

GAME WORKOUT:

Un million Après CV*

Super Game Module: Million bit baby

Entourés de mystère. C'est ainsi que l'on peut qualifier tous les nouveaux produits et périphériques de Coleco pour sa déjà si populaire ColecoVision. Nous connaissons déjà les modules d'extension #1 et #2 – l'adaptateur Atari et le module de conduite Turbo.

*Mais que réserve le futur aux propriétaires de ColecoVision ? Il y a des rumeurs de clavier, d'imprimante et d'autres périphériques informatiques. On n'en sait rien de plus. Mais nous sommes au fait d'une chose qui n'est pas une rumeur.
Le Super Game Module.*



*Après ColecoVision



By William Michael Brown

L'évolution est habituellement un processus lent. Les biologistes disent que cela a pris des millions d'années pour que les primates de la préhistoire deviennent les êtres humains d'aujourd'hui. Et parce que cela fut si long – et parce que tant et tant fut perdu en chemin avec entre autre Néanderthal ne prenant pas soin de ses fossiles – personne n'a découvert le chaînon manquant.

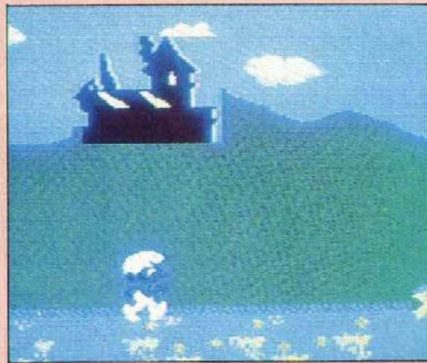
Mais dans l'univers de l'électronique, il ne faut qu'un petit saut pour passer du gros balourd Donkey Kong à l'intelligence du petit Mario. En dix ans, depuis l'apparition de la première console Odyssey, les systèmes de jeu vidéo de salon n'ont cessé de gagner en puissance – à tel point qu'il ne manque plus qu'un maillon pour franchir l'écart qui subsiste entre les jeux vidéo et les ordinateurs personnels.

Le Chaînon Manquant

En ce qui concerne la ColecoVision, ce chaînon manquant pourrait bien être déjà là.

Son nom complet est le ColecoVision Super Game Expansion Module #3 – ou pour faire court le Super Game Module. Dévoilé pour la première fois à la New York Toy Fair en février – sortie prévue en fin d'année – ce module additionnel offre aux possesseurs de ColecoVision les graphismes les plus détaillés, colorés et fidèles à l'arcade ainsi que les meilleures capacités de jeu que je n'ai jamais vus sur aucun système de jeu de salon.

Bien que ce soit un module d'extension,



sa puissance phénoménale

justifie qu'on le teste comme s'il s'agissait

d'une nouvelle machine de jeu.

En plus d'offrir des jeux fantas-

tiques, le Super Game Module

ajoute un million (oui, un million)

de bits d'information

supplémentaire à la mémoire

déjà élevée de la console de jeu

ColecoVision. Une telle puissance se

retrouve habituellement uniquement

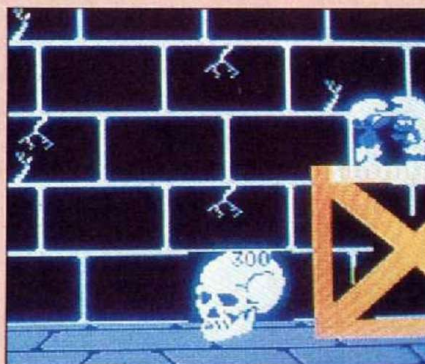
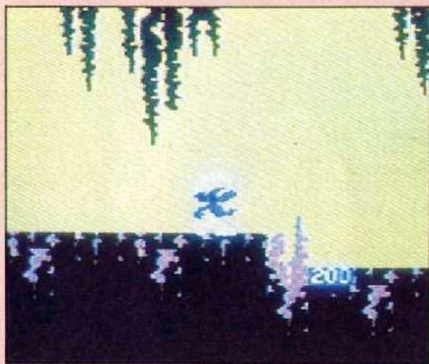
dans les micro-ordinateurs onéreux

et dotés de lecteur de disque.

