



RUBRIQUE JAGUAR UN VRAI CARNAGE

LA VECTREX N'EST PAS
UN VIEUX DEBRIS



DEFENDER OF THE CROWN
SUR INTELLIVISION
LES PREMIERES IMAGES
EN EXCLUSIVITE
INTERGALACTIQUE



RADIRGY
COOL HERDERS
ET UNDER DEFEAT
RELANCENT LA DREAMCAST



Toute l'actualité des consoles alternatives
(NeoGeo, Nes, Lynx, MegaCD, ...)

Retour à la normale avec un ReVival occupant 44 pages. Cela dit le contenu est toujours plein à craquer de bonnes nouvelles du côté du jeu vidéo alternatif. Vous n'en croirez pas vos yeux : autant de nouveautés à venir sur des machines aussi diverses, c'est tout bonnement incroyable. Alors certes, les ventes sur chaque machine ne sont jamais fantastiques, allant grosso modo de 50 à 250 exemplaires. Mais, le tout cumulé fait dépasser allègrement les 1500 ventes, toutes machines confondues. Cela prouve que le nombre de joueurs/collectionneurs sur machines considérées "mortes" est important de part le monde. A plus forte raison qu'il existe des collectionneurs qui ne jouent (presque) jamais. Cela faisant grossir le nombre de personnes attachées à des machines sans égale. Quand bien même, tous ne jouent pas sur la même machine. Il faut dire qu'entre les consoles Atari, la Vectrex, l'Intellivision, la Colecovision, le MegaCD et la Megadrive, la NeoGeo, Dreamcast, etc. il y a de quoi faire ! Et se disperser sur tous ces supports finit par ne pas être à la portée de toutes les bourses. Si sur certaines machines, ne pas acheter tous les titres (ex : la VCS voire la Vectrex) ne porte pas de coup fatal à la commercialisation de futures nouveautés, il n'en est pas de même sur d'autres. Sur Jaguar par exemple, il faut un minimum de ventes pour être rentable (en considérant que le jeu propose un packaging identique aux jeux d'Atari). Idem sur Intellivision (lire notre interview "du jour"). Qui plus est tous ces projets étant gérés sur le temps libre, il serait dommage qu'en plus cela soit fait à perte.

Il faut donc dans la mesure du possible encourager ces créations, ces "oeuvres" mais savoir faire le tri des (petites) arnaques. Par exemple, un *Gorf classic* sur support CD Jaguar à 40 dollars peut légitimement rester en travers de la gorge, alors qu'un nouveau jeu NeoGeo fabuleux à 500 euro pourra être jugé "acceptable" (on ne va pas non plus dire "pas cher" !).

Tel est le petit monde des consoles alternatives et du *retrogaming*. Un monde passionnant que ReVival essaie, tous les trois mois, de refléter à sa juste valeur. Et le principe est le même, ce sont les lecteurs qui décident d'encourager ReVival à continuer dans cette voie. Merci à tous et rendez-vous pour notre numéro d'été !

RayXambeR

Dernière minute ! Cadeau bonus ! Le Rarity and Price Guide de l'Intellivision offert gracieusement par ReVival et Elektronite. Ce recueil est réalisé par Valter Prette et traduit par RayXambeR et "supervisé" par Didier Briel. De quoi faire plaisir à votre Intellivision et lancé quelque peu notre partenariat avec Valter qui proposera de commander ReVival version anglaise depuis son site ! Deux bonnes nouvelles, non ?

Abonnements et informations	p.4	Rubrique Jaguar	p.26
En Bref	p.5-10	- Jagmind : Bomb Squad	p.27
		- Total Carnage	p.28-29
		Banc d'essai : VecVox (Vectrex)	p.30-31
Tests consoles de salon :		Interview : IntelligentVision	p.32-36
- Debris (Vectrex)	p.11-13		
- Maze Maniac (Colecovision)	p.14-15		
- Thunder Castle (Intellivision)	p.16-17		
- Spindizzy World (Super Nintendo)	p.18	Rubriques « Nomade »	p.37-39
Rubrique Dreamcast	p.19	Tests consoles portables :	
Tests Dreamcast :		- Pac-Land (Lynx)	p.39
- Cool Herders	p.19-21	- Space Invaders (Virtual Boy)	p.40
- Radirgy	p.21-23	- Mr Driller (Wonderswan Color)	p.41
Programmez votre Atari VCS	p.24-25	Courrier des lecteurs	p.42
		Revue de presse	p.42-43

<http://www.revival.free.fr>

<http://rayxamber.free.fr>

<http://stmagazine.org>

ReVival est realise par l'association RayXamber.

Président et rédacteur en chef : Cyril Denis (RayXamber)

Site web : Paul Caillet

Maquettage : Morgan Le Guludec (Odie_one)

Ont participé à ce numéro : Arethius, Pascal l'atariomane, Igor

Ce fanzine est imprimé chez ABCD Dire à Saint-Etienne (42)



Informations

Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement.

Autres destinations : nous contacter.

Les règlements sont à établir à l'ordre de "Association RayXamBeR" et à envoyer chez
Cyril DENIS - 8, Bd Lumière - 42000 SAINT-ETIENNE - France

- **Adhésion** à l'association RayXamBeR (obligatoire même pour un numéro) = 1 euro



NEC : la totale

Volume 1

TOUT sur les consoles NEC
(PcEngine, SupergraphX et
Pc-FX).

16 € (Port compris)



NEC : la totale

Volume 2

Il est là! Pour une somme rondelette,
10 €, faites à nouveau le plein d'infos,
d'astuces, d'insolite, de solution, de
jeux non édités, etc. Le rêve éveillé !



Hors Série spécial 20 ans de l'Atari ST

Monumental recueil de 64
pages A4 intégralement dédié à
l'Atari ST. A ne pas manquer !



La Bible des astuces Jaguar

Toutes les astuces Jaguar
recensées dans ce recueil.

4 € (Port compris)



ST Magazine n°139

Anciennement Attos, toutes les
news du monde Atari.

Prix 4 € (port inclus)
Ou voir abonnement



Hors Série 100% ATARI

Tout sur les consoles de
la grande firme.

8 € (7 € pour les déjà abonnés)

[REVIVAL]

- 1 n° = 4,5 €

- **Abonnement 4 n° = 16 €**

Anciens numéros : nous contacter par
mail. Réduction importante envisageable.

