

**BANC  
D'ESSAI**

# DEUX STARS MISES A NU

Comme toutes les stars, Colecovision et Vectrex ont pris bien du temps pour dévoiler leurs charmes ! Ce qui a entretenu une belle légende que nous avons voulu vérifier consoles en mains. Et en avant-première.



d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallépipède rectangle (38 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle, fournis avec la Colecovision, s'encastrent dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joystick dépassant dangereusement.

## DES MANIPULATIONS EVITEES

Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on/off » et une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. Deux trappes dissimulent les broches d'adaptation des programmes et des extensions. La première, située sur le dessus de l'ordinateur, est fermée par une plaquette métallique qui pivote lorsque vous branchez une cartouche de jeu. Maintenu en place par un ressort de rappel, elle reviendra automatiquement à sa position d'origine lorsque vous enlèverez le programme avec lequel vous jouiez. Toutes les entrées de poussière sont ainsi réduites au maximum. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois ; sa fermeture est assurée par une languette de plastique qui s'efface à l'intérieur de l'unité centrale. Le cordon d'alimentation, quant à lui, se branche à l'arrière de la console ; le transformateur n'est pas intégré, défaut (relatif) dû à son poids et à son encombrement. A ce propos, il vaut mieux dé-

# COLECO LA MAGNIFIQUE

Un beau pavé dans la mare des jeux vidéo.  
L'arrivée fracassante de Colecovision va provoquer  
un sacré remue-ménage.

Nous aussi, elle nous a séduit. Voici pourquoi.

Décidément, les « joueurs vidéo » ne sont pas des consommateurs ordinaires. Avec eux, pas question d'avoir recours aux gadgets, aux accessoires tape-à-l'œil abondamment utilisés dans d'autres domaines — hi-fi, télévision, etc. — pour séduire, attirer les utilisateurs potentiels. La devise actuelle des concepteurs de « hardware » pourrait se résumer à trois mots : sérieux, fonctionnel, fiable. Peu im-

portante l'apparence extérieure, pourvu que la technologie soit au rendez-vous : les amateurs se transforment en professionnels.

La console Coleco illustre à merveille cette évolution. Le design austère, rigoureux, inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été pensée bien avant. Les appliques en simili acier brossé, les ouïes

brancher l'ensemble lorsqu'on ne joue pas, pour éviter tout risque de surchauffe. Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péri-télévision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable et bien des manipulations sont évitées ; vous n'avez pas besoin, pour jouer, de débrancher à chaque fois le câble de l'antenne TV et n'aurez plus de problème avec la recherche des différents canaux.

Alimentation branchée, prise péri-télévision en place, télé allumée (peu importe la chaîne sélectionnée) vous êtes prêt à jouer ; choisissez une des cartouches de jeu. D'un format légèrement supérieur au format Atari, celles-ci témoignent des recherches effectuées par Coleco, à tous les niveaux : le boîtier a été conçu pour recevoir les caches qui se glisseront sur les touches des commandes pour donner à chacune d'elles sa fonction précise dans le jeu (très bonne idée qui limite les risques de pertes bien connus des possesseurs de console Mattel), mais c'est surtout l'intérieur de la cartouche qui a fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de 2 à 3 fois 64 K qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Cette capacité extraordinaire est loin d'être actuellement utilisée dans sa totalité, du moins dans les jeux disponibles aujourd'hui en France, jeux dont