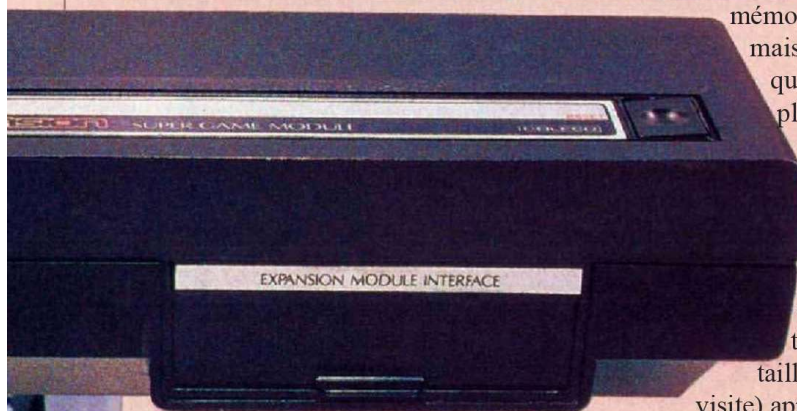
En considérant que la ColecoVision

est dotée d'un micro-processeur Z-80 (le même CPU que l'on retrouve dans de nombreux micros, dont le TRS-80), on s'aperçoit





Le Super Game Module de ColecoVision n'accepte pas les cartouches. Il utilise des wafers qui contiennent une bande audio super fine tout en offrant des temps de chargement proches des cartouches. Voici plusieurs écrans tirés de **SUPER SMURF RESCUE IN GARGAMEL'S CASTLE**. Egalement sur cette page, le Super Game Module lui-même et un aperçu du nouveau packaging des jeux wafers – un boîtier plastique de la taille d'un 45 tours.



que pour 125\$, ce n'est pas que 128Ko que l'on obtient, mais la puissance d'un micro-ordinateur personnel pour seulement le prix d'un jeu vidéo de salon.

Ce n'est pas que la capacité de

mémoire qui change, mais aussi les jeux qui changent complètement de look.

Délaissant les cartouches standard, les Super Games

sont stockés sur des mini-cassettes (environ de la taille d'une carte de

visite) appelées Super

Game Wafers. Naturellement, elles ne vont pas dans le port cartouche standard et le module possède en fait un mécanisme de lecture de micro-bande magnétique derrière le slot du panneau avant.

A l'intérieur des wafers (littéralement,

gaufrettes) se trouve 15 mètres de bande magnétique spéciale d'environ 3mm de large. Il est clair que la taille n'est pas directement proportionnelle au gameplay parce qu'il y a plus de puissance dans cette petite "gaufrette" que dans aucune cartouche actuellement disponible.

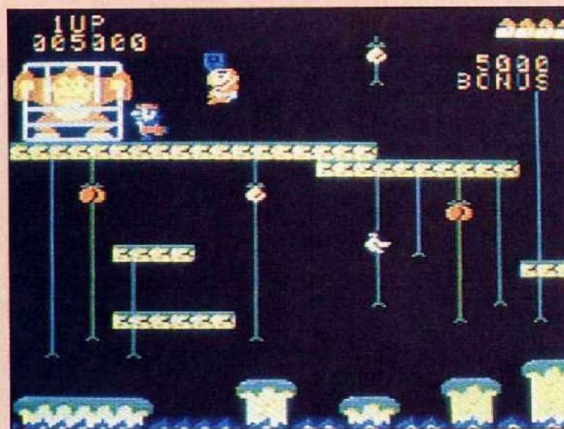
Utiliser le Super Game Module et ses wafers est moins compliqué que d'utiliser le premier module avec les cartouches Atari. Branchez simplement le Super Game dans le port de l'interface d'extension, insérez la cassette wafer dans le port et allumez le système. L'écran titre habituel s'affiche pendant le chargement du jeu suivi d'un menu d'options étendu que l'on sélectionne avec la manette.

