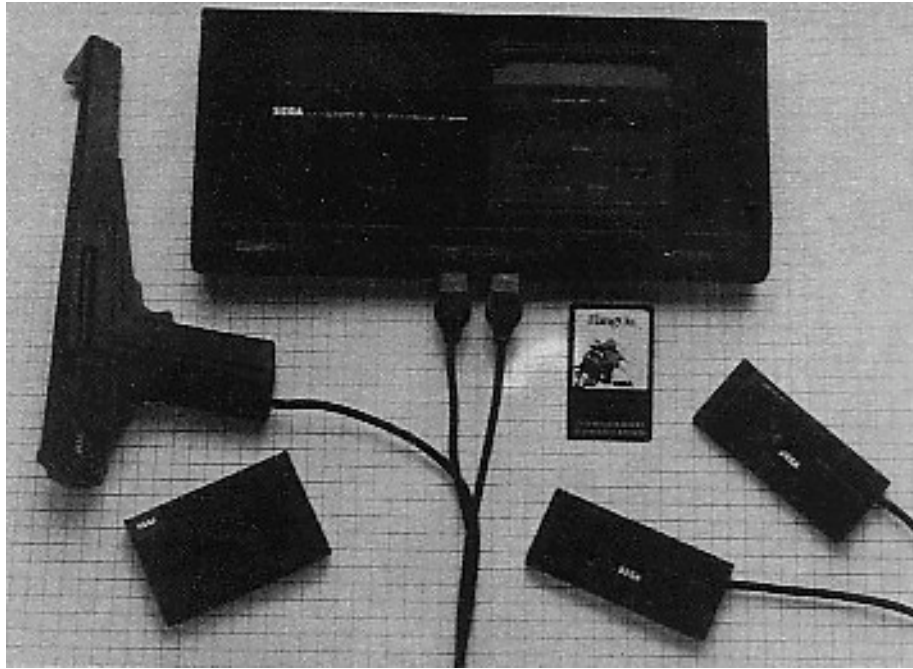


Le retour des stars du jeu

Stars du jeu, championnes de l'action, chéries des joysticks, les consoles occupent une place privilégiée dans l'histoire de la micro-loisir. Certaines ont même été vendues à plus de vingt millions d'exemplaires. Coleco, Mattel, Atari et Yeno ont lancé l'ère des jeux sur micros.

Les plus récentes sont sophistiquées et performantes: le high tech du jeu.

Mais personne n'est sûr de leur réussite, surtout en France où elles demeurent introuvables.



Consoles connas pas. La presse ne se fait plus l'écho de ces archaïques « vidéogames machines » si ce n'est dans la rubrique « Chers disparus ». Technologie dépassée, nouveautés introuvables sont les arguments les plus souvent invoqués à l'appui de cet oubli. Et pourtant comme on les aimait ces premières machines, qu'il était doux de se défouler sur Manic miner ou **Donkey Kong**. Méfions-nous des enterrements hâtifs, le concept de console est vaillant Les échanges de cartouches d'occasion vont bon train ; Atari s'est trouvé en rupture de stocks l'année dernière pour son modèle 2600 pourtant vieux de cinq ans. Beaucoup plus étonnant encore, cette vague de consoles qui a déferlé sur le C.E.S. de Chicago en juin (voir Tilt no 34). Les héritières des Coleco, Mattel ou Vectrex se mesurent sans complexe avec les ordinateurs, cartouche d'un mégabyte, adaptations somptueuses des plus grands hits d'arcade, graphismes superbes... Eh oui, nouvelle technologie et console ne sont pas antagonistes. Atari 7800 Sega Master System et Nintendo encore et toujours, sont les noms de ces virtuoses du jeu. Mais avant de plonger dans les entrailles des machines, signalons un détail fâcheux: elles n'existent pas. Autrement dit elles sont introuvables pour le moment en France. Pourtant de bruits de couloir anglais en indiscretions allemandes, de rumeurs outre-Atlantique en on-dit japonais, elles arrivent elles sont là, c'est

