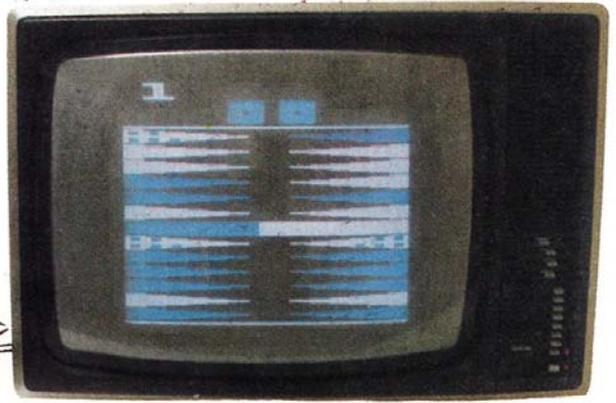
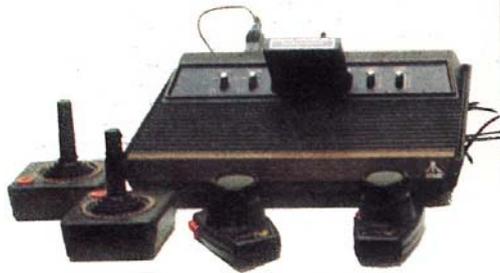
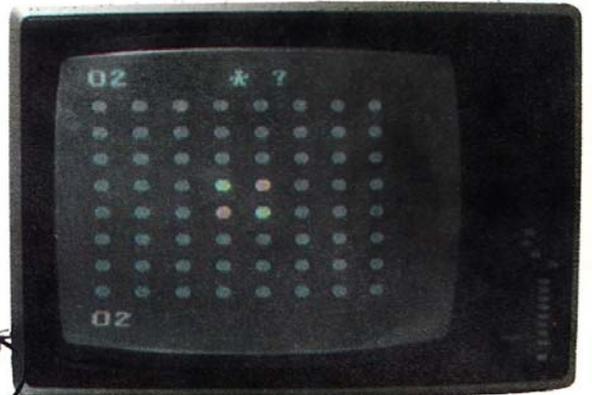


# la guerre des jeux vidéo



VCS-Atari



Videopac-Philips

*Le principe est tentant : votre télévision, un « ordinateur » qui coûte moins de deux mille francs et une impressionnante collection de programmes de jeux. Pourtant, quand on y regarde de plus près le verdict comporte bien des points noirs...*



Intellivision-Mattel

Jour après jour, la gamme du matériel électronique adapté aux jeux s'étend. Il y a encore peu de temps, chacun pouvait distinguer aisément des familles bien précises. D'une part, il y avait les micro-ordinateurs avec leurs capacités et prix élevés ; d'autre part, les jeux électroniques proprement dits (échecs, dames...) assurant au joueur des adversaires de plus en plus redoutables ; ou encore les consoles-vidéo et même les calculatrices programmables.

Les choses changent désormais rapidement et surtout, les écarts entre ces différents produits tendent

à s'estomper. Ainsi, certains micro-ordinateurs peuvent adopter, en guise de périphérique, un échiquier électronique. Une innovation qui donne un coup de gomme sur la distinction hier encore irréductible jeux électroniques/micro-ordinateurs et inaugure sans aucun doute une ère particulièrement prometteuse. Du côté des calculatrices programmables le phénomène est analogue : la puissante HP 41 C pourra bientôt être reliée à n'importe quel écran de télévision et dès lors s'apparenter à tout autre micro-ordinateur. Là encore les fossés se combleront.

L'informatique est sans cesse plus accessible, notamment grâce à la modicité des prix de certains appareils tels que les ZX Sinclair. Les consoles de jeux vidéo participent elles-aussi à cette évolution vers la souplesse. Il est d'ores et déjà prévu qu'une de ces machines grand public puisse être encastrée comme une brique « Léo » dans un support possédant mémoire et clavier alphanumérique, transformant l'ensemble en véritable micro-ordinateur. (Il s'agit de Intellivision de Mattel, prévu pour fin 1983). Une fois encore, les limites rencontrées par chaque type de matériel se

réduisent toujours davantage et vont dans le sens d'une évolution dont les joueurs sont les premiers bénéficiaires.