Un cerveau bien chargé

Nombre d'utilisateurs avertis de micro-ordinateurs pourraient penser : "mais les cassettes mettent tellement de temps à charger. Qui voudrait attendre si longtemps quand les cartouches sont chargées instantanément ?"

Et bien, ne vous inquiétez pas. Même si cela prend souvent plus de temps de charger un programme stocké sur bande que sur disque ou cartouche, ce problème n'existe pas avec les wafers. Après plus de huit heures d'utilisation sur deux jours, j'ai relevé les temps de chargement des wafers *Super Donkey Kong*, *Super Donkey Kong Jr.* et *Super Smurf Rescue in Gargamel's Castle* aux alentours de 10 secondes. Cette expérience m'amène à croire que la vitesse des wafers est si proche de celle des autres média de stockage que ça ne fait pas de différence. Ce qui importe, c'est que ces cassettes wafers offrent à Co-





leco les jeux les plus jolis qui soient. Au moment où j'écris, j'ai eu accès à trois jeux – *Super Donkey Kong*, *Super Donkey Kong Jr.* et *Super Smurf Rescue*. Tous affichent des graphismes plus détaillés et plus variés, des couleurs plus brillantes et plus d'écrans et de variations de jeu que leurs versions cartouche. Même les animations sont plus sophistiquées et font apparemment meilleur usage des capacités de traitement écrans/objets de la ColecoVision. Et dans les deux cas où l'on peut se référer à une version arcade, la qualité atteinte grâce à l'utilisation des wafers rend la tâche difficile pour trouver beaucoup de différence entre les deux versions.

Probablement, les différences les plus frappantes entre jeu Coleco et Super Coleco apparaissent dans *Donkey Kong*. Non seulement le quatrième tableau (tapis roulants) du jeu d'arcade est présent dans la version wafer, mais vous aurez également droit aux scénettes d'introduction dans lesquelles Donkey Kong enlève Betsey pour l'emmener en haut

de son perchoir avant de sauter sur place sur les poutres et les transformer ainsi en rampes. L'animation après l'écran des rivets dans laquelle DK fait le grand plongeon tandis que Betsey et Mario sont réunis sous un cœur rose est aussi présente et désormais les boules de feu sortent bien du baril de pétrole – de nombreuses personnes avaient noté ce détail manquant dans les trois autres versions.

Tous les écrans bénéficient d'une meilleure résolution et d'une palette de couleurs plus large que dans les versions cartouches. Alors que les poutrelles étaient simplement rouges dans la version cartouche, elles sont rouge brique dans la version wafer. La distinction peut sembler subtile mais l'impression générale s'en trouve améliorée, comme si le jeu avait été créé sur ce système plutôt qu'adapté dessus.

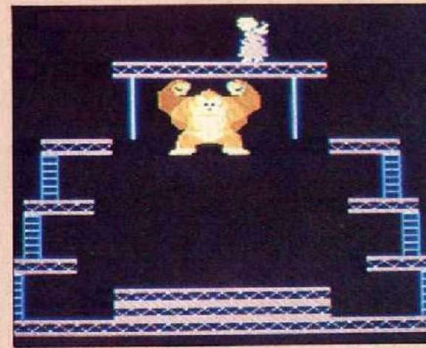
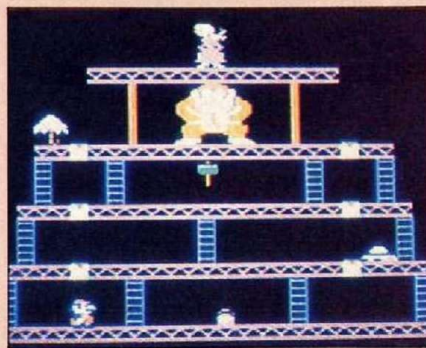
Certaines animations n'égale pas l'arcade, mais les bizarreries des versions cartouche semblent avoir été éliminées. Mario ne tourbillonne pas sur lui-même en tombant quand il se mange