[ST MAGAZINE]

- n° de ST Magazine = 4 €

- **Abonnement** de 4n° = 16 €

- Hors Série spécial 20ans Atari ST = 9 €

- *ST Magazine n°132 à 136 version anglaise :*
à acheter en ligne chez 16/32 Systems

[STMAGAZINE / REVIVAL]

- Double abonnement 4 n° STMagazine +
4 n° ReVival = 30 €
(n'oubliez pas en plus 1 €
d'adhésion à l'association)

Anciens numéros :

- AtTOS - pack numéros 1 à 7 = 25 €

- ST Mag - pack numéros 129 à 138 inclus = 35 €

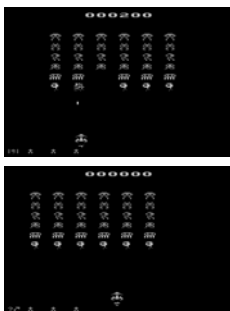
- **Pack AtTOS + Pack ST Mag** = 57 €



En Bref...

VCS2600

Peu de nouveautés cette fois-ci. Signalons le développement de *Rainbow Invaders* un n-ième *hack* de Space Invaders. Mais celui-ci semble innover en proposant des graphismes très différents et autrement colorés. De plus le mode de jeu est modifié avec des tirs spéciaux pouvant parfois vous aider. De plus votre vaisseau peut posséder un bouclier pendant quelques secondes, etc. On doit ce jeu à Silvio Mogno.



Intellivision *(par Valter Prette - traduction française de Didier Briel)*

Intellivision Productions va commercialiser pour le milieu de l'année 2006 deux nouveaux jeux. Il s'agit de deux jeux terminés à l'époque : Super Pro Billiards et Illusions (déjà sorti sur Colecosivion par exemple).

Une nouvelle société d'édition fait ses débuts dans l'univers Intellivision :

Elektronite, l'extension axée sur le développement de la communauté IntellivisionWorld.com, discute les copyrights de plusieurs classiques avec des producteurs majeurs tels qu'Activision (Maniac Mansion), First Star (Boulderdash, Astro Chase) et Llamasoft (Attack of Mutant Camels, Hover Bover, Gridrunner). Le premier jeu présenté par Elektronite sera un très gros hit

du passé : Defender of the Crown de Cinemaware ! Le jeu est en cours de développement depuis janvier, et nous sommes fiers de vous montrer en première mondiale (si si on vous le jure !) les copies d'écran des versions bêta.



Elektronite est également en action pour impliquer pour la première fois l'Intellivision dans la MiniGame Competition : Elektronite est le nouveau modérateur pour toutes les entrées Intellivision, soutenant les développeurs avec des exemples de sources et un suivi technique.

En cette époque de combinaisons de processeurs et de cartes graphiques ultra-rapides, arborant la dernière tendance de la 3D graphique la plus chic, il est facile d'oublier l'esprit de la jouabilité et d'un temps où le but des jeux était d'être des jeux, mais cette technologie peut aussi faire revivre cette époque.

La MiniGame Competition existe depuis 2001, avec pour but de produire de nouveaux jeux pour la scène 8 bits, dans une taille de code réduite (la compétition fonctionne sur la base de « l'amusement », sans aucun prix). Toutes

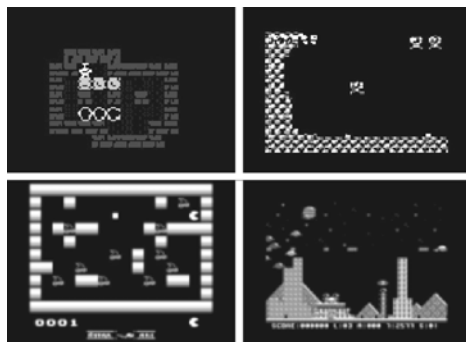


En Bref...

les 8 bits et les machines ayant des capacités similaires sont les bienvenues, les entrées passées incluant des jeux pour C64, Amstrad CPC, Plus/4, Spectrum, GameBoy Color, Vic-20, Atari Lynx, Oric, NES, Master System, Intellivision et Atari 2600.

Pour la première fois, le concours de cette année s'étend sur les $\frac{3}{4}$ de l'année, et emploie un système à 3 étapes pour juger les jeux, les jeux 1 Koctets étant jugés en premier, les jeux 4K en second et les 8K en dernier, durant des mois différents de l'année. Cela réduit le temps et les efforts pour ceux qui sont impliqués, leur permettant de mieux apprécier les jeux. Pour plus d'informations sur cette compétition, veuillez visiter <http://minigamecomp.org.uk/> ou l'alias <http://ffd2.com/minigame/> Pour des informations sur les entrées Intellivision et les règles spécifiques pour cette console, visitez www.intellivisionworld.com

Voilà 4 jeux de 2005 - jeux 1k : Cbox et Venus Express, jeux 4k : Astar et Protectoid. Le collectionneur et journaliste Valter



Prette propose à la communauté l'Official Intellivision Rarity&Price Guide (Guide officiel des raretés et des prix Intellivision). Le Guide est né pour résoudre un problème majeur des collectionneurs : cataloguer l'énorme quantité de jeux et de pièces à collectionner, en offrant une étude sérieuse et documentée sur la valeur des raretés. Tout, depuis les cartouches jusqu'aux prototypes, aux objets de collection et aux variantes matérielles, et même des infos sur les nouvelles sorties, peut être trouvé ici. Le Guide peut être téléchargé gratuitement à : www.intellivisionworld.com/News/2006_03.asp



Vectrex

John Maccallan propose un nombre incroyable de nouveautés, basées principalement sur des reproductions de produits Vectrex de l'époque. Cela va de la reproduction d'overlay à la création d'un nouveau 3D Imager !

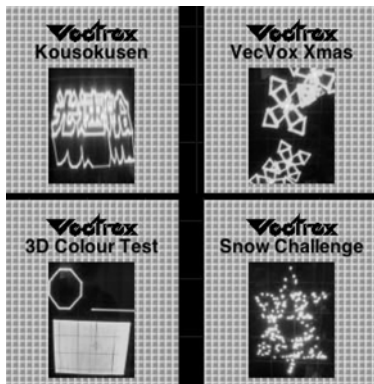
Par ailleurs, la réalisation de le VecVox est entre ses mains dorénavant et sa nouvelle version est cette fois carrossée dans un superbe boîtier rendant la manipulation de cette carte plus évidente. Un site à voir et



En Bref...

des produits à acheter les yeux fermés ! Autre nouveauté, des cartouches *Multiconn* pouvant se passer de *jumpers* (cavaliers) pour la sélection du titre. Pratique !