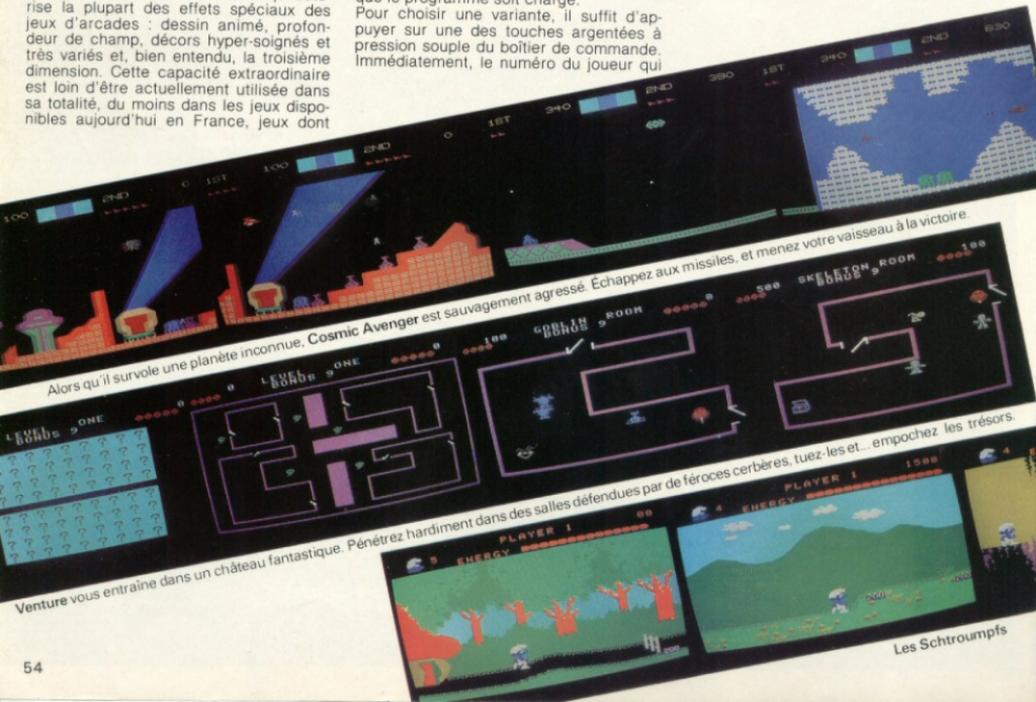
l'animation est déjà spectaculaire. Aux USA, par contre, certaines cartouches profitent complètement de ces possibilités, avec, entre autres, un *Subroc* déarrant...

## UNE MULTITUDE DE PETITS POINTS

Pour enclencher la cartouche, pas de problème, la forme du boîtier légèrement asymétrique s'adapte parfaitement au logement prévu et empêche toute erreur de manipulation : il est impossible de brancher une cartouche à l'envers. Interrupteur sur « on », « Colecovision presents » suivi du titre du jeu choisi apparaît sur l'écran et reste pendant douze secondes, temps nécessaire au « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur et quatre pour deux joueurs, avec des niveaux de difficulté variables. Ne tardez pas trop à choisir car, au bout de quelques dizaines de secondes, le dispositif destiné à protéger votre écran de toutes altérations jouera et tout s'éteint. Si vous voulez recommencer, il faut alors appuyer sur « Game Reset » et attendre de nouveau que le programme soit chargé.

Pour choisir une variante, il suffit d'appuyer sur une des touches argentées à pression souple du boîtier de commande. Immédiatement, le numéro du joueur qui

va concourir le premier s'affiche et la partie commence (l'« émerveillement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux. Les images créées par l'ordinateur se composent d'une multitude de petits points dont le nombre détermine la finesse du graphisme. Les consoles de la première génération proposaient ainsi des tableaux « cubistes » qui ignoraient les courbes et les décors trop fouillés. Puis, Mattel a déclenché une mini-révolution avec l'Intellivision qui offrait un graphisme se rapprochant, disions-nous alors, de celui des jeux vidéo de café. *Coleco*, aujourd'hui, présente la première console de la troisième génération. La finesse des décors, la précision des personnages appellent irrésistiblement le dessin animé et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 Octets de la mémoire RAM, (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console Mattel en anime 8 !!!). Il faut préciser — pour expliquer ces 17 K Octets RAM et les 184 K ROM possi-



Alors qu'il survole une planète inconnue, *Cosmic Avenger* est sauvagement agressé. Échappez aux missiles, et menez votre vaisseau à la victoire.