Jusqu'à présent, nous étions restés fort discrets sur les jeux vidéo : nous ne sommes pas des « fanas » de jeux style ping pong sur écran de télévision. Simplement parce qu'il s'agit de jeux où la réflexion laisse le champ libre aux seuls réflexes du joueur. L'agrément de ces jeux, s'il est loin d'être négligeable, est vraiment de trop courte durée à notre goût. L'annonce de la sortie de jeux de stratégie, et même d'aventures sur console-vidéo a immédiatement suscité notre intérêt.

Aussi avons-nous testé pour vous les trois appareils que vous serez amenés à rencontrer le plus fréquemment : le *Video-Computer System* d'Atari; *Intellivision* de Mattel et le *C 52 Videopac* de Philips; et leurs jeux de réflexion actuellement disponibles.

La première étape de notre test a consisté à vérifier le bon fonctionnement des appareils et la facilité de leur mise en œuvre.

Chaque console se présente sous la forme d'un boîtier de forme parallélépipédique pesant moins de 2 kg. Elle se branche sur le secteur et fonctionne sous une tension de 5 volts nécessaire aux circuits intégrés par l'intermédiaire d'un boîtier transformateur.

Un autre fil sort de la console et rejoint une des prises d'antenne du téléviseur dont l'écran servira de support à tous les jeux présentés.

- Un, deux ou trois types de poi-

gnées de jeu peuvent être branchées sur les différents appareils.

Les poignées de jeux sont importantes : elles seules donnent au joueur la possibilité de correspondre avec la machine par écran de télévision interposé. Il en existe trois types : à manette, à molette et à clavier. A manette, elle se présente à l'image d'un court « manche à balai » orientable au gré du joueur pour déplacer un quelconque objet à l'écran. Un bouton de couleur rouge y est toujours associé pour prendre une décision (fin de déplacement d'un pion, tir, etc.) A molette, elle est également associée à un bouton de décision, et permet le plus souvent un déplacement linéaire (simple, vers le haut, vers le bas).

Enfin, à clavier, elle se présente comme une « calculette » 4 opérations et comporte le plus souvent douze touches.

Les poignées de jeux, quel que soit le système, sont toujours présentées par paire.

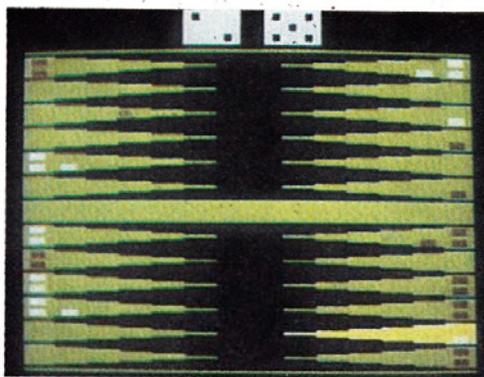
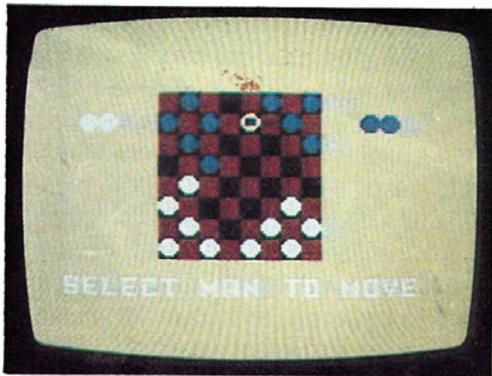
Le *Videopac C 52* qui n'est vendu qu'avec une seule paire de poignées à manette offre le grand avantage d'avoir un clavier alphanumérique à 49 touches (chiffres et lettres) accompagnées de touches fonctions (oui - non - entrée - départ). Ce clavier est fréquemment utilisé pour choisir les variantes de jeux proposées sur chaque cartouche. Le *VCS* d'Atari est commercialisé avec deux paires de poignées de jeux (à manette et à molette) et on peut en acquérir une troisième, à clavier. Le système *Intellivision* ne propose qu'une seule sorte de poignées de

jeu mais celles-ci sont très complètes : clavier, boutons et manette plate.

- Les « cartouches » : les programmes de jeux, écrits sur ordinateur, peuvent être sauvegardés sur au moins trois types de support : des cassettes, analogues à celles des magnétophones courants ; des disquettes, ce qui est le cas le plus fréquent pour les jeux sur micro-ordinateurs et enfin les cartouches qui, contrairement aux deux précédents ne recourent pas à la piste magnétique mais directement aux emplacements-mémoires de circuits intégrés. L'accès à l'information nécessaire au déroulement du jeu est ultra-rapide et la fiabilité est bien supérieure au support magnétique. La capacité mémoire de ces cartouches varie de 4 à 12 K-octets : 4 en moyenne pour Atari et Philips et 7 en moyenne pour Mattel. Tous les systèmes emploient des cartouches qui sont encastrées dans la console au moment de jouer. Chaque cartouche insérée dans son logement permet d'accéder à une série de jeux et éventuellement à ses multiples variantes.