Vectorzoa est un nouveau site et il présente de nouveaux programmes et jeux à venir dans les prochains mois sur Vectrex. A commencer par une cartouche permettant de programmer en langage Logo (vous savez la tortue ...) et ainsi créer des oeuvres artistiques Vectrexienues en un tournemain ! Aussi plusieurs projets de jeux sont annoncés. Son auteur, Alex Nicholson, sait ne pas en dire trop mais juste ce qu'il faut pour attiser la curiosité.



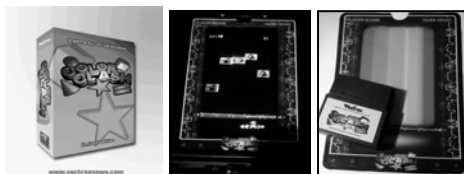
ColorClash le nouveau jeu de Revival Studios (cf test de *Debris* dans le présent numéro) est disponible.

Nous le testerons en exclusivité dans ReVival 32. Le jeu apparaît très réussi avec une réalisation et un overlay rendant très agréable l'aspect graphique. Sachez par ailleurs que la cartouche contiendra un jeu



bonus appelé Xudoku (basé certainement sur le Sudoku, très en vogue actuellement). Les graphismes portent la patte ReVival studios avec une apparence bitmap pas désagréable du tout. Espérons juste que l'intérêt du jeu sera plus important que celui de Debris. En tous cas, 150 exemplaires sont édités contenant et boîte carton et overlay. Prix 49 euro. Plutôt raisonnable pour un produit complet.

De plus des petits cadeaux sont proposés au 50è, 100è et 150 ème acheteurs. Une bonne idée, même si on n'a pas eu cette chance !



Space Frenzy de John Dondzila est sorti, avec un petit peu de retard mais cela est dû au fait que ce jeu prend en compte la VecVox (tout comme *Colorclash* d'ailleurs). Le jeu semble excellent, comme toujours avec John. Test au prochain numéro, comme toujours en exclusivité interplanétaire !

Enfin, voici une photo du superbe T-Shirt *MineStorm* reçu récemment. Comme le dirait ma femme : "c'est idéal pour sortir les poubelles" !

Plus sérieusement, c'est du très bel ouvrage. Sobre et efficace. Comme la Vectrex en somme !





En Bref...

Colecovision

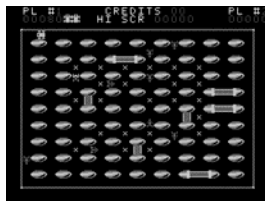
La multcart de AtariMax est enfin disponible à la vente ! Cette cartouche permet de stocker jusqu'à 127 jeux (images de roms) sur une seule cartouche ! Le transfert se fait par liaison USB. Elle est donc un peu moins classieuse que la Cuttle Cart puisque si cette dernière permettait allègrement sur VCS7800 d'embarquer la totalité du catalogue de la VCS de part le support MMC choisi, ce n'est pas le cas de la Multicart Colecovision. Cette dernière va vous placer en face d'un choix cornélien : choisir 127 jeux parmi les presque 200 que compte la ludothèque de la console de CBS. Pas facile.

Le prix est de 129 dollars, soit bien moins que la Cuttle Cart 2. Pour les utilisateurs de Colecovision cela pourra se révéler intéressant, surtout pour pouvoir s'essayer à certains jeux désormais introuvables (à prix décent cela s'entend !).

Spectar, de Scott Huggins, est enfin disponible à la vente (chez AtariAge). Il s'agit, tout comme *Astro Invaders* son premier jeu, d'une



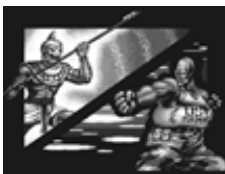
adaptation d'un jeu d'arcade peu connu de chez Stern. Prix 30 dollars.



Mega Drive MegaCD

Un nouveau jeu MegaCD ! Et toujours édité par les bons soins de GoodDealGames. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu de combat, à la *Street Fighter 2*, proposant un jeu en solitaire ou contre un adversaire. Graphiquement il apparaît très réussi. On est même surpris à tel point que l'on pourrait (presque) le comparer à certains jeux NeoGeo ! Reste à juger de l'animation et de la profondeur du jeu. Réponse prochainement !

www.gooddealgames.com/Publishing_Sega_CD_BurningFists.html





En Bref...

Sega Pico

La Sega Pico est de (re)sortie. Sous un nom différent mais dans une forme à peu près identique ! Elle s'appelle désormais la *Beena* et on ne voit décidément pas l'intérêt de ressortir cette machine. Peut-être le succès de produits tels la V-Smile y a encouragé ?
<http://www.beena.jp/index.html>

NeoGeo

Last Hope est enfin prêt. Il ne reste qu'à savoir le nombre d'exemplaires produits (sans doute moins de 40 !) et le prix. On parle d'un prix proche de 600 euro, ce qui fait cher tout de même. Certes il s'agit de la version AES (NeoGeo console) avec un packaging digne de ce nom. Cependant sachez que le jeu sortira aussi sur NeoGeo CD, à prix forcément moindre, ainsi que sur Dreamcast. Sur cette dernière ce n'est cependant pas prévu pour tout de suite, il faudra attendre 2007. Pas de version MVS prévue pour le moment. Ce qui peut changer selon la demande. Le jeu apparaît toujours aussi bon (rappelons qu'il s'agit d'un *shoot'em up* horizontal). A suivre.



Jaguar

Gorf classic est enfin disponible !



Malheureusement il s'agit bien de *Gorf Classic* seul, sans les versions Plus et 2000 que l'on espérait tant. C'est comme si Jeff Minter avec commencé par sortir *Tempest classic*, puis *Tempest plus*, puis *Tempest 2000* et enfin *Tempest Duel*. Sur une machine comme la Jaguar, sortir une simple version d'un jeu d'arcade des années 80 ne se justifie tout de même pas. Si cela était fait à prix coûtant, en libre téléchargement, etc. aucun problème, au contraire ! Mais là, à 40 dollars un jeu Jaguar sur CD (quand on connaît le prix de production d'un CD à comparer d'une cartouche), la note est salée.