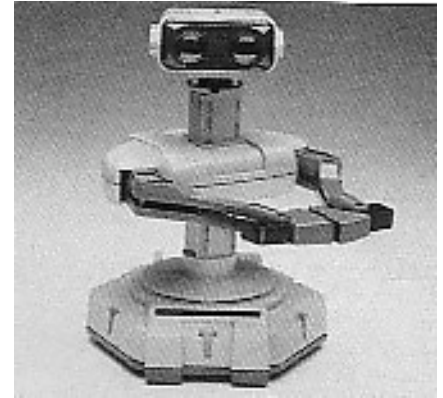
une question de mois, de semaines. Bref, le flou le plus total plane sur la date de leur venue en France, si elle se produit jamais.

SEGA MASTER SYSTEM

Accrochez-vous, la console Sega a mis les technologies les plus innovantes au service du jeu. Du jamais vu, Au palmarès des octets, Sega présente: 128 Ko de Rom, 128 Ko de Ram, cartes à puces de 256 Ko. de mémoire, semblables à celles commercialisées sur M.S.X. et surtout cartouche d'un Megabyte (1048 Ko). Pour rappel, les cartouches Vectrex avaient une capacité de 8 Ko, 32 Ko pour les Coleco dans leur plus grande forme. La définition est de 256 points sur 192 avec un maximum de 256 sprites à l'écran. Les périphériques sont classiques: deux joysticks et un fusil. Comme dans les salles d'arcade, le point d'impact des balles apparaît à l'écran. Difficile de se passer de cette fonction une fois qu'on y a goûté. Elle devient rapidement indispensable dans les jeux de tir Parmi les dix-sept jeux disponibles, on compte, outre le célèbre Chop lifter, des simulateurs de vol, karaté, lutte, hockey, course automobile et course de moto. Un lecteur de disquettes, encore en cours de développement renforcera l'originalité de la machine aussi puissante qu'un ordinateur et aussi joueuse qu'une console.

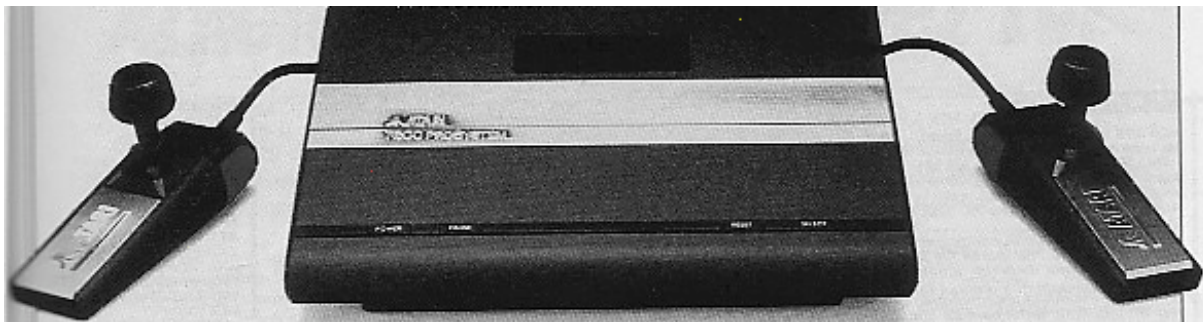
NINTENDO

Lors de son lancement, il y a deux ans déjà, la console avait déchaîné l'enthousiasme des joueurs aux États-Unis. Malheureusement la Nintendo n'atteindra les rivages américains qu'un an après sa présentation pour cause de rupture de stocks.