Plus précisément, en ce qui concerne la console Atari, chaque cartouche dispose de 4096 emplacements-mémoire soit 4 K-octets. La console elle-même gère les scores des jeux en mémoire vive 128 octets. La définition de l'image obtenue sur l'écran, non précisée, mais manifestement inférieure au système Mattel, actuellement, devrait selon les responsables de la firme, aboutir dans les mois qui viennent à 320 points en long et 192 sur la hauteur de l'écran.

La console *Intellivision* est plus puissante, avec pour la console 6 K en ROM (les « read only memory » sont les mémoires mortes, elles ne peuvent être que lues) et 1 K-octet en RAM (mémoires vives) (soit 57 344 bits en ROM et 11 676 bits en RAM). Les cartouches de jeux contiennent 4 K-octets (4000 bytes de 10 bits). La puissance totale pour un jeu est 10 K en ROM et 1 K en RAM. Beaucoup plus importante est la capacité de gestion des programmes de la console : elle peut supporter des cartouches de jeux allant jusqu'à 64 K. Quant à la résolution, elle est actuel-



**DE MEDIOCRE « CLASSIQUES »** : les programmes des grands jeux de réflexion classiques ne sont guère fameux. Ne vous attendez surtout pas à retrouver le niveau des machines électroniques spécialisées. La représentation graphique sur écran compense-t-elle cela ? A vous de juger. Mais ces « checkers » (Mattel) et ce backgammon (Philips) vous donnent-ils vraiment envie d'y jouer ?

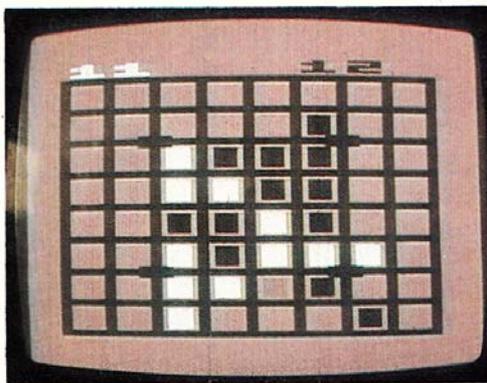
lement satisfaisante, avec 150 × 192 points.

• Les jeux : première constatation, les jeux de réflexion classiques ne sont pas absents. Atari présente les dames anglaises, les échecs, le backgammon, Othello, le Black Jack, le Poker et le *Master Mind*. Mattel propose les mêmes à l'exception du dernier. Philips se limite à Othello, Black Jack et *Master Mind*. Mais les jeux d'adresse pure sont encore majoritaires. La proportion des cartouches de jeux de réflexion (au sens large) varie peu d'un système à l'autre : 9 sur 41 pour Atari ; 8 sur 38 pour Mattel et 6 sur 36 pour Philips. C'est ce qui ressort d'une approche détaillée, car, de prime abord, certains jeux connus se cachent sous des noms d'emprunt loin d'être transparents. Ce qui ne va pas sans problèmes.

Ainsi *Samurai* proposé sur le Vidéo-pac Philips est présenté, sur la couverture du jeu, sous la forme d'un damier 8 × 8 ; des pions bleus et rouges sont posés non sur les cases elles-mêmes, mais sur des intersections. Un jeu nouveau ? Non ! En sortant la cartouche de son emballage, puis en lisant la règle du jeu, on s'aperçoit qu'il s'agit tout simplement d'un Othello/Reversi ! Il en va de même pour *Codebreaker* d'Atari et *Supermind* de Philips, qui ne sont autres que des *Master Mind* classiques, avec nombre de cinq chiffres à découvrir et réponse du programme concernant le nombre de chiffres bien placés et le nombre de chiffres mal placés.

Le rapport présentation/contenu souffre donc parfois de quelque légèreté, et la vigilance de l'acheteur est à chaque fois requise. La solution la plus honnête a cependant été adoptée par Philips. En plus du dessin suggestif qui orne chaque emballage contenant une cartouche de jeu, figure la représentation miniature du jeu tel qu'il apparaîtra à l'écran. Cela ne suffit pas toujours à discerner vraiment de quel jeu il s'agit, mais évite certains abus et surtout de graves déceptions. Le cas de *Warlords*, proposé par Atari, est exemplaire.