Typiquement le genre de jeu sur lequel on ne trouverait rien à redire sur une Colecovision par exemple. Et encore, les nouveaux jeux Coleco, sur cartouche s'il vous plaît, coûtent moins cher. Non, décidément, hormis l'aspect curiosité et collection, rien ne semble justifier l'achat de ce jeu. A 20 dollars, notre avis aurait été différent. Il n'empêche nous le testerons dans notre prochain numéro. Peut-être en ayant une bonne surprise quant à l'intérêt du jeu, qui sait ? Pour commander : www.3dstooges.com
Gorf Classic serait prévu pour être adapté



En Bref...

sur Atari ST. Ce qui semble corroborer le fait qu'il n'utilise que très peu les possibilités de la Jaguar...



Comble du comble, Gorf Classic sur Jaguar semble souffrir d'un bug ! Les 3D Stooges promettent de régler le plus rapidement ce problème. Espérons qu'ils iront jusqu'à remplacer les CDROM défectueux à tous les acheteurs du jeu. Les envois sont pour le moment suspendus et les commandes annulées.



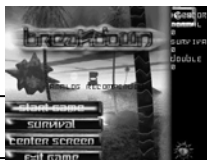
Songbird Productions propose à la vente des versions complètes de *Phaze Zero*, c'est-à-dire avec un packaging identique à ses productions habituelles. Quid des acheteurs de la première heure qui n'ont donc reçu qu'une cartouche "nue" ? Pas de panique, il est possible de se procurer juste le packaging afin de faire joli dans sa collection.

De plus les projets Jaguar sont un petit peu dévoilés : les deux jeux mystères devraient voir le jour d'ici la fin de l'année

2006. L'un des deux projets est entièrement codé par Carl Forhan lui-même. Par contre pour le côté graphismes il faudra l'aider ! Par ailleurs un *Jungle Guide 3* est envisagé. En fin, un jeu de stratégie est en préparation. A suivre mais la source principale des nouveaux jeux Jaguar ne semble pas devoir se tarir de sitôt !
<http://songbird-productions.com>

Nuon

Yaroze Classics, compilation de deux petits jeux en provenance du Net Yaroze (le kit de développement PlayStation) est disponible et librement téléchargeable. Attention à la gravure du CD car nous avons rencontré de nombreux problèmes. Il semble qu'il faille placer aux côtés des fichiers du jeu, d'autres fichiers, si possible gros en taille et alphabétiquement situés avant le fichier nuon.cd. Le jeu n'utilisant que très peu de la capacité d'un CD fait que le lecteur DVD rencontre des problèmes. Cependant nous ne sommes nullement arrivés à jouer à ces deux titres, le jeu se lance mais plante après la page de présentation. Dommage. Espérons que l'on trouve une solution fiable d'ici le prochain numéro. Les vidéos de ces jeux montrent des jeux rapides et sympathiques. Et ce n'est pas tout ! Puisqu'un nouveau titre, toujours en provenance du Net Yaroze, est en cours de développement. Il s'appelle *Breakdown* et est l'oeuvre de Dragon Shadow. A suivre mais graphiquement cela semble être d'un bon niveau.
<http://www.dragonshadow.com/>





TEST

Debris



Debris est le premier jeu de Revival studios (rien à voir avec le sublime fanzine (vous connaissez au fait ?) du même nom ...) et a été annoncé en grande pompe avec notamment des vidéos du jeu et du packaging, etc. Le moins que l'on puisse dire c'est que cela a parfaitement joué son rôle en nous mettant l'eau à la

bouche. Pensez donc, un *shoot'em up* à scrolling vertical, jouable à 2 simultanément, arborant fièrement des graphismes "imitation bitmap" et utilisant les capacités de la Vectrex (lire banc d'essai dans le présent numéro), avouez que ça impressionne !

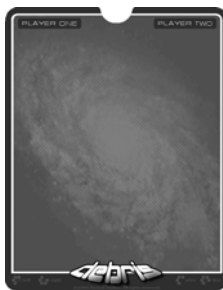
Aucune tromperie sur la marchandise une fois le jeu reçu. Martin Wending l'auteur a bien fait les choses. Mais ne vous attendez cependant pas à avoir en face de vous le meilleur jeu Vectrex jamais créé.

L'annonce de graphismes bitmap nous incite immédiatement à effectuer une comparaison avec YASI, Spike Goes Down et l'écran titre de Protector (en gros avec les jeux de Alex Herbert !) car tous ces programmes proposent ce genre de graphismes. Sur ce point le jeu est très réussi. Les graphismes reproduisent,



imitent, à la perfection les graphismes bitmap de l'époque. Si l'on peut saluer l'exploit technique, on est en droit de se poser la question de l'intérêt réel de la chose ? Cela revient de fait à anihiler la singularité de l'affichage vectoriel de la Vectrex. Le passionné de la Vectrex, pourtant conscient de la performance, préférera les autres jeux, plus en phase avec sa machine. Finalement cela revient à créer sur une Vectrex des graphismes de Colecovision en noir et blanc !

L'animation est excellente, fluide et rapide comme toujours sur cette machine. La jouabilité quant à elle n'est pas optimale, principalement à cause des deux vitesses de déplacement du vaisseau. En appuyant conjointement sur un bouton et une direction, cela fait se mouvoir plus rapidement le vaisseau. Le hic est que lorsque vous voudrez faire cela sur la gauche il faudra appuyer sur gauche + bouton 1 alors que sur la droite ce sera droite + bouton ... 2 ! Autant dire qu'il faut une sacrée habitude et qu'un seul et unique bouton pour faire cela eut été préférable. Mais cela provient peut-être d'une contrainte technique telle que chaque bouton reproduit une direction et qu'utilisée conjointement



avec le joystick cela double la rapidité de déplacement ? Le reste est de bonne facture. Les déplacements des ennemis sont très rapides et aucun ralentissement n'est à noter.



