



PLUS BEAU QU'ADAM TU MEURS

Adam vient de traverser l'Atlantique.
A pieds secs et sans rien oublier : ni ses périphériques,
ni ses super-jeux ni... sa feuille de vigne !
Une bonne surprise pour l'été que TILT dévoile enfin.

La console *Colecovision* connaît de nombreux adeptes à juste titre, puisqu'il s'agit de l'un des plus puissants ordinateurs de jeux. Sa ludothèque est encore relativement restreinte en France, mais d'excellente qualité comme en témoigne le très récent jeu *Rocky*. En France, un public, chaque jour plus important, attendait avec impatience la venue de l'*Adam*, la fameuse chaîne informatique de C.B.S. En plus de ses caractéristiques techniques évoluées, le prix du système complet prêt à fonctionner — trois modules unité centrale, clavier et imprimante — proposé à moins de 10 000 F a effectivement de quoi séduire. Il s'agit de l'outil idéal qui peut se placer à mi-chemin entre l'ordinateur semi-professionnel et la console de jeux.

L'*Adam*, chaîne informatique, est disponible suivant deux versions. La première conviendra à ceux qui possèdent déjà une console

de jeux CBS, l'*Adam* jouera le rôle d'une extension de programmation. Il se nomme alors modèle additionnel n° 3 à l'ordinateur de jeux et se compose des éléments suivants : une unité centrale avec un lecteur de cassettes digitales, un clavier mécanique détachable, une imprimante à marguerite, deux manettes de jeux, trois logiciels (initiation au basic, traitement de textes et un super jeu *Buck Rogers*) pour 8 300 F. Si vous ne possédez aucun de ces éléments, la configuration « indépendante » est conçue pour vous. Elle comprend tous les modules et accessoires déjà cités avec en plus, intégrée à l'unité centrale, une console de jeux CBS *Colecovision*. Cette version est proposée à 9 900 F. L'*Adam* est considéré comme un micro-ordinateur bien que sa taille puisse prêter à confusion compte tenu du volume important pris par les trois ou quatre modules.

CBS propose deux unités centrales. La première vient en complément de la console *Colecovision*, elle ne possède pas de connecteur pour les cartouches ludiques CBS. Sa taille est bien inférieure à la seconde, dans laquelle est intégrée la console de jeu et qui comporte sur le boîtier, une petite trappe pour la connexion de cartouches. Ces deux unités centrales recèlent néanmoins de nombreux points communs. Elles contiennent une mémoire vive de 80 kilo-octets, ce qui leur confère des performances de base assez exceptionnelles pour un micro-ordinateur de ce type — de nombreux concurrents ne dépassent pas 64 Ko RAM. La mémoire vive de l'*Adam* est extensible à 144 Ko. Un lecteur de cassettes digitales est également intégré à l'unité centrale et prévoit l'emplacement d'une seconde unité de lecture. Voici une très bonne initiative qui nous évite

d'adjoindre un élément extérieur additionnel. Le lecteur de cassettes digitales utilise des cassettes audio qui coûtent environ 30 F. Elles permettent de stocker jusqu'à 500 Ko ou 250 pages de textes format A4, c'est-à-dire 21 x 29,7 cm papier standard : des capacités plus qu'honorables pour ce type de matériel. La lecture des cassettes est effectuée à grande vitesse d'où l'utilisation de cassettes spécialement conçues pour ce type de lecture. Le lecteur de cassettes est beaucoup moins coûteux qu'une unité de disquette, mais d'un accès légèrement plus long. Prenez garde à ne pas laisser vos cassettes à proximité d'une source ou d'un objet magnétique car semblables aux disquettes, elles semblent très fragiles et vous risqueriez de perdre vos programmes. Il ne faut surtout pas les approcher de l'imprimante ou de l'unité centrale. Cette bêtise serait fatale à vos logiciels contenus sur cassettes digitales. En fait, le lecteur de cassettes à grande vitesse concrétise la solution intermédiaire entre le lecteur de cassettes classique et le lecteur de disquettes, pour un coût beaucoup moins élevé. Seul le manque de fiabilité du chargement est à regretter, ce qui ne le différencie pas du lecteur de cassettes classique.