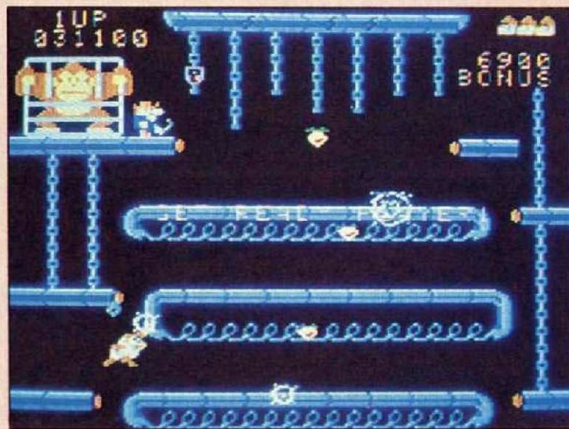
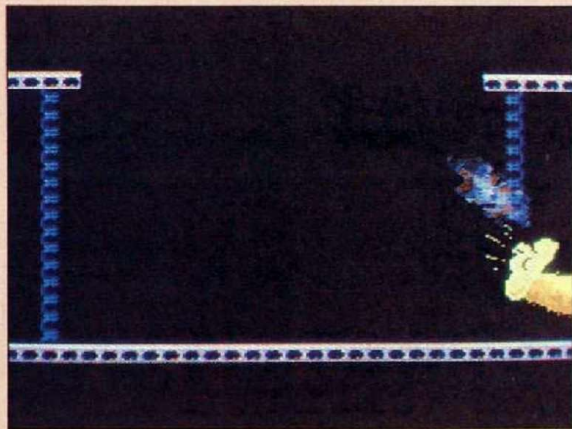
un tonneau comme dans le jeu d'arcade, mais au moins ne peut-il pas sauter du bout d'une poutrelle et rebondir en arrière sans dommage comme c'est possible dans une des versions cartouche que j'ai vue.

On fait les mêmes constatations avec *Super Donkey Kong Jr.* et *Super Smurf*. En ce qui concerne le premier de ces jeux, l'animation avant le tableau Mario's Hideout (absent de la cartouche) est animée de manière fluide tout comme Mario qui ici tourbillonne sur lui-même (pourquoi le peut-il dans Junior et pas dans DK ?). Les verts et jaunes du premier écran de jeu sont plus vifs et les clés ne sont plus noyées dans un halo bleu.

La couleur est aussi magnifiée dans le second jeu, *Super Smurf* : l'intérieur du château de Gargamel affiche de sinistres violets, des noirs et des écarlates qui, bien qu'étant les mêmes utilisées dans l'écran de la forêt, semblent être des mélanges de couleurs complètement

SUPER DONKEY KONG JR. est la version la plus fidèle à l'arcade que vous pourrez jouer chez vous. Les séquences manquantes de l'arcade ont été ajoutées, même si l'animation est encore un peu en deçà.





différents. Les décors sont plus détaillés jusqu'au toit de chaume et à la fenêtre de la maison du premier écran, et les oiseaux belliqueux des niveaux (plus ardu) suivants attaquent vicieusement en piqué de manière effrayante.

En conservant une politique de produire uniquement des jeux avec des personnages sous licence ou ayant un nom bien connu (comme *Ken Uston's Blackjack*), Coleco prévoit de sortir des titres parmi les plus intéressants de l'arcade pour le Super Game Module. Certains jeux d'arcade qu'ils vont adapter requièrent une technologie tellement sophisti-