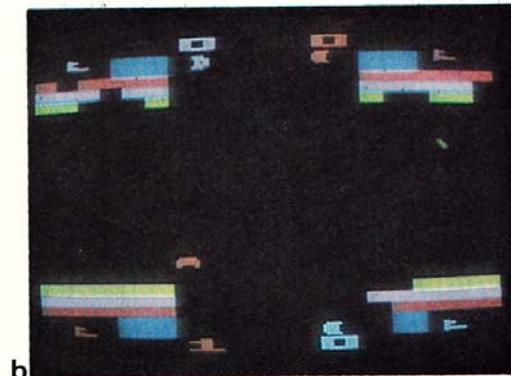
L'impression dominante laissée par la couverture et le scénario donnent à penser, sans que jamais cela soit



#### DEMANDEZ (A VOIR) LE PROGRAMME !

a. Attention ! un nom de jeu peut en cacher un autre... Ici, à droite, *Samurai* (Philips) n'est autre que le célèbre Othello présenté sous ce nom par Atari, à gauche.

b. *Warlords* (Atari) a beau avoir le nom d'un wargame, l'allure d'un wargame, ce n'en est hélas pas un. Il s'agit seulement d'un jeu d'adresse qui rappelle à s'y méprendre le « mur de briques », l'un des plus connus et des plus anciens jeux d'adresse vidéo.



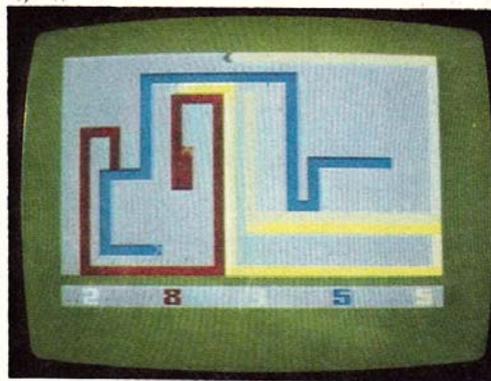
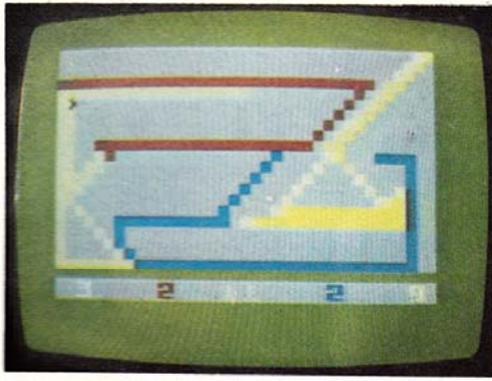
dit bien sûr, qu'il s'agit d'une sorte de wargame où s'affrontent les maîtres de quatre royaumes, véritables « Seigneurs de la guerre ». En fait, chaque joueur dispose dans un coin de l'écran d'une raquette, appelée « bouclier », pour protéger un mur de briques à deux côtés, derrière lequel se cache une ébauche de personnage. Le jeu consiste à renvoyer un plot lumineux mobile dans le camp de l'adversaire afin de percer son mur de briques puis de toucher le personnage. Le joueur se retrouve ainsi devant un jeu d'adresse maintes et maintes fois vu...

Le nom de *La Maison Hantée* (Atari) vous fait penser à *Mystery House*, le célèbre jeu pour micro-ordinateur (J & S n° 9) ? Hélas, c'est bien là leur seule ressemblance : un personnage se déplace dans les pièces d'une maison de trois étages dans le but de rassembler les trois morceaux d'un précieux vase. Le joueur tente en même temps de déplacer assez rapidement son personnage à l'aide de la manette de jeu pour échapper aux fantômes et autres chauves-souris qui le poursuivent de pièce en pièce... Il aura davantage besoin d'adresse que de réflexion !

En revanche, les règles des jeux proposés sont dans une très large majorité de cas suffisamment claires pour ne pas nécessiter de relectures. Sur

les trois systèmes, les règles sont en français.