TEST

Debris



Du côté de l'ambiance sonore c'est une réussite. Par contre, sans Vecvox cela est à tempérer. En effet, tous les bruitages et voix digitalisées sortent par le biais de cette carte, et constituent d'ailleurs les meilleurs jamais créés, certainement grâce aux nouvelles capacités de la Vecvox plus performante que son prédécesseur Vecvoice. Les explosions sont superbes à écouter. La musique, quant à elle, sera diffusée par le haut parleur interne de la Vectrex. Le point noir est lorsque l'on joue à deux. La Vecvox venant se brancher sur le port 2, il faudra donc s'en passer ! Pas (trop) grave sauf que cela signifie qu'il n'y a plus aucun bruitage pendant le jeu ! Un peu dommage surtout que la musique, sympathique au demeurant, ne change jamais et recommence à chaque début de niveau.

Transition toute trouvée, le jeu comporte 16 niveaux dont la fin de chacun d'eux est conclue par un boss.

Ce dernier possède un rendu superbe et est très imposant. Le boss comportant une rangée de têtes de mort tounoyantes est fascinant. Malheureusement, malgré le grand nombre de niveaux, le nombre de boss différents est très faible : 3 seulement. Il faut par exemple attendre le niveau 4 pour que le boss de fin

change et dès le niveau 5 on retrouve le même boss qu'au départ. Cela ne serait pas trop dommageable si au moins selon le niveau dans lequel on rencontre le dit-boss il y avait des variantes. Ce n'est pas le cas. Pis encore, chaque boss se contente de tirer une unique munition et à moins d'être mal réveillé lors d'une partie (n'est-ce pas JP ?) on en vient à bout sans difficulté, que ce soit le boss 1 ou le boss 16. D'autant plus que leur taille imposante ne constitue pas un avantage pour eux !

Cela rajoute à l'ennui que finit par dégager Debris au bout d'un certain laps de temps. Les attaques ennemies sont assez variées mais il n'y a jamais plus de deux ennemis qui viennent vous assaillir en même temps. Sans forcément demander l'intensité dégagée par les *manic-shooters* (Donpachi, etc.) voire même par *MineStorm*, cela renforce l'aspect soporifique du jeu. Et ce ne sont pas les quelques éléments du décor (entièrement bitmap eux aussi) qui viennent le rompre. Un bon point cependant concerne les sortes de météorites affectées d'un effet de rotation parfaitement reproduit.

C'est d'ailleurs ce qui nous amène à penser que Debris constitue une belle prouesse technique mais que l'aspect divertissement, plaisir a été un peu oublié. Il ne faudrait pas que les programmeurs sur Vectrex fassent de la surenchère technique au détriment du plaisir. C'est sûr qu'un jeu comme Protector a placé la barre très haut. Mais on peut très bien sortir des jeux aussi sympas à jouer mais techniquement un peu moins aboutis. Et personne ne s'en plaindra.

Debris constitue donc une déception en comparaison de l'attente qu'il a su susciter



TEST

Debris

chez ses acquéreurs et une demi-déception en absolu. De plus le fait qu'il ait été vendu un peu plus cher que les productions habituelles sur Vectrex (39 dollars en proposant le même packaging que les jeux de John Dondzila vendus deux fois moins cher) renforce cet aspect. De bonnes idées, une réalisation excellente mais un intérêt ludique réduit. Un sentiment de gâchis en fin de compte.

Gageons que Martjin, car après tout il s'agit de son tout premier jeu, rectifiera le tir sur son prochain titre, *Colorclash*.

Titre	Debris
Plate forme	Vectrex
Développeur	Revival studios
Année	2005
Genre	Soot'em up
Support	Cartouche
Joueurs	2 joueurs
Sauvegarde	Non
Langue	Anglais
NOTE	6/10

Packaging

Debris joue le jeu du collectionneur en proposant la vente de 20 exemplaires "*deluxe*" et de 80 éditions limitées. Limité car Debris n'a été produit qu'à 100 exemplaires au total (bravo RayXambeR sait compter !). Et cela s'est fait très rapidement : en l'espace de quelques jours tous les exemplaires avaient trouvé acquéreur. Certainement le jeu Vectrex le plus rapidement vendu de l'histoire. Témoin de l'engouement actuel pour cette sympathique machine. L'édition limitée inclue un *overlay* (superbe en apparence) et une boîte carton dans le plus pur style Vectrex, à la manière de Cube Quest de Paul Newell. Malheureusement nous n'avons pas de photo à vous montrer, snif !



Avec ou sans Vecvox ?

Si le fait d'utiliser la Vecvox avec Debris est une superbe idée, les joueurs ne la possédant pas seront plus que frustrés car hormis le fait de ne plus avoir aucun bruitage, cela signifie ne plus avoir de voix digitalisées. Et celles-ci jouent un certain rôle en annonçant le début de chaque niveau (cela n'aurait pas été bien compliqué d'afficher le n° du niveau et a déjà été signalé par les bêta-testeurs...) et en annonçant l'arrivée du boss. Donc Debris a été conçu pour la Vecvox et ne se conçoit pas sans !

Jouer avec un overlay améliore grandement le rendu. Même si vous ne possédez pas l'overlay spécifique au jeu, celui de Protector ira très bien par exemple malgré son ton rosâtre alors que le jeu original propose du bleuté. Au lieu de voir la vie en bleu vous la verrez en rose et c'est aussi bien !

Autre déception, le jeu ne comporte pas de fin en mode deux joueurs. Une fois le dernier boss éliminé, on retourne à l'écran titre. Debris laisse donc un goût amer et mitigé avec un jeu à la fois poussé techniquement parlant et à la fois bâclé de part son manque évident de finition sur de nombreux aspects. Citons par exemple que seul le score est affiché à l'écran et que l'on ne sait pas le nombre de vies restantes (même pas de pause permettant éventuellement d'afficher cela). Et à cause de cela, alors qu'il est évident que l'on gagne des vies, il est impossible de dire à quel moment cela se produit. Dommage. Des erreurs de "jeunesse" certainement.



