

# Commodore 64 et 128

Softs nombreux et de qualité, remarquables capacités sonores et graphiques, les C 64 et 128 peuvent aujourd'hui encore justifier votre choix. Même s'ils attendent une relève incertaine.

Trapu, un peu vieux jeu, le Commodore 64 est cependant bien difficile à détrôner ! Sa ludothèque impressionnante et ses prix sans cesse réactualisés assurent encore le maintien de son règne. Le C 128 est quant à lui, opposé à plus forte partie et, s'il profite au maximum du pouvoir de son aîné, ses qualités propres n'ont rien d'exceptionnel. Commercialisé en France depuis 1983, le C 64 a frappé le marché de la micro-ludique par ses très bonnes qualités graphiques et sonores. Sa haute résolution (320 x 200), la possibilité de créer cent soixante-quatre lutins et ses trois voix sonores lui ont permis de s'imposer et d'inonder le marché du soft de bonne qualité. Mais devant la faiblesse d'un langage Basic trop particulier et trop lent, face à la percée de certains confrères, il fut impossible de ne pas proposer une nouvelle unité. Le C 128 assure donc l'avenir, si avenir il y a ! Il était temps. Commodore a revu et corrigé l'esthétique de ses unités ! Le C 128 est une réussite. Dans les tons crème, le clavier « qwerty » dispose d'un bloc numérique séparé (quatorze touches) et de nombreuses touches curseurs et fonctions supplémentaires, parmi lesquelles « help », « no scroll », « fine feed » ou encore « 40/80 display ». Le Commodore 128 peut travailler sous trois modes distincts : 64 Ko pour retrouver un C 64 d'origine, 128 Ko qui amènent notamment un Basic très performant (Basic 07) et enfin, le mode CP/M + qui assure la compatibilité d'une centaine de logiciels professionnels. Dans ces deux derniers cas, la mémoire du C 128 pourra bénéficier d'une extension 512 Ko, pour l'emploi, par exemple, de la base de données Base II. Si le Basic de l'unité C 64 reste bien peu compétitif, la version 128, grâce au Basic 07 précité, offre plus de cent quarante commandes. La création graphique bénéficie désormais des instructions « paint », « draw » ou « circle » qui faisaient défaut au C 64. Le lecteur de disquettes est de même géré par dix-neuf fonctions supplémentaires telles « copy », « boot » ou « rename ». L'achat d'une unité 128 mettra votre téléviseur au chômage... L'affichage quatre-vingts colonnes, très utile, nécessite ici l'emploi d'un moniteur RGBI pour une résolution de 640 x 200 en mode 129. Côté extensions, le C 128 possède deux ports joystick latéraux ainsi que les entrées (sorbes) cartouche, cassette et vidéo composite sur la face arrière de l'appareil. Le lecteur 1541 est ici remplacé par un nouveau modèle, nommé 1571. Ce lecteur de disquettes, sans nouveauté pour le mode « 64 Ko », tourne de cinq à dix fois plus rapidement que son prédécesseur sous 128 Ko ou CP/M +. Les nombreux périphériques disponibles pour C 64 sont bien entendu, compatibles 128. C'est, en effet, ce qui fait la force de CE micro puisque l'on y trouve actuellement tout ce que l'on cherche. Les capacités



musicales de la machine emploient quelques claviers, des synthétiseurs vocaux performants et, bien sûr, de très nombreux softs de qualité. La création graphique bénéficie quant à elle de tablettes tactiles, stylo optique ou souris. Comme s'il voulait conjurer le sort, Commodore-France vient cependant de sortir un « nouveau » C 64. De nouveau, il n'en a, bien sûr, que l'aspect et reprend, avec allure, les tons satinés et le « look » professionnel de son grand frère. Idem pour le lecteur de disquettes 1541 qui n'a eu droit qu'à un coup de peinture. Il ne s'agit pas, en effet, d'oublier le C 64. Les quelque sept mille titres parus sont autant d'atouts pour le C 128 qui n'utilise, dans le domaine ludique, jamais (ou presque) sa taille mémoire ! Preuve en est du dernier « super-soft » pour C 64, Géos, qui utilise les menus déroulants et les icônes avec toujours 64 Ko de mémoire. Le C 128 reste donc sous la tutelle du 64, avec, en outre, un prix de revient bien peu compétitif. Il y a mieux pour assurer l'avenir!

O. H.

## RADIOSCOPIE

Origine - Etats-Unis  
Connexion T.V. - Péritel  
Microprocesseur : 6510 (mode 64), 8502 (mode 128), Z 80 (mode CP/M)  
Mémoire vive : 64 K (mode 64), 128 K (mode 128 et CP/M)

**Mémoire morte** : 16 K (mode 64), 72 K (mode 128)  
Mémoire utilisateur en Basic - 39 K (mode 64), 59 K (mode 128 et CP/M)  
Extension Ram: 512 K (mode 128 et CP/M) Affichage : 40 colonnes de 25 lignes et 80 colonnes de 25 lignes (mode 128 et CP/M)  
Haute résolution: 320 x 200 pixels (mode 64 et CP/M), 640 x 200 (mode 128)  
Son : 3 voix sur 9 octaves  
Couleurs : 16  
Joysticks : 2  
Entrée cartouche : oui  
Crayon optique : oui  
Disquettes : oui  
Prix : 3 500 F (le C 128) ; 2 990 F (lecteur de disquettes) ; 2 590 F (moniteur)

## RADIOSCOPIE

Origine: Etats-Unis  
Connexion T.V. : UHF-Péritel  
Microprocesseur: 6502  
Mémoire vive : 64 K  
Mémoire morte : 20 K  
Mémoire utilisateur en Basic : 39 K  
Extension Ram: non  
Affichage - 40 colonnes de 25 lignes  
Haute résolution : 320 x 200 points  
Son : 3 voix sur 9 octaves  
Couleurs: 16  
Joysticks - 2  
Entrée cartouche : oui  
Crayon optique: oui  
Disquettes : oui  
Prix.- 2 400 F (ordinateur Pal) ; 2 700 F (ordinateur Péritel)  
2 600 F (lecteur de disquettes) ; 410 F (magnétophone)  
Importateur : Commodore,