurons-nous des joysticks ergonomiques ?

Deux touches de commande seulement sur la console, qui rappellent celles de la Colecovision ; le contacteur « On Off » et la touche « Reset ». Les fiches de bran-

• Nous avons aimé

- La qualité de certains jeux.
- La possibilité d'utiliser directement la console comme micro-ordinateur.
- Les extensions.

• Nous avons regretté

- Le nombre trop restreint de jeux.
- Le clavier peu pratique.
- Le rapport qualité/prix.

chement des cartouches et extensions éventuelles sont situées sur les côtés droit et gauche de l'ordinateur. A droite, vous introduisez une cartouche de jeu, sans risque d'erreur, puisque deux rainures guident le boîtier en plastique. A gauche, vous pourrez bientôt brancher une extension mémoire ou un interface *Datavision* module cassette — qui permet de lire des cassettes audio.

Derrière la console enfin, le cordon antenne va se brancher sur la prise U.H.F. de votre téléviseur, tandis que l'alimentation est assurée par un gros transformateur extérieur relié à l'appareil par une fiche à cinq broches.

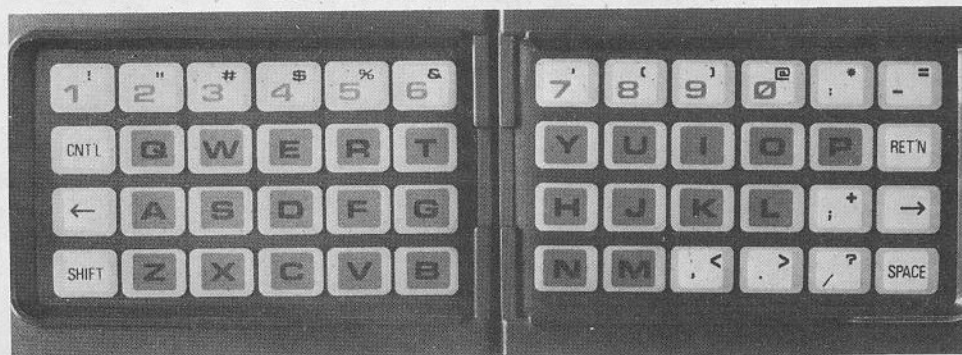
Les 10 cartouches de jeu actuellement disponibles sont, à côté des volumineux jeux du *Home Arcade*, lilliputiennes. Leurs performances, en revanche, sont à la hauteur de la vocation du *Datavision*, qui est, dans l'ordre indiqué par sa notice : ordinateur personnel, loisir vidéo. Les jeux offrent donc une haute résolution graphique de 256 x 192 points, une palette de 16 couleurs, pour une mémoire de 16 K. Ram et de 1 K. Rom (à noter, les modules d'extension permettront de porter ses capacités à 64 K) Pour gérer tout cela, le type de composant utilisé est un microprocesseur 8 bits, 6502 A, un classique !

Le graphisme, les bruitages, l'animation des jeux proposés, bénéficient, bien entendu, de ces possibilités techniques. Quelques titres se détachent particulièrement dans la ludothèque Datavision. Le *Tennis*, bien sûr, très performant, très agréable à jouer, garantit des parties acharnées. Le puzzle de souris, très amusant et pas si facile : vous devez reconstituer, au fur et à mesure des déplacements de l'animal, la voie qu'elle emprunte, en bougeant — à la manière d'un « solitaire » — des fragments de routes. Mais gare au renard, au chat et aux autres ennemis. Le *Coq malicieux*, un Pac-man à l'envers (le gallinacé reconstitue une chaîne sur son parcours), l'*Assaut policier*, une variante du Donkey Kong et, surtout, l'*Astro billard électronique* : ce jeu est la première adaptation réellement réussie d'un flipper. Étonnant ! A ces jeux, s'ajoutent, bien entendu, les inévitables *Space invaders*, *Attaque de tank* et autres aventures des fonds de mers qui reprennent des principes fort connus. Grand nombre de variantes (16 en moyenne par jeu), couleurs, graphisme, animation, *Datavision*, si elle ne s'impose pas par une originalité particulièrement évidente, offre néanmoins un plaisir de jeu certain.

La console *Datavision*, nous l'avons vu, se veut également ordinateur. Une cartouche Basic vous permet de vous lancer dans la programmation. Ce Basic micro-soft contient tous les ordres classiques, sa rapidité est correcte, sans plus, et tous les codes « Error » sont présents. En revanche, la fonction « Edit », par son ab-



Les 2 boîtiers de contrôle forment un clavier Qwerty. ▲



sence, rend les corrections malaisées. Le clavier, complet, est de style « confiture » : s'il favorise le nettoyage, il n'offre pas un grand plaisir de frappe (un clavier mécanique est d'ailleurs prévu, qui viendra se loger à la place des joysticks). Néanmoins, un bip sonore retentit à chaque touche frappée. Seize couleurs sont annoncées, ce qui est étonnant pour un ordinateur de cette taille ; le langage Ma-

chine est utilisable directement, mais la haute résolution exigera une cartouche spéciale. En fait, cet ordinateur peut servir à apprendre le Basic, mais n'est pas conçu pour programmer véritablement. Il pourra séduire les amateurs de jeux qui souhaitent s'initier au Basic, surtout si sa ludothèque, trop réduite à ce jour, s'étoffe et si le prix annoncé (environ 2 500 F), est abaissé.