TEST

Maze Maniac

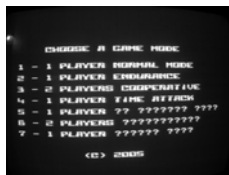


Voici le premier jeu de Mathieu Boyer, un canadien et passionné de la Colecovision ! Comme Daniel

Bienvenu, le grand

maître du développement amateur sur cette machine. D'ailleurs, on retrouve ce dernier bien présent de par l'aide qu'il a apporté à Mathieu. Ce premier jeu est une vraie réussite. Sous une apparence très classique et une réalisation peu éclatante (faible nombre de couleurs utilisées), il se révèle très prenant et intéressant. Notamment grâce à la présence de nombreux modes de jeu dont certains à découvrir. Cependant, le bât blesse car les modes de jeux débloqués ne sont pas sauvegardés lorsque la console est éteinte. En gros cela signifie qu'il faut au minimum jouer à deux modes de jeux avant de pouvoir utiliser les autres. Epuisant et ce qui fait qu'en fin de compte on laisse quasiment tomber la cartouche au bout de quelques parties. Cela ne doit cependant pas vous détourner d'un excellent qui n'a en gros que ce défaut.

Le principe est archi-connu : arriver à trouver la sortie d'un labyrinthe ! Mais ne croyez pas être en face d'un simple clone de Maze Craze ou du jeu incorporé dans certaines Master System, Mathieu Boyer a su quasiment réinventer ce principe de jeu. Présentons les modes de jeux contenus dans la cartouche.



Modes de jeux

- **Normal**, 25 niveaux. Un temps de 100 pour terminer chacun d'entre eux. Une fois les vingt-cinq niveaux terminés, un mot de passe pour mettre votre score en ligne vous sera donné et un nouveau mode de jeu sera débloqué, le mode "Time Atttack" !

- **Endurance** : temps de 75 au départ. Il faut arriver à terminer les 25 niveaux sans que ce temps ne tombe à zéro ! Comme on trouve du temps dans certains niveaux on arrive finalement à se retrouver avec un temps dépassant les 400 unités ! De plus, une seule vie vous est octroyée pour mener à bien cette mission ! Ce mode de jeu terminé, cela aura le même effet que de débloquer le mode "normal". Il faut aussi savoir que du temps supplémentaire est ajouté à la fin de chaque niveau mais qu'au fur et à mesure ce temps diminue (on passe de +60 à +15 pour les dernier niveaux, 19 à 24).

- **2 joueurs** en mode coopératif. Excellent. Toujours les 25 mêmes niveaux mais à deux cette fois. Ainsi le premier qui trouve la sortie fait passer au niveau suivant. Les scores des deux joueurs sont cependant différenciés. Une bonne idée et un vrai intérêt de jeu.

- **Time Attack** : identique au mode endurance mais le temps de départ est de 950. Aussi, aucun temps supplémentaire n'est alloué à la fin de chaque labyrinthe. Et toujours une seule vie pour tous les niveaux ! Terminer ce mode permet d'en débloquer un cinquième, le Turning Back !

- **No Turning back** : Terminer ce mode permet de débloquer et le mode 6 (competitive) et le mode 7 (bomber) !

- **Competitive** : mode deux joueurs mais en compétition et non plus en partenariat !



TEST

Maze Maniac

- **Bomber** : ce mode se veut un lointain cousin de Bomberman puisque l'on peut poser des bombes. Celles-ci ont pour effet de casser des murs spéciaux (fendus). Ces murs étaient présents dans les autres modes mais non utilisés puisqu'il n'était pas possible de poser des bombes.



Selon les modes de jeux utilisés, il est possible de gagner des vies, de stopper le temps (chronomètre vert), de terminer plus rapidement un niveau (en attrapant le parapluie vert, non accessible en mode "compétitive") et bien sûr d'augmenter le temps par tranches de 10 ou 50 unités.

Mais le plus fort est que terminer un mode de jeu vous donne droit à un mot de passe qu'il faudra si le cœur vous en dit saisir sur le site mazemaniac.com afin de faire partie des meilleurs joueurs de la planète à ce jeu. Cela est poussé relativement loin puisque le code permettra de savoir votre score, votre mode de jeu, le temps restant, le nombre de vies en réserve et aussi de

savoir si vous avez joué au jeu en cartouche ou bien sur émulateur (puisque l'image de rom est librement téléchargeable sur ce même site).

Titre	Maze Maniac
Plate forme	Colecovision
Développeur	Mathieu Boyer
Année	2005
Genre	Labyrinthe
Support	Cartouche
Joueurs	2 joueurs
Sauvegarde	Non
Langue	Japonais
NOTE	7/10

Apparemment (mais nous n'avons pas testé l'image de rom du jeu) la version cartouche en mode Bomber saccade (nous confirmons !) alors que ce n'est absolument pas le cas de l'image de rom ! C'est un peu dommage mais ça ne gâche absolument pas le plaisir de jeu. Cela est parfois le revers de la médaille : le fait de développer et de tester ses créations sur un émulateur peut parfois laisser passer des petits bugs et vice versa. Sur Vectrex par exemple, il existe quelques rares jeux que l'on ne peut jouer sur émulateur car ils ne fonctionnent tout simplement pas ! C'est aussi pour cela que des produits comme la VecFlash (pour Vectrex) existe : permettre de transférer n'importe quel bout de code afin de pouvoir le tester sur la machine d'origine.

TIPS exclusive :

Quand l'écran qui annonce le prochain tableau arrive, tenir un bouton enfoncé. Tant que ce bouton est enfoncé, le jeu n'avance pas. Pendant qu'il est enfoncé, avec le joystick on peut changer le numéro du tableau (le numéro change en même temps à l'écran). Donc, aller au 24ième et finir le mode plus rapidement. Cela permet de compenser l'absence de sauvegarde...

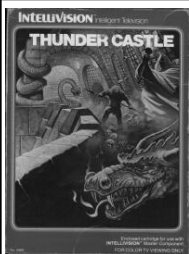
RayXamBeR, maze au fait il ne fallait pas que je fasse un jeu de mots, là ?





TEST

Thunder Castle



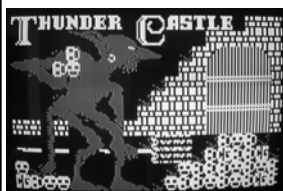
Voici un jeu plutôt rare à dénicher sur la console de Mattel et qui aura fait baver bon nombre d'européens à la faveur de la capture d'écran visible sur tous les catalogues Intellivision de l'époque. Pourtant ce jeu

n'a jamais atteint nos contrées (autrement que par voie d'importation). Et c'est bien dommage car même s'il s'agit au fond d'un lointain cousin de PacMan, l'originalité est là et l'ambiance qu'il dégage réussie.