-quée que les reproduire sur une console standard nécessiterait probablement de faire des compromis à la fois sur les graphismes et sur la jouabilité. Avec les capacités accrues du Super Game Module, ces jeux promettent d'être aussi excitants, complexes et brillamment représentés qu'en arcade. Cinq titres sont déjà annoncés sur wafer. Il s'agit de *Zaxxon*, *Buck Rogers Planet of Zoom*, *Time Pilot*, *Turbo*

et *Sub-Roc*. Comment Coleco arrivera à améliorer les déjà impressionnants *Zaxxon* et *Turbo* reste à voir mais vous pouvez être sûrs que si des améliorations sont possibles, le Super Game Module possède la puissance pour les faire. *Buck Rogers Planet of Zoom* est un jeu que je pensais impossible à retranscrire sur une machine familiale sans sacrifier la plupart de ses effets sensationnels. Si vous avez vu ce jeu, vous comprenez pourquoi. Les effets 3D sont bluffants - vous foncez dans un tunnel composé de trois murs en suspension dans une quelconque galaxie tandis que toutes sortes de vaisseaux aliens menaçants vous foncent dessus. Une fois encore, si une machine a les capacités à reproduire quelque chose d'aussi sophistiqué, c'est bien le Super Game. Son million de bits devrait permettre aux designers non seulement de reproduire fidèlement les graphismes, mais aussi de conserver le gameplay intact.

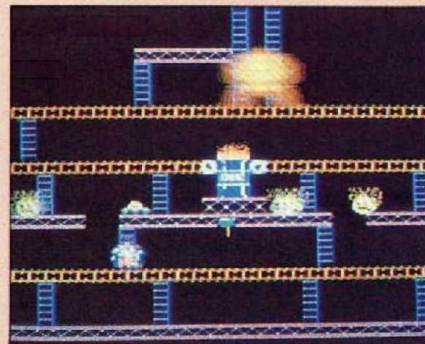
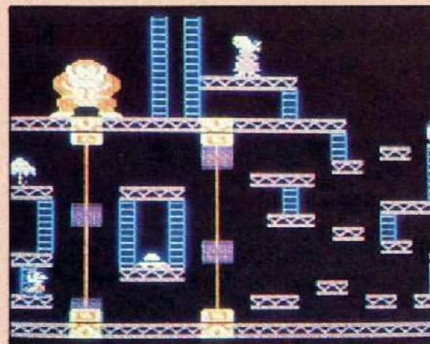
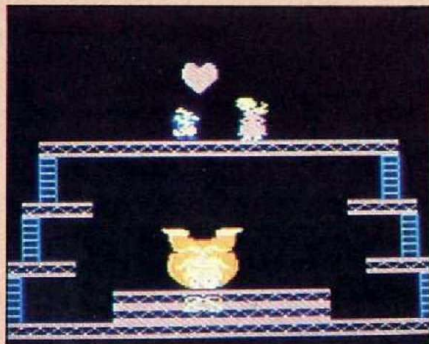
Prenons une autre licence d'arcade comme *Time Pilot* dans lequel vous êtes un pilote de chasse voyageant à travers le temps de 1910 à 2001 en affrontant des avions qui progressivement deviennent de plus en plus futuristes. Ce jeu

étant un de mes grands favoris, je suis très impatient de voir ce que Coleco va en faire sur sa machine.

Enfin, il y a *Sub-Roc*, un jeu dans lequel vous pilotez une combinaison de vaisseau spatial et de sous-marin et vous devez combattre des vaisseaux ennemis, des bateaux et des méchants qui accourent à votre rencontre. En arcade, ce jeu nécessite une paire de lunettes élaborée dont les verres s'ouvrent et se ferment rapidement bloquant alternativement la vision de chaque œil. Cela produit un effet 3D. Comment Coleco espère reproduire cet effet à la maison est encore un mystère.

The END

Une des particularités uniques des jeux wafers qui est propre aux jeux d'arcade est de pouvoir entrer vos initiales à côté de votre score et de l'enregistrer de façon permanente sur la cassette. L'écran des high-scores s'affiche à la fin du jeu avec un menu alphabétique vous permettant de sélectionner les lettres avec la manette. Vous pouvez passer cette étape si vous le souhaitez en mettant le curseur sur END et en pressant la touche appropriée trois fois.



