

ESSAI MATÉRIEL

R

RIEN DE NOUVEAU AU PAYS DES MERVEILLES

Que de rumeurs lorsqu'en juin dernier on apprenait que Matra allait sortir un nouvel ordinateur familial ! Le ministère de l'Education nationale envisageait d'accueillir le dernier petit français. Un 16 bits, sans doute, compatible avec le Minitel. Alice 90 est un ordinateur comme les autres, à un prix très raisonnable (environ 2 300 FF ttc pour 32 Ko de MEV disponible pour l'utilisateur) ; il propose un clavier Azerty et quelques idées originales.

Jacques Deconchat

Alice 90 est rouge, rouge comme ses sœurs cadettes. Cette fois, le boîtier est de bonne taille. Incliné vers l'avant, il offre à l'utilisateur 53 touches mécaniques au toucher franc, et la frappe sur un tel clavier est tout à fait satisfaisante.

L'aspect général est agréable. En revanche, aucun voyant n'est prévu pour signaler la mise sous tension de l'appareil. Pas non plus de touche « à bascule », comme pour bloquer l'appareil en minuscule ou majuscule par exemple. Des SHIFT (touches non francisées) des deux côtés, une touche BREAK et une touche CTRL sur la gauche, une touche ENTER sur la droite et quatre flèches de direction curieusement intégrées au clavier (on les retrouve d'ailleurs sur certaines touches de gauche). Trois fonctions par touche : la lettre ou le chiffre, un caractère graphique (obtenu en principe avec SHIFT, mais cela dépendra du mode choisi) et un

mot clé (obtenu avec CTRL). L'absence de caractère accentué est décevante sur un appareil d'origine française qui semblerait a priori être bien adapté au traitement de texte.

UNE RECHERCHE DE COMPATIBILITÉ

L'arrière de l'appareil comporte un minuscule interrupteur de mise en route, la prise d'alimentation, une sortie moniteur (le raccord vers la télévision se fait par un câble muni des deux côtés d'une prise Péritel), un connecteur d'extension, un bouton RESET (sans perte du programme) et deux prises Din : l'une pour un magnétophone (un modèle à cassettes ordinaire suffit), l'autre pour l'imprimante (sortie série RS 232C). Compatibilité semble avoir été le mot clé qui a présidé à la conception de cet ordinateur. Quand on connaît le petit nombre de logiciels diffusés pour la première version d'Alice, on est en droit de se demander quelle mouche a piqué les créateurs du nouvel appareil, d'au-

tant que cette compatibilité n'est pas aussi totale que Matra et le manuel l'affirment.

Dès l'allumage une petite portion de l'écran s'éclaire en vert avec, dans le haut, l'inscription : Microcolor Basic 1.0, copyright 1982 Microsoft. Au moins est-on sûr de ne pas avoir une version trop évoluée de Basic !

Pour l'instant, il est rigoureusement identique au précédent, en dehors de quelques petites modifications dues aux caractéristiques techniques améliorées du nouveau modèle. Cependant Alice 90 dispose en plus - cas exceptionnel sur une machine de ce prix - d'un éditeur assembleur intégré, ce qui en fait, si l'on peut dire, une machine à double langage (et donc à double vocation). Cela explique les 16 Ko de mémoire morte, 8 Ko étant occupés par le Basic et 8 Ko restant disponibles pour l'éditeur-assembleur. Peu de choses à dire sur le Basic lui-même : pas de ELSE, pas de DEF FN, pas de PRINT USING, pas de traitement d'erreurs. Les fonctions usuelles de traitement des chaînes de caractères sont présentes (MID\$, VAL, ASC, etc.)

ainsi que des fonctions mathématiques (avec neuf chiffres significatifs). Les commandes son et graphique sont un peu pauvres : SOUND est suivi de deux paramètres, pour la hauteur (3 octaves) et la durée. CLS permet d'obtenir un fond de couleurs (il y en a huit), sauf pour les textes.

Une particularité intéressante toutefois : la dimension de l'écran d'affichage est réglée par le même ordre CLS, suivi de l'entier correspondant CLS 32 - c'est-à-dire 32 caractères sur 16 lignes - et autorise une résolution graphique de 64 x 32, soit 2 048 points. CLS 40 propose 40 caractères sur 25 lignes, avec 80 x 50, soit 4 000 points. CLS 80 ou CLS 81 permettront, moyennant quelques précautions, une haute résolution avec 80 caractères sur 25 lignes, et 160 par 125 points disponibles (soit 20 000 points). Cette haute résolution est d'usage un peu délicat (on travaille en fait sur un rectangle élémentaire de 5 x 2 cases, et il n'y a que trois valeurs de couleurs possibles) et l'affichage des textes en 80 colonnes n'est pas très lisible.