Ce qui impressionne, toutes proportions gardées bien entendu, est l'aspect graphique avec notamment un superbe dessin plein écran (excusez du peu !) en début de chaque niveau. Ces écrans illustrent parfaitement ce qui vous attend.

Le jeu se compose de trois niveaux avec à chaque fois le même objectif : éliminer les ennemis s'y trouvant. Mais la façon d'y arriver n'est pas commune.

Prenons l'exemple du premier niveau. Vous êtes un preux chevalier et devez terrasser le dragon. Vous êtes dans une forêt glauque aux allures labyrinthiques. La végétation bouge et vient par instant (ce n'est que momentanément) bloquer certains passages, pouvant tantôt vous sauver la vie (en bloquant le dragon) tantôt permettre au dragon de vous occire. Il

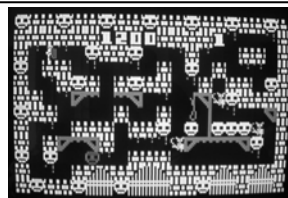


faut donc composer avec cet aspect du jeu. De plus, il est possible de ramasser des objets qui n'ont

pour but que d'ajouter des points (mais cela permet de gagner une vie aussi). Le point crucial est que

votre chevalier ne peut pas combattre ! Alors comment faire pour se débarrasser de ce maudit dragon. Simple : deux chauve-souris déambulent (donc ce niveau se passe la nuit !) et lorsque vous entrez en contact avec l'une d'elles, pendant un court instant, vous serez invulnérable et à même de tuer le dragon en entrant en contact avec lui. Pas si simple que cela à faire car votre personnage est relativement lent et les ennemis vont bien souvent quasiment à la même vitesse que vous. Et il faut recommencer l'opération deux autres fois, la dragon changeant alors de couleur et de caractéristiques (un peu plus rapide et un peu plus malin !).

Puis vient le deuxième niveau où le principe est le même mais avec deux magiciens à éliminer (et toujours trois fois, donc ça fait six en tout ! Je vous conseille d'ailleurs d'éliminer trois fois le même, ainsi vous n'aurez plus qu'un ennemi qui vous poursuivra) et un seul animal





TEST

Thunder Castle

magique : une souris. Celle-ci se déplace souvent et marque de très courtes pauses. Une



technique, qui demande précision et patience, consiste à poursuivre au plus près le mulot et attendre que l'ennemi vous suive lui aussi de très près. Ensuite, il faut faire vite : toucher la souris et tout de suite partir en chasse à l'ennemi. Là encore certains passages se bloqueront.

En fin, le dernier niveau, pas simple avec trois ennemis. Par contre, l'invulnérabilité sera acquise par des têtes rouges, immobiles mais dont la position changera très souvent. Un niveau vraiment ardu.

Trois vies sont octroyées pour arriver à bout des trois niveaux. Pas évident du tout.

Au final un jeu très sympa, qui dégage une ambiance prenante renforcée par des musiques angoissantes à souhait. La maniabilité est correcte qui plus est, malgré la modeste ergonomie des disques Intellivision.

(Merci à MagiCSeb !)

Titre	Thunder Castle
Plate forme	Intellivision
Développeur	Intv Corp
Année	1986
Genre	Labyrinthe
Support	Cartouche
Joueurs	2 (alternativement)
Sauvegarde	Non
Langue	Anglais
NOTE	8/10

Quand bien même la date mentionnée au dos de la boîte du jeu est 1982, il ne faut pas se méprendre : il s'agit bien d'un des premiers jeux édités par Intv Corp. la société derrière la "deuxième vie" de l'Intellivision. Il est donc évident que ce jeu n'est pas sorti en 1982 mais plutôt 1986 (ou 1987, difficile de savoir cela précisément).

Un point intéressant est qu'à chaque début de partie, la structure des niveaux peut changer. Pour vous en convaincre, commencez une partie, observez bien la structure du premier niveau, faites Reset et observez à nouveau. Cela ajoute encore un peu d'intérêt à un titre qui n'en manque pas et qui par certains aspects rappelle le génial Night Stalker sur la même machine.

Bizarrement, au printemps 1986 dans un catalogue, ce jeu apparut sous le nom *Mystic Castle*, ce qui n'a plus été le cas dans l'édition suivante du catalogue à la fin de la même année !

Le dessin de la boîte du jeu a une forte ressemblance avec AD&D Tarmin. Cela n'a rien d'étonnant puisqu'il s'agit d'un *artwork* prévu à l'origine pour ce dernier et qui a tout simplement été réutilisé pour Thundercastle puisqu'aucun *artwork* n'avait été prévu pour ce titre !

TIPS

Press **0** (zero) on either hand controller while the title screen is displayed to see game credits.

RayXambeR, ThundeR !





TEST

Spindizzy World



Spindizzy Worlds est un jeu d'adresse sorti dans l'indifférence quasi-générale en 1992 sur la 16

bits de Nintendo, alors qu'il aurait mérité un peu plus d'attention de la part des magazines spécialisés de l'époque car il s'avère être d'un intérêt certain même encore aujourd'hui.

Le scénario, comme pour beaucoup d'autres jeux de cette période, est bateau, jugez plutôt : le monde de *Spindizzy*, composé d'un amas de planètes a fait irruption dans notre système solaire, ce qui provoque d'étranges phénomènes sur Terre. Vous êtes chargé de partir en exploration dans ce monde avec un "module topographique de reconnaissance de l'environnement" (G.E.R.A.L.D. en anglais).

Sous ce prétexte, vous vous retrouvez devant l'écran de votre télé, dans des aires de jeu aux formes géométriques dans une vue en 3D isométrique, à piloter votre module qui ressemble à une toupie. Vous devez récupérer les bijoux se trouvant dans chaque niveau afin de les transformer en énergie, débloquer des portes ou des élévateurs à l'aide d'interrupteurs aux effets variés et éviter les aliens qui pompent votre énergie à chaque contact. Pour passer au niveau suivant, la découverte de la sortie et la récupération de tous les bijoux sont nécessaires. Pour pimenter le tout, terminer un

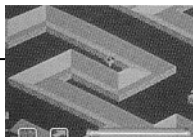
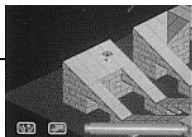
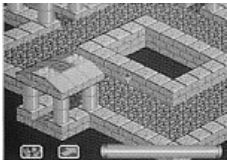
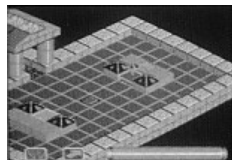
niveau doit se faire dans un temps limité.