Venture vous entraîne dans un château fantastique. Pénétrez hardiment dans des salles défendues par de féroces cerbères, tuez-les et... empochez les trésors.

Les Schtroumpfs

bles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) — que le type de composant utilisé est un micro-processeur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités. Atari, rendons-lui cet hommage, a été l'un des premiers, sinon le premier, à utiliser cette technique de pointe pour ses ordinateurs, les fameux « player missiles », aujourd'hui plutôt dénommés « spirit », permettant des mouvements réguliers et non plus saccadés des objets sur l'écran, une économie de mémoire et aussi un gain considérable en temps de programmation, ce qui n'est pas négligeable dans une perspective d'avenir.

### FINESSE DES DECORS

Enfin, huit directions de déplacement (seulement (!) est-on tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...

Bref, si le système *Coleco* n'est pas parfait, il se situe d'emblée largement au-dessus de toutes les consoles disponibles actuellement (attention, nous ne comptons pas dans celles-ci la 5200 d'Atari qui a de beaux atouts dans son jeu...)

### UN SCHTROUMPF QUI SAUTE...

Ce tableau idyllique se ternit légèrement lorsque la partie proprement dite commence. Rassurez-vous, le graphisme reste splendide, les déplacements des personnages ou des objets très proches de la réalité — il faut voir un *Schtroumpf* marcher et sauter dans un décor tantôt verdoyant, tantôt lugubre selon les différentes étapes de son parcours, piloter un avion dans *Zaxxon*, avion qui pique vers le sol, remonte, franchit des obstacles

tout en détruisant ses ennemis sur son passage et les bruitages sont parfaits (même un jeu comme *Carnival*, qui vous propose un tir sur cible, reste très attrayant, grâce, en particulier, à la petite musique d'orgue mécanique qui accompagne le déroulement de la partie et à la restitution parfaite des impacts de balles sur les cibles métalliques).

Le seul vrai problème de la console *Colecovision* est posé par les joysticks. Problème d'adaptation direz-vous ? Peut-être. Un joueur américain expliquait récemment que ces boîtiers de commande offraient un meilleur contrôle du jeu que des joysticks plus « compétitifs ».



Carnival : « casse-pipe » digne d'une fête foraine.

Votre chasseur aux prises avec Zaxxon, la terrifiante citadelle : un univers en trois dimensions

Donkey Kong, une adaptation du célèbre jeu d'arcade qui met Mario, le charpentier, aux prises avec le grand singe.

Mouse Trap : gare aux matous

Lady Bug ou les pérégrinations d'une charmante taupe.

affrontent oiseaux de proie et araignées pour pénétrer dans le château de Gargamel. Mais que ne feraient-ils pas pour l'amour de la Schtroumpfette !

**BANC  
D'ESSAI**



### UNE PRESSION SUR LE CHAMPIGNON

En effet, dans certains jeux, il est possible de varier la vitesse d'un objet en mouvement sur l'écran, simplement en exerçant une pression plus ou moins forte sur le « champignon ». D'où des contraintes techniques auxquelles ne satisfont pas les manettes courantes. Il est également vrai que le choix d'un joystick est toujours délicat, et dépend entièrement de la personnalité de chacun. Cependant, les boîtiers de contrôle Coleco sont vraiment décevants. D'abord, ils sont énormes et désavantagent les enfants qui ont de petites mains. Ensuite, les deux boutons de tir, situés de part et d'autre du boîtier, sont encastrés pour faciliter le rangement. Mais ce qui est avantage d'un côté se révèle désagrément de l'autre : pour tirer, il faut adopter une position qui devient à la longue très fatigante. Tout aussi gênant, le petit « champignon » donne parfois l'impression de ne pas réagir aussi bien qu'il le devrait. Dans *Venture* par exemple, vous errez dans un château mystérieux ; dans les salles, gardées par de farouches défenseurs, se trouvent des trésors, eux-mêmes surveillés par différents gardiens, serpents, squelettes, lutins et autres cyclopes. Alors que tout se passe bien tant que le joueur reste dans les couloirs, dès qu'il pénètre dans une pièce à trésor, rien ne va plus. Les

Le Track Ball et la poignée Coleco.



réactions sont lentes et, entre chaque changement de direction, un temps d'arrêt est nécessaire.