UN CLAVIER D'UTILISATION SIMPLE

Les seules instructions graphiques disponibles sont SET (allumage d'un point) et RESET (extinction). L'utilisation de l'éditeur assembleur devrait permettre de passer à une véritable haute résolution de 320 x 250 points en treize couleurs, mais la notice ne donne aucune précision sur la façon de procéder. Le mode 80 colonnes permet d'obtenir les minuscules à l'écran, par la frappe de SHIFT 0, qui se comporte comme une bascule. Dans les autres modes, les minuscules apparaissent en vidéo inversée. Par ailleurs, la frappe simultanée de CTRL et 0 provoque le changement de couleur du curseur : ceci permet d'utiliser avec aisance les divers caractères graphiques du clavier dans la couleur désirée.

Curieusement, les quatre touches de direction ne semblent avoir aucun effet sur le déplacement du curseur. L'éditeur du Basic n'est pas un plein écran : on devra taper SHIFT + suivi d'un numéro de ligne pour voir apparaître



Un look harmonieux, un clavier à la frappe agréable.

tre cette ligne derrière le curseur. Les flèches serviront dès lors à se déplacer et à modifier la ligne si besoin est. Il sera même possible (mais seulement en édition) d'obtenir la répétition automatique des touches en tapant SHIFT et ESPACE.

Le premier Alice n'avait pas d'éditeur, il s'agit donc là d'un progrès remarquable. La compatibilité n'est pas aussi complète qu'il y paraît : la première version d'Alice utilisait les 32 premiers codes ASCII d'une manière non standard, ce qui pourra poser quelques problèmes. Plus grave, les adresses ne sont plus les mêmes d'un appareil à l'autre, notamment pour la gestion de l'écran.

Alice 90 donne l'impression d'une machine qui aurait été conçue avec de nombreuses possibilités, mais n'aurait pas voulu, ou pas su, les exploiter. Ainsi, par exemple, le nouveau circuit utilisé pour la gestion vidéo contient d'origine certaines options non exploitées par le Basic : caractères agrandis en hauteur et en largeur, clignotement, caractères soulignés, caractères accentués, etc. De même, on peut réaliser l'incrustation d'une image vidéo : tout est prévu, paraît-il. Tout cela laisse rêver.

L'existence d'un assembleur reste en fait, à l'heure actuelle, le seul point fort de l'appareil, et les intéressantes possibilités du microprocesseur 6803 gagneront à être exploitées de cette manière. L'assembleur offre d'ailleurs ce que

ne permet pas toujours le Basic : éditeur plein écran, touches à répétition, recherche automatique d'une ligne ou d'une chaîne de caractères, copie d'écran, etc. Malheureusement, autant le guide du Basic est remarquablement progressif et clair, autant le fascicule (48 pages) livré pour s'initier à l'assembleur est superficiel. Un livre d'initiation à l'assembleur 6803 sera indispensable.

Quelques mots sur les périphériques actuellement disponibles : Matra commercialise un magnétophone à cassettes spécifique, livré avec le coffret, et une imprimante thermique de qualité convenable. Le raccordement d'une autre imprimante (série) ne devrait pas poser de problème.

Que penser, en définitive, de cet Alice 90 ? Il présente la curieuse particularité d'être à la fois l'ordinateur du débutant (bien pour commencer et d'un prix assez raisonnable) et l'ordinateur du spécialiste (grâce à son assembleur incorporé qui lui ouvre des horizons tout à fait originaux).

A une époque où l'évolution semble s'orienter vers des appareils d'amateurs disposant d'un Basic très évolué, il est difficile de prévoir le succès d'un tel appareil.

Les logiciels actuellement disponibles (une trentaine) sont intéressants et laissent bien augurer de l'avenir, mais ce n'est pas suffisant pour assurer le succès de l'appareil. Alors regardons ce qui se passe du côté de l'assembleur, et attendons.