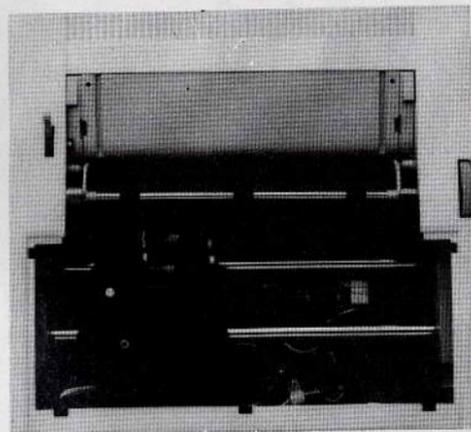
En effeuillant la marguerite...

Le clavier détachable devrait être proposé en France au standard Azerty clavier français, mais il est possible que les premiers micro-ordinateurs Adam soient équipés d'un clavier Qwerty au standard américain. L'ensemble du clavier, comme l'unité centrale, dans les tons beige, se connecte à l'arrière du boîtier de l'unité centrale. Il se compose de 75 touches de type professionnel, qui permettent une frappe rapide pour le programmeur débutant ou initié. Le clavier se décompose en quatre parties distinctes avec sur le côté un joystick. La partie la plus importante se compose de touches alphanumériques où l'on retrouve les lettres de l'alphabet. Six touches de fonctions ou de dialogues interactifs permettent à l'Adam de s'adresser à l'utilisateur. Elles sont très pratiques pour introduire les différentes commandes afférentes au traitement de textes. Huit touches de commande en haut à droite du clavier permettent d'entrer un ordre en pressant une seule touche. Sur le côté gauche, en bas du clavier, se trouvent cinq touches pour le défilement du texte, la tabulation et le déplacement du curseur à l'écran. Le joystick sert de commandes des jeux, mais dispose aussi d'un levier avec lequel s'effectuent les déplacements du curseur à l'écran. La manette de jeux comporte, par ailleurs, deux boutons de feu et un clavier numérique à utiliser dans certains logiciels ludiques. Le dernier élément important de la chaîne informatique Adam est l'imprimante à marguerite. Non, la marguerite n'est pas une fleur, ici

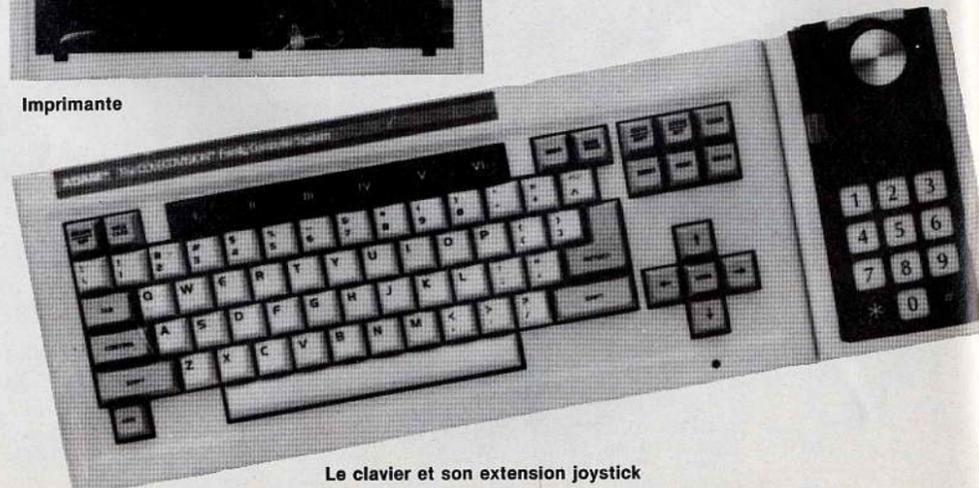


Adam : version console intégrée avec imprimante

il s'agit d'une plaque tournante contenant les caractères à imprimer. Les marguerites présentent plusieurs avantages, dont le premier réside dans la qualité d'impression irréprochable que l'on ne peut retrouver sur une imprimante à matrice. D'autre part, la variété des marguerites offre un large choix de caractères d'impression. Il est ainsi possible de transformer l'imprimante en une machine à écrire très performante. Il s'agit ici d'une impression qualité courrier. Bientôt, un introducteur feuille à feuille sera disponible et facilitera la réalisation d'imprimés. Pour l'édition de listings de programmes, il faut utiliser des rouleaux de papier beaucoup moins onéreux. Le papier utilisé ne doit pas dépasser 25 cm de large.