Pourquoi ? Mystère ! De même, pour *Zaxxon*, les professionnels auront bien du mal à faire réagir leur chasseur dans certaines situations périlleuses. Défaut semblable pour *Lady Bug*, une poursuite infernale dans un labyrinthe à tourniquet. La

- **Nous avons aimé**
- le graphisme et les bruitages
- l'animation
- les possibilités d'extension
- la ludothèque
- le rapport qualité/prix

grande ruse du jeu consiste à faire pivoter le tourniquet sous le nez de son poursuivant, de façon à lui interdire le passage : eh bien dans les moments difficiles, il est parfois délicat de faire réagir sa *Lady Bug* au quart de seconde. Enfin, même le clavier à touches sensibles pose quelques problèmes. Chaque touche, contrairement au système retenu par Mattel, est séparée des autres par un croisillon de plastique en relief. Bien sûr, le cache en plastique que l'on glisse par une fente située sur le côté est fort bien maintenu en place mais ce système interdit toute manœuvre rapide et... les ongles longs !

### UNE LUDOTHEQUE EQUILIBREE

Heureusement, les fiches de branchement sont les mêmes que celles des consoles Atari. Rien ne vous empêche donc de brancher à la place de ces boîtiers peu performants un joystick plus maniable, du moins si vous jouez seul puisque vous devez conserver une manette à clavier pour choisir les variantes de jeu. Et puis, l'habitude palliera sûrement ces défauts qui, inutile de le préciser, prennent de l'importance parce que

- **Nous avons regretté**
- les joysticks
- le design un peu austère
- l'absence en France du Track Ball et des poignées Coleco, disponibles aux USA

	PRIX	DATES D'ARRIVEE EN FRANCE
— Console	1800 francs environ	juin
— Module Turbo	600 francs environ	fin juin
— Adaptateur de cartouches	500 francs environ	septembre
— Clavier micro-ordinateur	non fixé	décembre
— Track Ball	non fixé	non fixée
— Poignées	non fixé	non fixée
— Cartouches Coleco pour Colecovision	250 à 400 francs	juin
— Cartouches Coleco pour VCS Atari	250 à 400 francs	avril
— Cartouches Coleco pour Intellivision Mattel	250 à 400 francs	mai

le reste de la console est pratiquement parfait !

Conçue à partir d'accords avec les plus grands spécialistes de jeux d'arcades (Bally/Midway, Nintendo etc.) la ludothèque Coleco ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie, de sport... 10 cartouches sont actuellement disponibles mais bien d'autres existent déjà aux USA ou sont en préparation. 3 succès se détachent particulièrement, 3 adaptations de jeux d'arcades. *Turbo* vous place au poste de pilotage d'un bolide lancé à pleine vitesse sur une route

Module Turbo. ▼ Adaptateur de cartouche et clavier d'ordinateur.



rateur au pied ; un des boîtiers de commande se loge à droite de l'ensemble et sert de levier de vitesse. Le contact « physique » avec la voiture allié aux effets tri-dimensionnels est grisant !

Zaxxon, l'un des grands succès d'arcades, utilise aussi les 3 dimensions de l'écran, effet accentué par l'ombre de l'avion, par ses mouvements — il bascule avant de plonger vers le sol — et par les évolutions de ses adversaires. *Donkey-Kong* ou *Smurfs* (les Schtroumpfs américains) compensent l'absence (relative) de profondeur de champ par des décors particulièrement soignés, des personnages vrais (seule la charmante fiancée de Mario nous a un peu déçus à cet égard) et une animation remarquable.