Ils ont jugé	Jacques Deconchat	Marc Faraggi	Jean-Luc Goudet	Guy Ladevie	Alain Lafleur	Thierry Lévy-Abégnon	Jean-Arthur Silve	Benoît Thonnart
Cliff Hanger (CBM 64)	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★
Moonsweeper (TI 99A)	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★
Frank'n stein (ZX Spectrum)	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★	★★	★★★★
Country cottages (Amstrad)	★★★	★★★		★★★	★★	★★★	★	★★★
Doggy (Atmos)	★★	★★	★	★★★	★★	★★★	★★★	★★
Tendre poulet (Atmos)	★★★	★★	★★	★★★	★★★		★★	★★★
Falcon Patrol II (CBM 64)	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★		★★	★★★★
Time bandit (Dragon 32)	★★	★	★	★★★	★★	★★	★★★★	★★

*Une promenade
tous azimuts
étrange et colorée
pour se mettre
à l'épreuve.
Des logiciels de
différents niveaux
nous sont
présentés ici
pour stimuler
votre matière grise,
jouer, tester ou
décider.*

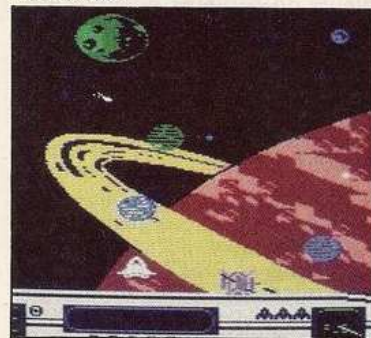
Jacques Deconchat



CLIFF HANGER
Un vrai western

Vous en avez, vous, des idées originales ? Et que pensez-vous de celle-ci : Joe Dalton, le célèbre bandit, se sauve avec l'argent de la banque. Lucky Luke, le malin, vient lui tendre un piège du sommet des falaises du

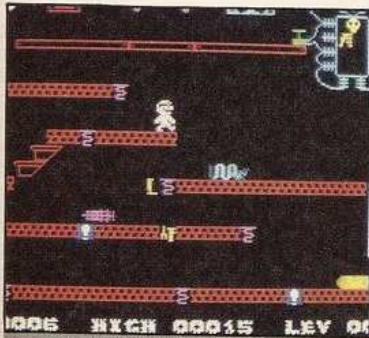
défilé de la mort. Bien sûr, ce n'est ni Joe Dalton, ni Lucky Luke, mais l'ambiance y est. Et c'est drôle ! Une excellente image, digne d'un vrai western, une belle animation, plusieurs tableaux, une bonne dose d'humour et une grande patience. Tout cela pour vous permettre de venir à bout du bandit en laissant rouler une grosse pierre juste au moment où il passe. Ou encore en lançant votre boomerang, ou même en utilisant la catapulte gracieusement mise à votre disposition par le metteur en scène. Ingénieux et très drôle.



MOONSWEEPER
TI 99 pas mort

Que les fans du TI 99 se rassurent ! Les logiciels pour leur appareil, après une période un peu difficile, réapparaissent sur le marché. Une société a même repris la fabrication du Basic étendu, et on trouve des extensions mémoire à des prix très abordables. Rassurant. Voilà en tout cas une cartouche qui fait très bonne figure dans notre sélection. La présentation est réussie, le dessin excellent (la scène se déroule en trois dimensions). L'action est plus complexe qu'il n'y paraît de prime abord : il faut récupérer, à l'aide d'un vaisseau spatial mobile en bas de l'écran, des astronautes en perdition qui se précipitent vers votre navire.

Divers appareils ennemis essaient de vous descendre. Attention, en leur répliquant, à ne pas tirer sur vos propres réfugiés. Un scénario et un dessin agréables pour un jeu d'action rapide et bien conçu.



FRANK'N STEIN
Votre monstre en cinquante tableaux !

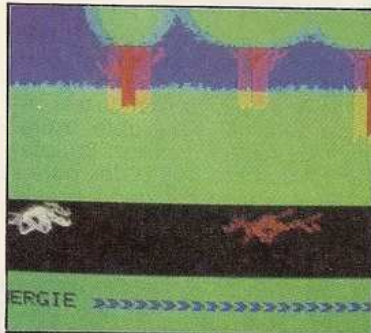
Dans une étrange maison, un savant fou cherche à rassembler - dans l'ordre ! - les morceaux d'un squelette pour donner vie à sa créature. Seulement voilà : il peut facilement descendre d'un étage à l'autre, mais la remontée n'est possible qu'en se plaçant sur un ressort qu'il faut alors actionner. Des petits monstres vous pourchassent, des plaques de glace vous font déraiper, des décharges électriques vous paralysent : ce n'est pas si simple. Il faut être adroit et logique pour s'en sortir, et il y a cinquante tableaux...



COUNTRY COTTAGES
Et pourquoi pas un cottage ?