Bon gestionnaire, l'ordinateur sait aisément arbitrer un jeu qui oppose plusieurs joueurs. C'est une autre affaire quand on lui demande d'être un adversaire. Les trois systèmes sont de ce point de vue sur un pied d'égalité, avec cependant une légère supériorité pour Mattel : les programmes sont rarement des adversaires de bons niveaux. Ils constituent en revanche de très bonnes initiations, comme l'ont démontré les revers que nous avons subis en pratiquant les dames anglaises. Aux échecs et à Othello/Reversi, jeux que nous apprécions tout particulièrement, sans être pour autant des champions, le bilan est négatif : les programmes sont faibles. Et cela ne tient pas seulement à la relative modestie de la capacité-mémoire des cartouches de jeux. Cela tient également au modèle de réponse choisi par les programmeurs, à la conception même du programme. Les cartouches qui « jouent » à Othello ne laissent aucun doute à ce sujet : le programme est toujours conçu pour retourner à chaque tour de jeu le maximum de pions. Dans ces conditions, le joueur « électronique » perd les bords du plateau de jeu, puis les coins, et, bien sûr, la partie avec des scores qui avoisin-



**VARIANTES...** chaque cartouche de jeu a l'avantage de proposer plusieurs variantes du même jeu ; parfois plus d'une dizaine. Ici, Snafu, (Mattel) pour deux ou quatre joueurs, avec ou sans usage des diagonales...

nent généralement le 60 à 4 ! Il suffirait que le programme soit établi, exactement à l'inverse, pour prendre à chaque tour le minimum de pions à son adversaire pour qu'il devienne un partenaire beaucoup plus sérieux. On a pu le constater sur les programmes de certaines machines...

Parmi les jeux que proposent chacune des firmes, nous avons « sélectionné » les jeux dits de réflexion.

• pour Video-Computer System (Atari) :

— 3-D Tic-tac-toe : il s'agit d'un jeu de morpion en trois dimensions, sur la base d'un plateau de jeu 4 x 4. Quatre plateaux sont superposés. On peut jouer contre la machine ou contre un adversaire humain ;

— Casino propose trois jeux différents : le Black Jack le Stud Poker et le Poker solitaire ;

— le Backgammon (8 niveaux de difficultés) ;

— « Checkers » (dames anglaises) trois niveaux de difficultés ;

— Othello : 3 niveaux contre la machine ;

— Video Chess (échecs) ;

— Codebreaker : un Master Mind.

Sur la même cartouche, sept variantes du jeu de Nim ;

— Surround : un excellent jeu tactique, où malheureusement l'habileté du joueur est mise à contribution.

Toutes les secondes un carré de couleur se déplace dans la direction qui lui a été précédemment assignée par la manette de jeu. Une ligne continue, présentant des changements de direction à 90° se constitue peu à peu à l'image d'un mur infranchissable.

Chaque joueur tente de coincer son adversaire dans une surface de faible dimension. Il est impossible d'arrêter le curseur qui avance pas à pas. La rencontre d'un mur ou d'un bord annonce la fin de la partie pour l'un des joueurs. Le dernier qui peut

encore avancer sans rencontrer d'obstacles gagne.

• sur Intellivision (Mattel) :

— Poker et Black Jack : le donneur, qui représente la banque est présent dans la partie supérieure de l'écran. Son visage se modifie en fonction des cartes qu'il reçoit, il bluffe !

— Backgammon ;

— « Checkers » (dames anglaises) ;

— Reversi : présente la particularité de pouvoir être joué sur un plateau de dimensions variables. La partie non classique, sur un damier 6 x 6 est assez déconcertante au début ;

— Echecs : il est possible de revoir les coups antérieurs à celui qui vient d'être joué ;

— Snafu : il s'agit de la réplique exacte de Surround (Atari) présenté plus haut.

Et enfin deux jeux qui n'étaient pas encore disponibles au moment de notre test :

— Utopie, qui de prime abord, paraît être à mi-chemin entre un jeu économique (équilibrer les ressources d'une île, du point de vue du ravitaillement, du revenu de ses habitants, de la Santé et de l'Education) et un conflit armé (intervention de pirates et de rebelles visant le pouvoir) ;

— Combat naval : chaque joueur choisit un, deux ou trois bâtiments parmi treize modèles de capacités différentes. (Quatre critères : vitesses, armement, maniabilité, résistance). Les joueurs contrôlent les déplacements, les tirs, la pose et le retrait de mines ; il reste à vérifier que la dextérité ne domine pas une fois de plus la réflexion. A suivre...