*Cosmic Avenger* — un parcours au-delà de cités perdues, d'étendues sauvages et de fonds sous-marins peuplés, bien entendu, d'ennemis irréductibles — *Venture*, un Donjons et Dragons aux bruits tellement agréables que l'on se prend à retarder la victoire — *Lady Bug*, *Mouse Trap* — 2 jeux de labyrinthe pleins de trouvailles ingénieuses — les titres proposés suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration. Enfin, last but not least (!) 2 modules, en dehors du Turbo, risquent de faire quelques remous dans le monde de l'électronique : le premier est un adaptateur pour les cassettes de format Imagic, Activision, M. Network, Parker, etc., soit la très grande majorité des collections disponibles. Le second permettra à la console de se transformer en micro-ordinateur, grâce, en particulier, à un clavier pour la programmation. Mais ceci est une autre histoire... Telle quelle, la *ColecoVision* possède largement de quoi séduire la plupart des joueurs.

Seul problème auquel elle risque de se heurter, un marché déjà vigoureusement tenu par des « ténors » du joystick et sur lequel déferlent sans arrêt de nouveaux produits. La lutte promet d'être chaude et les retombées intéressantes... pour les consommateurs.

parsemée d'embûches — tunnels, flaque d'huile, virages sans visibilité, etc. Les paysages défilent également, toujours changeants, mais le gros avantage de cette cartouche vient surtout du « module » Turbo : véritable tableau de bord, celui-ci comporte un volant et un accélé-



que jeu est vendu avec des caches en plastique blanc, peut-être un peu fragiles, qui se glissent dans deux encoches, attribuant ainsi une fonction précise à toutes les touches.

Des petites manettes sont livrées avec le jeu, manettes qui se vissent au centre des disques de direction et se dévissent pour faciliter le rangement dans un tiroir ou une mallette, par exemple.

Les cartouches s'enfichent dans un vaste logement, protégé de toute entrée de poussière par deux plaquettes qui pivotent lorsque vous branchez un programme.

### Tant de raffinement pour mieux voyager

Devant cette trappe, cinq touches de commande, extrêmement agréables à manipuler : « Reset » remet le jeu au stade initial, effaçant du même coup les options choisies. « Select » permet de choisir une variante, tandis qu'« Option » introduit à l'intérieur de chaque variante certaines différences. « Start » donne, bien sûr, le signal du départ. A noter : vous pouvez, dans des conditions déterminées, combiner l'action de plusieurs touches pour obtenir certains effets particuliers (démonstration, changement de couleur, etc.). Enfin, la touche « Power » est agrémentée d'un témoin rouge qui s'allume, lorsque la console est sous tension. Pourquoi un tel raffinement ? Tout simplement parce que la vocation de *Home arcade* est, en fait, de pouvoir beaucoup voyager. Un adaptateur 12 volts a donc été intégré au jeu, adaptateur qui autorise le fonctionnement sur toutes les sources de courant. Le témoin vous évitera ainsi de laisser votre appareil en marche et garantira une longue vie à vos batteries ! Avec « Power on », le champ de jeu s'affiche immédiatement. Les couleurs sont vives, variées ; les décors généralement complexes, offrent des effets de perspective. De plus, une phase de démonstration est souvent prévue.

Quant aux cartouches de la ludothèque Advision, elles présentent toutes des preuves d'originalité, ajoutant à des jeux bien connus une touche d'humour, un « plus » qui les distinguent de leurs consœurs. ■

#### • Nous avons aimé :

- l'esthétique ;
- la maniabilité ;
- la simplicité de fonctionnement ;
- la ludothèque.

#### • Nous avons regretté :

- les jeux parfois peu « lisibles » ;
- les caches en plastique fragiles ;
- l'absence du cordon de raccord pour batterie 12 volts (en option).