Imprimante



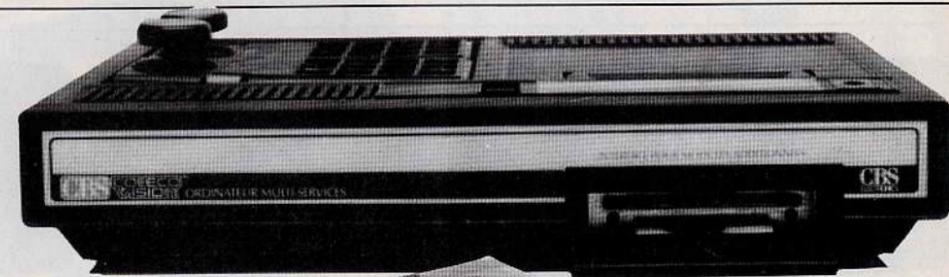
Le clavier et son extension joystick

La frappe est assez rapide, puisqu'elle atteint 120 mots par minute soit environ 10 caractères par seconde. L'imprimante peut transcrire jusqu'à 80 colonnes ou caractères par ligne (l'écran n'affiche que 24 caractères). Le traitement de texte possède ainsi une option qui évite les mauvaises surprises. Malheureusement, l'impression de listings ou de lettres s'effectue bruyamment. Si vous désirez éditer et conserver une trace d'un programme de 80 Ko, un bon conseil, placez l'ordinateur et son imprimante dans une pièce isolée et éloignez-vous au plus vite... L'Adam est très bien pourvu au niveau des extensions puisque sont inclus à la version de base une imprimante et un lecteur de cassettes digitales. Mais bientôt, CBS compte proposer plus de dix périphériques supplémentaires : une extension mémoire vive de 64 Ko, un lecteur de disquettes 5 pouce 1/4 double face, double densité pour lire les disquettes compatibles CPM

(IBM PC, APPLE...), une interface RS 232 qui permet de connecter tout modèle d'imprimante, une carte 80 colonnes à l'écran et un Modem. Ce dernier permet de relier deux ordinateurs situés à des distances très éloignées grâce à une ligne de téléphone, mais, ce type d'accessoire risque de se faire attendre longtemps en France en raison des normes strictes imposées par les P.T.T. Bien sûr, tous les périphériques déjà disponibles pour la console CBS Colecovision fonctionnent aussi sur l'Adam, il s'agit ici d'une compatibilité totale.

Le monde à l'envers

Contrairement à beaucoup de marques concurrentes, CBS commercialise l'Adam avec toutes ses extensions y compris les câbles de branchements. Comme la console, il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise péritelévision ; un adaptateur antenne est proposé en option pour environ 500 F. La chaîne informatique Adam et Coleco possède une mémoire vive de 80 kilooctets, quelque soit la version. Si vous ne possédez pas la console, la mémoire vive toute entière est contenue dans l'unité centrale. Pour les possesseurs d'une console CBS qui feront l'acquisition du module additionnel n° 3, l'unité centrale possèdera 64 Ko de mémoire vive, les 16 Ko manquants sont ceux de l'ordinateur de jeu Colecovision. Pour cela, il suffit de brancher l'unité centrale Adam à la console. La mémoire vive peut être portée à 144 Ko à l'aide d'une simple extension. Le microprocesseur gérant le langage basic n'est autre que le classique microprocesseur Z 80 qui fonctionne sur le Spectrum et le TRS 80. Ce petit détail facilitera l'approche de l'assembleur aux programmeurs initiés sur d'autres micro-ordinateurs. Le langage basic utilisé par l'Adam est assez classique et les habitués du basic Applesoft trouveront sans aucun doute quelques ressemblances frappantes. Mais le basic de l'Adam n'est pas contenu en mémoire morte. C'est le monde à l'envers car ici le programme contenu en mémoire morte n'est pas un langage mais un logiciel de traitement de textes. Pour programmer, il faut charger la cassette Smart Basic. La mémoire vive est alors moins importante, la partie manquante étant consommée par le programme basic. L'Adam possède une définition graphique d'écran de 256 x 192 pixels. Comme sur la majorité des micro-ordinateurs fonctionnant en péritel, vous disposerez de seize couleurs dont huit couleurs de base — du rouge, bleu, turquoise, jaune au vert clair, vert foncé, noir et blanc — qu'il est possible de mélanger pour obtenir jusqu'à deux cent dix teintes. Il suffit d'apprécier la qualité graphique et la variété des couleurs proposées sur les cartouches ludiques de la console CBS Coleco pour mesurer l'étendue des