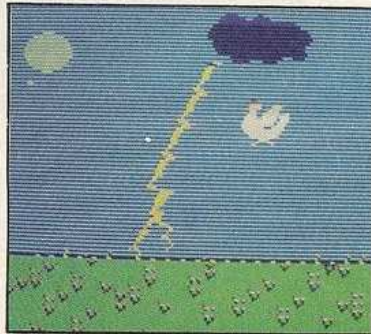
Ah, la campagne anglaise ! Au printemps surtout. Un charmant petit cottage, près du pays de Galles, la nature en fleurs tout autour. Et cet autre, peint d'un si joli rose, avec en arrière-plan les lacs écossais... Allons,

vous allez vous laisser tenter, bien sûr. Et puis, vous savez, vous pouvez marchander, revendre. Un vrai agent immobilier.



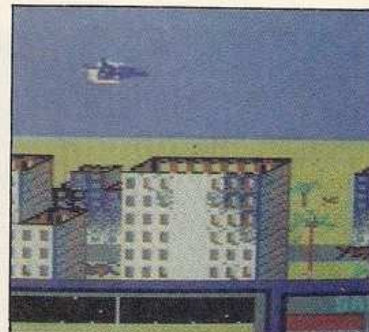
DOGGY
Après quoi court Doggy ?

Dans ce logiciel, l'animation remarquable du chien, fort bien dessinée par ailleurs, frappe immédiatement. Le créateur doit être un fan de Walt Disney. Le jeu lui-même est un peu simpliste et monotone, bien que d'allure agréable : il faut de très bons réflexes pour éviter les pièges, les trous, les loups, les murs, les bidons d'essence et autres obstacles qui parsèment la route de Doggy. Et avaler un os de temps à autre ne lui fera pas de mal.



TENDRE POULET
La dure vie d'une poule

Que fait une poule devant du grain ? Elle le picore, évidemment. Mais notre malheureuse cocotte prend beaucoup de risques : le chasseur la canarde, très régulièrement ; la foudre lui tombe dessus, le lapin l'assomme ; le renard la dévore, et j'en passe. Le suspense est terrible : arrivera-t-elle à tout picorer pour parvenir au deuxième tableau et aller pondre son œuf tranquille (enfin tranquille !). Quant au troisième tableau...



FALCON PATROL II
Une actualité brûlante

Le Harrier à décollage vertical termine son plein de carburant. Action. Décollage immédiat. Il était temps ! Un obus tiré par un hélicoptère adverse frappe de plein fouet la base de départ. Pleins gaz. Une roquette bien ajustée : l'hélicoptère se transforme en une boule de feu. Un de moins. Coup d'œil sur le radar, en bas. Pas d'ennemi dans le secteur. Je fonce vers les pyramides. En voilà un. Je tire en pleine vitesse. Raté. Je passe un peu trop près de lui. L'empennage arraché, je fonce en brûlant vers le sol... La fin...



TIME BANDIT
Bien peu de couleurs !

Le jeu est séduisant, rapide et original ; mais le choix des couleurs (ici vert et rouge) maladroit lui enlève un peu de son attrait : dommage pour ce programme astucieux. Un hardi explorateur temporel se déplace, à la recherche de clés et de serrures, dans un immense labyrinthe, où il est pourchassé par un tas de petites bêtes bizarres. L'action est très rapide, et il faudra d'excellents réflexes et un bon entraînement pour découvrir l'itinéraire à suivre.



L'Exelvision EXL 100, en sursis.

face RS232 C, interface Péritel pour travailler sur un téléviseur, magnétophone à cassettes, connexion sur MSX (Canon adhère à cette norme, avec son V 20), etc. La collection de logiciels est aussi étonnante, du tableur au lecteur de code-barre, du programme d'astrologie au cardio-fréquence-mètre.