**COLECO**

**La star de l'année**



**Le design austère, rigoureux de la console CBS Electronics inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été prioritaire.**

Les appliques en simili acier brossé, les ouïes d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallélépipède rectangle (38 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle fournis avec la *Colecovision*, s'encastrent dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joysticks dépassant dangereusement —.

Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on-off » et une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. Deux trappes dissimulent les broches d'adaptation des programmes et des extensions. La première, située sur le dessus de l'ordinateur, est fermée par une plaquette métallique qui pivote lorsque vous branchez une cartouche de jeu. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois.

Le cordon d'alimentation, quant à lui, se branche à l'arrière de la console ; le transformateur n'est pas intégré, défaut (relatif) dû à son poids et à son encombrement. A ce propos, il vaut mieux dé-

brancher l'ensemble lorsqu'on ne joue pas, pour éviter tout risque de surchauffe.

### La puissance autorisée tous les effets spéciaux

Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péritelvision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable et bien des manipulations sont évitées ; vous n'avez pas besoin, pour jouer, de débancher à chaque fois le câble de l'antenne TV et n'avez plus de problème avec la recherche des différents canaux.

D'un format légèrement supérieur au format Atari, les cartouches ont fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de 2 à 3 fois 64 K qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Cette capacité extraordinaire est loin d'être actuellement utilisée dans sa totalité, du moins dans les jeux disponibles aujourd'hui en France ; jeux dont l'animation est déjà spectaculaire. Aux USA, par contre, certaines cartouches profitent complètement de ces possibilités, avec, entre autres, un *Subroc* délirant...

Pour enclencher la cartouche, pas de problème, la forme du boîtier légèrement asymétrique s'adapte parfaitement au logement prévu et empêche toute erreur de

manipulation : il est impossible de brancher une cartouche à l'envers. Interruption sur « on », « Colecovision presents » suivi du titre du jeu choisi apparaît sur l'écran et reste pendant douze secondes, temps nécessaire au « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur et huit pour deux joueurs, avec des niveaux de difficulté variables. Ne tardez pas trop à choisir car, au bout de quelques dizaines de secondes, le dispositif destiné à protéger votre écran de toutes les altérations jouera et tout s'éteint. Si vous voulez recommencer, il faut alors appuyer sur « Game Reset » et attendre de nouveau que le programme soit chargé.

## Graphisme, animation, bruitages sont fabuleux

Pour choisir une variante, il suffit d'appuyer sur une des touches argentées à pression souple du boîtier de commande. Immédiatement, le numéro du joueur qui va concourir le premier s'affiche et la partie commence (l'« émerveillement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux. La finesse des décors, la précision des personnages rappellent irrésistiblement le dessin animé et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 octets de la mémoire RAM (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console *Mattel* en anime 8 !). Il faut préciser — pour expliquer ces 17 K. Octets RAM et les 184 K ROM possibles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) — que le type de composant utilisé est un microprocesseur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités.

## Des remous dans l'univers électronique

Enfin, huit directions de déplacement (seulement ! est-on tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...

Le seul vrai problème de la console *Colecovision* est posé par les joysticks. Problème d'adaptation, direz-vous ? Peut-être. Mais heureusement, les fiches de branchement sont les mêmes que celles des consoles *Atari*. Rien ne vous empêche donc de brancher à la place de ces boîtiers peu performants un joystick plus maniable, du moins si vous jouez seul puisque vous devez conserver une manette à clavier pour choisir les variantes de jeu.

Conçue à partir d'accords avec les plus

grands spécialistes de jeux d'arcades (*Bally/Midway*, *Nintendo*, etc.) la ludothèque *Coleco* ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie, de sport et l'on compte déjà 16 titres qui suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration. Enfin, 2 modules, en dehors du *Turbo*, risquent de faire quelques remous dans le monde de l'électronique : le premier est un adaptateur pour les cassettes de format *Imagic*, *Activision*, *M. Network*, *Parker*, etc., soit la très grande majorité des collections disponibles. Le second permettra à la console de se transformer en micro-ordinateur, grâce, en particulier, à un clavier pour la programmation. Mais ceci est une

autre histoire... Telle quelle, la *Colecovision* possède largement de quoi séduire la plupart des joueurs. ■

- **Nous avons aimé**
  - le graphisme et les bruitages,
  - l'animation,
  - les possibilités d'extension,
  - la ludothèque,
  - le rapport qualité/prix.
- **Nous avons regretté**
  - les joysticks,
  - le design un peu austère,
  - l'absence en France du Track Ball et ses poignées *Coleco*, disponibles aux USA.