Pour les possesseurs de Colmeo : le modèle additionnel n° 3. L'unité centrale prête à accueillir votre console



possibilités dans ce domaine. Un jeu tel que Zaxxon illustre très précisément les capacités de l'ordinateur Adam et nous ne tenons pas compte des très nombreuses instructions destinées à la création de dessins en haute définition graphique. L'une de ces instructions, « sprites », permet de définir un petit dessin ou un caractère graphique sur une matrice 8 x 8 pixels, d'une ou plusieurs couleurs. Il sera ensuite possible de les animer à l'écran sans difficulté, ni contrainte. Le sprite ou lutin est la commande idéale et nécessaire pour la création de jeux en langage basic. Contrairement à l'Apple II, la gamme des instructions graphiques disponibles sur l'Adam est plus complète. L'utilisation du langage basic reste assez simple à manier. L'utilisateur devra cependant y passer un certain temps avant de le maîtriser parfaitement. La qualité sonore de l'Adam ne manque

pas de ressources. Il possède un synthétiseur à trois canaux et cinq octaves, et un générateur de bruit blanc. Ces possibilités sonores sont largement exploitées dans les logiciels Coleco, tel que Zaxxon.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connection TV : péritel
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire RAM : 80 Ko
Son : oui
Couleur : 16
Joysticks : oui (2)
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : oui
Prix : 8 000 F (sans la console) ou 9 900 F (console intégrée)

K7 digitales et super-jeux

Mis à part la cassette Smart Basic destinée à la programmation, vous disposez de deux autres programmes. Le premier est un traitement de textes qui utilise l'imprimante. Il est contenu dans la mémoire morte de l'ordinateur. Pour accéder à ce logiciel, il suffit de presser une touche. Il peut être utilisé pour l'édition de courrier, d'ouvrages ou tout autre texte modifiable à tout moment sur l'écran avant l'impression. Un logiciel d'une étonnante facilité à utiliser grâce aux touches de dialogue (six) et de

Nous avons aimé :

- l'ensemble complet (unité centrale, clavier, imprimante) ;
- la qualité des logiciels ;
- les possibilités de programmation ;
- la facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :

- le rapport qualité-prix ;
- la taille imposante de la chaîne informatique Adam ;
- la fiabilité parfois incertaine des cassettes digitales ;
- la faible ludothèque spécifique à l'Adam.



Buck Rogers, livré sur cassette digitale vous offre un combat spatial en douze tableaux. En voici déjà cinq.

commande (dix). Il est aussi possible de conserver les textes sur cassette « digitale », jusqu'à concurrence de 250 pages. Vous pourrez également réaliser des tableaux et les corriger à loisir.

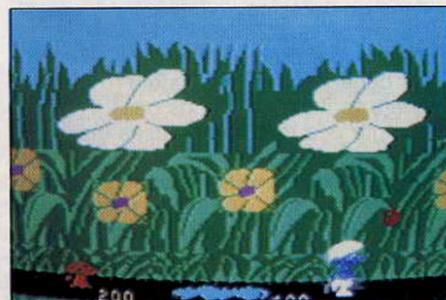
Le second programme est un super-game-pack, *Buck Rogers*, livré sur cassette digitale. Il s'agit d'un combat spatial en douze tableaux. Les qualités de *Buck Rogers*, tout à fait exceptionnelles, s'apparentent à celles des jeux à disque laser. Mais les joysticks Coleco sont parfois difficiles à manier et rendent les déplacements imprécis.

Outre les cartouches ludiques Coleco qui se connectent directement sur l'unité centrale ou la console, CBS annonce la venue pour le deuxième semestre 84 d'une gamme complète de super-jeux sur cassettes digitales ; titres prévus : *Super Zaxxon*, *Super Donkey Kong*, *Super Donkey Kong Junior*, *Super Front Line*, *Super Sub-rock*, *Super Dragon's Lair* et *Super Stan Trak*.