EXELVISION EXL 100

Il y a beaucoup de raisons au semi-échec de l'EXL 100 : son manque de logiciels, ses promesses mal tenues, la concurrence d'Amstrad au moment du lancement. Toujours est-il que cet ordinateur ne semble avoir été sauvé du cimetière que par sa sélection dans le plan Informatique pour tous. Celui-ci donne un second souffle à un appareil dont les périphériques promis se concrétisent enfin. L'EXL 100 se présente en deux parties : une unité centrale et un clavier. Pas de fil : on communique par liaison infrarouge. On doit ainsi pouvoir glisser l'unité centrale en-dessous du téléviseur. Deux microprocesseurs, le TMS 7020 et le 7041, se répartissent le travail. Ils proviennent de chez Texas Instruments. Leur rareté fait que les programmeurs les connaissent mal. La mémoire vive est de 34 Ko, dont 32 Ko disponibles pour l'utilisateur. Le Basic a du bon et du mauvais : pour le bon, son caractère complet, son éditeur efficace, la possibilité de créer des instructions supplémentaires sous forme de sous-programmes la possibilité d'effectuer des calculs sans faire précéder chaque opération de l'instruction PRINT, etc. ; pour le mauvais, sa lenteur, l'effacement du programme par le simple appui sur la touche RESET, la difficulté à gérer le son. Ce dernier point est regrettable : car un synthétiseur vocal est incorporé à l'ordinateur. Mais on ne peut pas créer de sons : il n'existe pas de façon simple de programmer ce synthétiseur pour l'utilisateur final. Une autre caractéristique intéressante est l'incrustation de l'image informatique sur l'écran de télévision. Par ailleurs, un lecteur de disquettes 3 1/2 pouces est disponible. Son modem-longtemps promis, enfin produit - rend cet ordinateur plus motivant : d'un prix modique, il transforme l'EXL 100 en répondeur téléphonique ou en un Minitel intelligent, avec sauve-

garde des pages, procédures automatiques de connexion, réponse automatique et possibilité de téléchargement.

MATRA ALICE

La règle d'un jeu, c'est qu'il y ait des perdants et des gagnants. Dans le Kriegspiel micro-informatique, Matra Alice assume donc le rôle du perdant, après avoir démarré en fanfare. Pourtant, ses appareils n'étaient pas mauvais ; ils n'étaient pas non plus très bons. Pourquoi vous en parler aujourd'hui ? Parce qu'une considérable baisse des prix peut rendre les Alice 32 et 90 intéressants pour des gens qui voudraient juste goûter à l'informatique sans y dépenser une fortune. Encore que si le 32 peut maintenant prétendre être le moins cher du marché, le 90, à 995 F, est concurrencé par l'Atari 800 XL - un autre agonisant-et l'Oric Atmos, tous deux à 990 F. L'Alice 32 tout rouge, tout petit, avec un microprocesseur 6803 a une mémoire vive de 16 Ko dont 4 Ko disponibles. N'attendez pas de miracles pour le reste : clavier AZERTY à touches plates sans accents, 9 couleurs, résolution maximale de 160 sur 125 points, son sur 3 voix et une octave. L'appareil accepte un magnétophone à cassettes quelconque. Il intègre un Basic (très

loin en achetant un autre ordinateur. L'Alice 90 a une forme différente, mais garde son rouge tomate. Un bon clavier mécanique (mais toujours sans caractères accentués) et surtout une mémoire vive de 40 Ko dont 32 Ko disponibles pour l'utilisateur le distinguent de l'Alice 32. Il y a peu de périphériques : un magnétophone spécifique, une manette de jeu, une extension mémoire de 16 Ko et une imprimante au prix modique de 795 F.

ORIC ATMOS

Il fut un temps où Oric était le leader des micro-ordinateurs familiaux dans notre doux



L'Oric Atmos, cet ancien leader garde sa séduction.

pays ; et voilà que tout le monde s'interroge : passera-t-il l'hiver ? Il avait mal supporté l'hiver dernier : en Angleterre, la micro ludique avait subi un ravageur calme plat. Oric, constructeur anglais, a déposé son bilan en janvier. Mais, en France, cette marque plaisait beaucoup : une société française, Euréka Informatique, a donc repris les droits et continué l'Oric Atmos, affirmant même préparer son successeur, le Stratos. Il n'empêche : le scepticisme subsiste. Cependant, après une baisse de prix qui amène l'Atmos à 990 F, son achat peut s'envisager, d'autant plus qu'il compte une très belle bibliothèque de logiciels, surtout orientée vers le jeu (bien qu'il ne faille plus attendre beaucoup de nouveaux titres), et une gamme de périphériques très respectable. Un microprocesseur 6502 A, 48 Ko de mémoire vive dont 43 Ko disponibles, un Basic très correct mais un éditeur déficient, un lecteur de cassettes à la fiabilité de charge-



Alice, des prix qui peuvent convaincre.

rudimentaire) et un assembleur. Un bon manuel accompagne le tout : c'est le meilleur de l'affaire. Et quelques logiciels pourront donner un peu de sauce - et l'envie d'aller plus

ment aléatoire et des fils partout sont les principales caractéristiques de l'Oric Atmos. Un détail : son lecteur de disquettes en option est, comme Amstrad, au format de 3 pouces...