• sur C52 Videopac (Philips) :

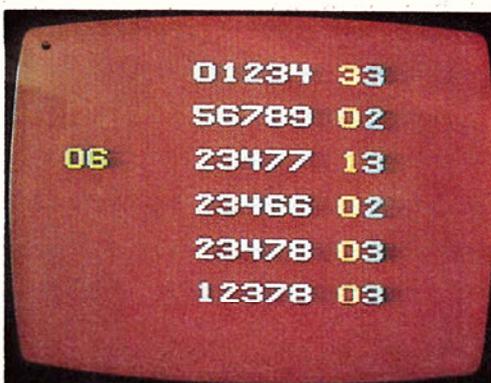
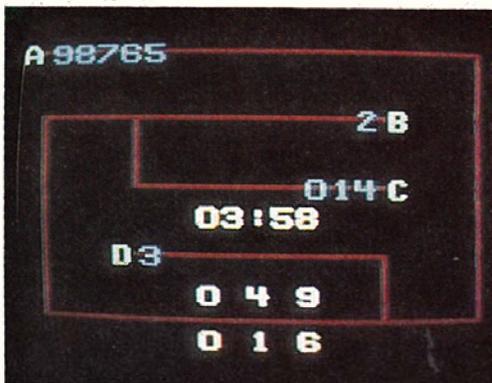
— Supermind : Master Mind avec des symboles ;

— Logic : Master Mind avec des chiffres ;

— Black Jack et 21 ;

— Samurai : il s'agit d'un Othello ;

— Logique chinoise : une suite de chiffres décroissant de 9 à 0 est disposée à l'extrémité d'une impasse marquée d'un A. Il existe trois autres « terminus », B, C et D. Le jeu consiste à ranger tous les chiffres, comme ils l'étaient au départ, sur le chemin D. A l'aide du clavier alphanumérique, il est possible de déplacer les lettres une par une. Une diffi-



**UN ÉCRAN POUR QUOI FAIRE ?** finalement, les quelques rares jeux de réflexion acceptables vont de pair avec une visualisation particulièrement austère (ici logique chinoise à gauche et logic à droite, de Philips). Nos champions de « logiciel » ne perdraient rien à programmer de tels jeux sur leur calculatrice ! A quand donc de bons jeux stratégiques sur un beau terrain ? Dans un bel ensemble, les fabricants nous le promettent... pour bientôt. Attendons !

culté de taille : le programme refuse de ranger les chiffres en suite croissante... Le joueur découvre ou redécouvre ainsi le principe de la *tour de Hanoï*. (voir photo).

Parmi les trois systèmes, quel peut être le choix d'un amateur de jeux de stratégie ? Pour l'instant, aucun ne correspond réellement aux attentes d'un amateur de jeux de réflexion, et

en tout cas pas à celles des lecteurs de *J & S*. Aucun programme ne justifie, à lui seul, l'achat de la configuration complète de l'un des systèmes. Il est en effet difficilement concevable de dépenser une moyenne de 1 800 francs pour pratiquer contre la machine son jeu préféré. Les jeux électroniques comblent cette demande à un moindre coût et béné-

ficient d'une spécialisation qui les rend meilleurs en tant qu'adversaires. L'achat de l'un des systèmes se justifie par contre pleinement pour une initiation au jeu tous azimuts. Les enfants, les plus jeunes, y trouveront de toute évidence une immense satisfaction, et les autres, « nous », une détente évidente.

*Michel Brassinne*

## les chiffres-clés



Marque	Mattel Electronics	Atari	Philips
nom de la console	Intellivision	V.C.S. (Video Computer system)	Videopac C 52
prix	1 990 F	1 490 F	1 290 F
dimensions	38 × 23 × 7 cm	35 × 23 × 6,5 cm	34 × 34 × 12 cm
capacité-mémoire	7 K-octets	4 K-octets	4 K-octets
nombre de couleurs simultanées à l'écran	16	8	8
possibilité de programmation	non (pas avant 1983)	oui (difficilement)	oui
clavier alpha-numérique	non	non	oui
nombre de cartouches de jeux	40	38	38
capacité-mémoire des cartouches	4 K en moyenne (possibilité 64 K)	4 K	2 à 12 K
prix des cartouches	255 F (prix unique)	165 à 350 F (220 F en moy.)	150 à 300 F (160 F en moy.)
poignées de jeux	2 claviers 12 touches avec boutons et manette directionnelle	2 paires : — à molette — à manette en option — à clavier	1 paire à manette
fréquence nouvelles cartouches	5 par mois	1 par mois en 82 5 prévus par mois pour 83	8 en 1982
% de jeux de réflexion	21	21	15,7

étude réalisée en juillet 1982. Les prix sont, bien sûr, indicatifs et peuvent varier d'un point de vente à l'autre.