Assemble your own

GAMEFRAME

Your own private arcade using an old TV, your video game console and the GAMEFRAME!



- ★ **Sturdy, Arcade Quality Construction!**
- ★ **Complete, Simple-to-Assemble Pre-Finished Kit!**
- ★ **Attractive Wood Grain Appearance!**
- ★ **No Visible Wires!**
- ★ **Ready When You Are!**



Give the TV back to the family.
Play your games on the
GAMEFRAME!

SPECIFICATIONS: 71" HIGH x 28 3/8" WIDE x 30" DEEP. MAXIMUM TV DIMENSIONS: 27" WIDE x 22" HIGH x ANY DEPTH. CONTROL SHELF: 27" WIDE x 12" DEEP x 6" HIGH. APPROX. SHIPPING WT.: 110#.

Write or Call: **GAMEFRAME**

7200 No. Hwy. 63, Rochester, MN 55901
Telephone (507) 288-3323

Name _____

Address _____

Zip _____

Phone _____

\$198.00 Shipped Freight Collect

☐ Check/Money Order Enclosed

☐ Please send add'l. information

Allow 3 to 5 weeks for delivery

Limited Introductory Offer \$149.95

Prices subject to change without notice.

GAME WORKOUT

Continued from page 43

Un reproche : hélas, il n'y a toujours pas d'option "pause" comme sur la 5200 qui permet de reprendre le jeu là où vous êtes mort et, de cette façon, de continuer pour voir les écrans suivants.

A la Toy Fair, Coleco avait quelques wafers spécialement programmés en mode démonstration afin que les visiteurs puissent voir tous les écrans, mais les joueurs ne pourront les voir que s'ils y parviennent en jouant. Coleco devrait y réfléchir. Dommage d'être en retard pour un système aussi avancé.

Le Super Game Module est-il le premier produit d'une ligne de périphériques destinés à convertir la Coleco-Vision en micro-ordinateur ?

La capacité totale d'une wafer est de l'ordre de 120 pages d'écran d'information. Comme la plupart des jeux ne comportent pas plus de 20 écrans – surtout la plupart des jeux d'arcade, dont Coleco s'est empressé d'acheter les licences pour les porter sur son système – il semble improbable que la surcapacité des cassettes du Super Game Module

reste inutilisée. Des jeux avec 120 écrans seraient certainement intéressants, mais pourquoi se limiter aux jeux ? Cent vingt pages d'écrans signifient 120 pages de ce que l'on veut !

Il y a un autre indice : le Module d'Extension #3 est lui-même extensible via un port d'interface à l'avant droit du panneau frontal. Ce qui pourrait s'y brancher reste à deviner pour le moment, mais il est probable que Coleco ne prévoit pas que vous y mettiez votre animal de compagnie. Ma supposition est que soit l'on puisse lier ensemble plusieurs Super Game Modules, de la même façon que les utilisateurs de micro-ordinateurs peuvent attacher plusieurs lecteurs en série, soit qu'il s'agisse de permettre à d'autres périphériques d'accéder directement au processeur central de la Coleco-Vision.

Tous ces mystères devraient être levés bientôt. Mais pour le moment, les seuls équivalents au Super Game Module sont les jeux sur micro-ordinateurs.

NOW. A WAY TO ORGANIZE, SELECT, PLAY & STORE YOUR FAVORITE VIDEO GAMES

ARCADE TRAY

\$18.95 (WALNUT) **\$16.95** (BLACK)

PLUS \$3 FOR SHIPPING AND HANDLING

Arcade Tray™ organizes and holds console, joysticks, and up to 14 cartridges securely in place in convenient playing arrangement. Fits in closet, or with legs removed, fits easily on shelf.

- Handy (25" x 16") Size
- Makes Video Game Playing Less Tiring, More Fun



Send check or money order to:

CARGENE CORPORATION

P.O. Box 3787 • Oak Brook, IL 60521

VISA or MASTER CHARGE # _____

LOCAL RESIDENTS: (312) 338-8700

TOLL FREE: 1-800-621-5800