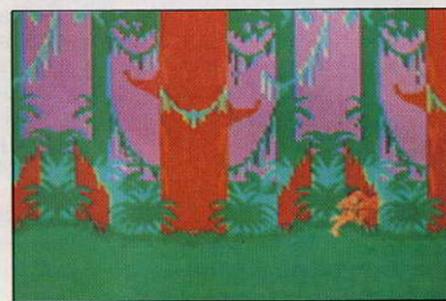
Les super jeux ont un point commun : ce sont tous des versions améliorées de thèmes déjà classiques, accompagnées de tableaux inédits. Bien sûr, tous les logiciels fonctionnant sur la console Coleco et disponibles aux Etats-Unis pourront être connectés à l'Adam : en tout, plus de 150 programmes de jeux ou applications sont commercialisés par plus de 16 sociétés telles que Data Soft, Sierra on Line, Hesware, Broderbund, Epyx... Bientôt un adaptateur multi-cassettes permettra de connecter les cartouches au standard de la console Atari 2600. Mais les possibilités de compatibilité ne s'arrêtent pas là. En effet, en utilisant le lecteur de disquettes vous disposerez d'une bibliothèque de logiciels compatible CPM. Malheureusement, cette bibliothèque ne contient que des pro-



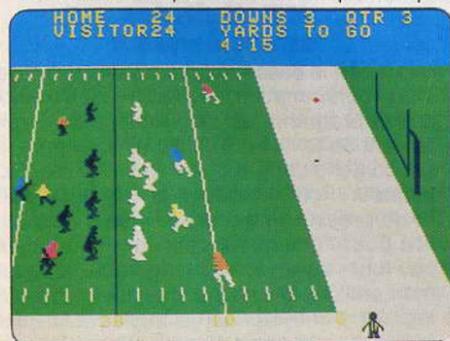
Dragon's Lair



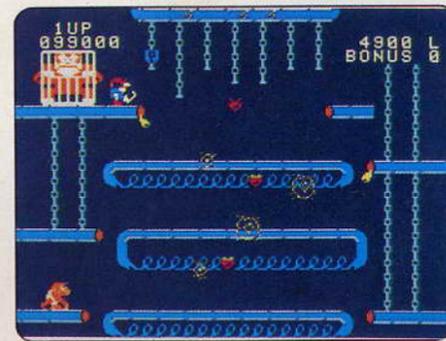
Les Schtroumpfs



Tarzan



Super Football



Super Donkey Kong Jr



Super Zaxxon

grammes de gestion. Mais Coleco, qui s'apprête à utiliser ce standard, proposera bientôt des logiciels de jeux. En fait, le nombre de logiciels spécifiques à l'Adam et utilisant donc toutes ses capacités sont peu nombreux, pour le moment. La plupart des fabricants de soft attendent en effet qu'Adam ait fait ses preuves sur un marché en pleine mutation, marché de plus en plus exigeant sur la qualité et la fiabilité des ordinateurs. D'autre part, l'utilisation, spécifique à l'Adam, des cassettes digitales, limite aussi la bibliothèque de jeux.

Sur les cent cinquante logiciels disponibles aux Etats-Unis, seuls quelques rares exemplaires nous parviendront, parmi lesquels des jeux Sierra on Line tels que *Frogger*, *Boxing* et *Le Prisonnier*, selon J.B. Industrie, le futur importateur. D'autres suivront, leur nombre dépendra de l'impact du micro-ordinateur Adam en France.

En plus de ses différentes compatibilités déjà citées, une cartouche de mémoire morte devrait rendre les programmes de l'IBM PC compatibles sur l'Adam en utilisant le lecteur de disquettes. Mais n'ayant pas encore pu manier ce type d'extension, il faut rester très prudent. Peut-être ne viendra-t-elle jamais en France. Quelques habitués reconnaîtront du premier coup d'œil les similitudes entre le basic de l'Adam et le basic Applesoft et pourront, sans aucun problème, utiliser les listings écrits en basic Apple. Quant à la compatibilité avec les logiciels Apple proprement dits, celle-ci n'ayant pas encore pu être vérifiée, il faut émettre quelques réserves à ce sujet. Aucune précision ne pourra être apportée avant la commercialisation du lecteur de disquettes.

Bertrand RAVEL



POUR MARQUER DES BUTS, OUVRE VITE UNE BOÎTE DE LA VACHE QUI RÎT. TU TROUVERAS DANS CHAQUE BOÎTE DE LA VACHE QUI RÎT UN JEU. POUR GAGNER CONTRE TON COPAIN, C'EST FACILE IL FAUT GRATTER, SI TU GRATTES AUX BONS ENDROITS, TU ES LE CHAMPION.
LE NOUVEAU JEU DE L'ÉQUIPE DE FRANCE DANS LES BOÎTES DE LA VACHE QUI RÎT, JUSQU'AU 1^{er} JUILLET 1984.

La vache qui rit®