La machine a fait un malheur au Japon où plus de six millions d'unités ont été vendues. Une mega campagne de publicité a présidé à sa sorbe aux Etats-Unis. Radicalement différente de la Sega (pas de mémoire morte, 4 Ko de Ram et des cartouches de 40 Ko), elle offre une définition supérieure de 256 points par 240 avec un maximum de 64 sprites. Une vingtaine de jeux équipent le système parmi lesquels on compte les traditionnels casse-pipe, tir [[tilt2hsp23.doc](#)]





[...] au pigeon, donkey kong, kung-fu ou flipper. La machine est vendue avec joystick et fusil et surtout avec « Rob », petit robot qui fait des ravages avec ses yeux globuleux de lapin russe. Deux jeux fonctionnent en étroite relation avec le « roboting operating buddy ». Le petit robot une fois programmé réagit aux signaux envoyés par l'écran grâce à ses cellules photo-électriques. Selon la qualité de votre programmation, il sera mou et maladroit ou au contraire vif et habile. Vous pouvez être insensible aux qualités graphiques et musicales de la console, mais résister à Robby est impossible.

ATARI 7800

Après le lifting de la 2600, la 7800 a été lancée il y a quelques mois aux États-Unis. Atari France n'a pas encore prévu sa commercialisation. Il est vrai qu'à 1200 F, la console n'a pas sa place entre la 2600 à 490 F et l'ordinateur 130 XE à 990 F.

Bon, elle n'est pas là mais que cela ne nous empêche pas de parler. La 7800 a deux cartes maîtresses: la ludothèque de la 2600 et les hits les plus prestigieux. Attention les yeux: Rescue on fractalus, Summergames, et Impossible Mission d'Epyx, Karateka et Chop lifter de Broderbund Software, Skyfox. One

on one et Basket-ball d'Electronics Arts, Elektra glide d'English Software répondent à l'appel. Difficile de trouver mieux dans le peloton de tête des best-sellers. En effet la 7800 peut accueillir tous les jeux de la 2600 grâce à la puce Maria. Et voilà elles sont belles, elles sont puissantes, elles sont nouvelles mais elles sont chères: 1300 F environ. Chères sur le marché des ordinateurs où M.S.X., *Oric*, *130 XE* coûtent moins de 1000 F. Chères sur celui du jouet où elles constituent un produit de luxe. Cette difficulté de situer ces consoles en France explique le retard de leur commercialisation.

Et les autres...

Moins belles, moins puissantes, mais beaucoup moins chères, les anciennes consoles n'ont pas dit leur dernier mot. Ainsi l'Intellivision de Mattel, la Colecovision de CBS et la 2600 d'Atari finissent leur carrière à travers les magasins spécialisés, les clubs ou les PA. Pour comprendre la survie de ces machines, il suffit de jeter un coup d'oeil sur le parc existant. Des chiffres propres à hisser rêveur plus d'un fabricant d'ordinateurs. Plus de vingt millions d'Atari 2600 ont été vendus dans le monde. Il y a 400 000 Intellivision et

300 000 Coleco en France. Quant au Super Cassette Vision de Yeno, lancé un an auparavant il a été diffusé à 250 000 exemplaires dont 30 000 uniquement en France. Encore fabriquées, à l'exception de la Coleco, elles coûtent toutes moins de 700 francs avec des cartouches à 150 francs. Pas de nouveautés sur Coleco ou Mattel, si ce n'est la réédition d'anciens hits. Atari, en revanche, présentait de nouveaux produits, signés Activision ou Atari (adaptation de hits d'arcade), au CES de Chicago en juin dernier. Quatre nouveaux titres sortent sur la console Yeno pour Noël: un jeu d'échelle, Pop et Chips, une simulation d'art martial, Kung Fu Road, un combat spatial, Star Speeder et un jeu d'action pure, Ton Ton Ball.

L'Atari 2600 est commercialisée par Atari France, 9, rue Sentou, 92152 Suresnes. Tél.: (1) 45-06-60-60.

L'Intellivision par 2010 Electronics, 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél.: (1) 45-49-14-50.

Le Super Cassette Vision de Yeno par ITMC 86-108, rue Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél.: (1) 47-98-00-57. N.M.