## VIDEOPAC C 52 ET G 7 200

### Naissance d'un standard européen

**Philips a, dès le départ, joué la carte du sérieux en proposant un « ordinateur de jeu », le Vidéo-pac C 52, doté d'un clavier alpha-numérique. Grâce à lui, on peut s'amuser, sans aucun doute, mais en même temps on s'initie à la manipulation d'ordinateur. Avec le G 7 200, cette tendance s'accroît encore.**

Sur cette console, tout concourt à accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur : nous retrouvons le pupitre du *C 52/04*, resserré, sans pour autant perdre sa lisibilité et sa facilité d'emploi, mais, surtout, nous découvrons l'écran de visualisation, superbe malgré ses dimensions réduites (23 cm en diagonale). Bien sûr, cet écran ne remplace pas une télévision normale, d'abord parce qu'il est en noir et blanc : certains jeux se passent volontiers de couleur, mais d'autres sont moins tolérants. Cependant, il faut préciser que Philips est ici avantagé par sa ludothèque. On le sait, les jeux éducatifs représentent le domaine de prédilection du *Vidéopac*. Or, pour ceux-ci, l'écran du *G 7 200* est amplement suffisant, le graphisme n'a que peu d'importance, la couleur n'est pas essentielle.

### Il avait l'écran, le clavier, l'allure d'un micro-ordinateur, mais...

Pour les jeux d'action, évidemment, il faudra vous habituer à reconnaître les différents protagonistes à leurs teintes de gris et perdre l'habitude des explosions multicolores... Cet écran n'est pas la panacée et il déçoit ceux qui en attendent trop, c'est-à-dire ceux qui espèrent se passer totalement de télé. Il faut plutôt le considérer comme un substitut provisoire, qui

permet de se détendre et de s'entraîner sans immobiliser le poste familial.

La console est claire, nette et élégante. Les prises des deux « joysticks » sont dissimulées sous l'avant de l'ordinateur de jeu. Enfin, nec-plus-ultra, le raccordement à votre téléviseur ne passe plus par la prise antenne, mais par la prise péritelvision. Avantages : finies les manipulations exaspérantes pour débrancher, puis rebrancher l'antenne TV, finies également les recherches de canal correspondant au jeu : lorsque votre console est arrêtée, vous pouvez suivre les programmes normalement, lorsque vous désirez jouer, il vous suffit simplement de mettre l'ordinateur en marche. Vous pourrez jouer quelle que soit la chaîne précédemment sélectionnée, sans aucun réglage, sans même toucher à votre poste de téléviseur. De plus, le rendu des couleurs, sans bavures, et la netteté de l'image sont largement supérieurs aux performances réalisées dans ce domaine par le *C 52/04*, performances déjà très honorables.

### Les joysticks dérapent dans des encoches purement symboliques

Aucune modification, hélas, en ce qui concerne les joysticks. Leur extrême souplesse nuit bien souvent au plaisir du jeu et l'on a parfois l'impression de ne pas contrôler parfaitement les mouvements sur l'écran. En outre, le logement où la manette évolue est un peu trop vaste à notre goût et les huit directions, indiquées par des encoches, purement symboliques. Affaire d'habitude, sans aucun doute...

Si la couleur et la netteté de l'image sont améliorées par l'utilisation de la prise péritel, il n'en est pas de même pour le graphisme qui reste « cubique », bien que les nouvelles cartouches témoignent d'ef-