Chaque monde est symbolisé par une planète que vous devez détruire ; vous avez le choix dès le début du jeu entre plusieurs niveaux. Cependant, les plus grosses planètes ne seront accessibles qu'une fois les plus petites explorées et détruites. La manipulation du module fait d'emblée penser à *Marble Madness* dans son principe sauf que dans ce dernier l'action est plus basique puisqu'il s'agit d'amener une bille d'un point "A" à un point "B".

La réalisation de l'ensemble est correcte pour la Super Nintendo ; le jeu est coloré et l'animation est sans faille ; les musiques ne sont pas mémorables. Certains passages sont ardues du fait de la 3D isométrique. Un effort a été fait de la part des programmeurs sur la présentation du jeu est des différents niveaux (rotations et sprites zoomés pour les planètes par exemple). Au niveau durée de vie, vous avez de quoi faire, avec des dizaines de niveaux à débloquer si, bien sûr, vous en avez la patience.

En conclusion, nous sommes en présence d'un bon petit jeu d'action/réflexion à la durée de vie conséquente et plutôt bien réalisé mais qui risque d'être difficile à trouver pour les rétrogamers et collectionneurs du fait de sa sortie confidentielle à l'époque.

Titre	Spindizzy World
Plate forme	Super Nintendo
Développeur	Activision
Année	1992
Genre	Action/Réflexion
Support	Cartouche
Joueurs	1 joueur
Sauvegarde	Passwords
Langue	Anglais
NOTE	7/10





Rubrique Dreamcast



TEST

Cool Herders

Le retour des jeux commerciaux !

Radirgy est sorti au mois de février ainsi que *Under Defeat* (sorti en mars) et l'un d'eux est d'ores et déjà testé dans le présent numéro ! Z'êtes gâtés quand même...

A côté de cela, l'actualité est assez faible mais pour une console "morte" depuis plusieurs années qu'il y ait aussi régulièrement des jeux commerciaux, c'est déjà un bel exploit !

Melty Blood est annoncé mais sur PlayStation 2 pour le moment. De là à dire qu'il n'y aura sans doute jamais de version Dreamcast il n'y a qu'un pas.

A propos de la Dreamcast, Sega semble toujours suivre d'un oeil intéressé ce qu'il se passe sur sa machine, en témoigne les reconditionnements de machines. Cela aussi ne peut qu'être positif pour l'image de marque de Sega : société active sur les consoles



Under Defeat



Melty Blood sur Dreamcast ?

"actuelles" mais ne délaissant pas totalement ses anciennes machines ! Sega devrait aussi suivre de près ce

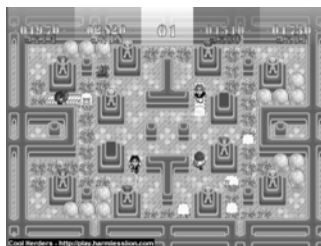


qu'il se passe sur MegaCD et Megadrive (*Beggar Prince* pour ne nommer que lui)...

Un jeu cool !

Et un nouveau

jeu Dreamcast, un ! En attendant le nouveau *shoot'em up* en provenance des arcades, Rajiguri, voici un "bon petit jeu". Pourquoi l'appeler ainsi ? Tout simplement parce qu'à l'origine il s'agit d'un développement amateur et surtout qu'à la base il devait rester à l'état de petite demo fournie sur le DC Tonic E3 Demo CD. Il a depuis été plus qu'amélioré pour nous arriver dans une version commerciale en bonne et due forme : jaquette couleur, GDRom pressé. Bref, un packaging dans la lignée des précédentes productions telles *Feet of Fury*, *Inhabitants* et *Maquipai*. On doit encore cette édition à The Goat Store. Le moins que l'on puisse dire est que le prix, moins de 20 dollars, incite à acquérir. Certes la réalisation est en 2D, n'a rien d'époustouflante mais ... le fun est bien présent et c'est ce qui compte lorsque l'on se met une manette entre les mains ! Sur le papier, rien de très alléchant mais à jouer, surtout à plusieurs, c'est



excellent !

Venons-en au principe du jeu. Deux modes principaux : le mode *story* et le mode

RayXamber

Festival
Mega CD

19



TEST

Cool Herders



multiplay. Le mode Story doit être joué ne serait-ce que pour débloquent un maximum d'aires de jeux en mode multijoueurs. Il reste néanmoins intéressant à jouer. Cool Herders vous propose de diriger un personnage (parmi 6 accessibles en début de partie, d'autres feront leur apparition en tant que personnages cachés) devant accomplir un certain nombre de tâches. Parmi celles-ci, il doit capturer un maximum de moutons ! L'aire de jeu est composée d'un écran fixe, sorte de labyrinthe à la Bomberman. Votre personnage peut à l'aide de son bâton casser des blocs et en profiter pour prendre des bonus lui permettant de se déplacer plus rapidement et d'avoir une plus grande portée de bâton. En effet les personnages du jeu possèdent un bâton de berger pouvant lancer une sorte d'éclair. Ce dernier a deux fonctions : immobiliser un court



instant les moutons (ceux-ci se déplaçant à grande vitesse, de façon anarchique sur l'aire de jeu) mais aussi faire perdre à vos adversaires leurs moutons ! En effet, ceux-ci, une fois capturés, restent attachés derrière le personnage. En

mode *Story*, à chaque niveau il y a un objectif à remplir (bien lire les indications avant de se lancer tête baissée) : cela se limite souvent à capturer des moutons mais parfois il faut en avoir le plus grand, en obtenir le plus grand nombre mais dans un temps très court, retrouver un personnage caché dans le temps imparti, ne pas se faire repérer pendant quelques instants, etc. Une fois le mode *story* terminé, cela débloquent le niveau de difficulté *hard*, relativement plus difficile ne serait-ce que parce que les objectifs à atteindre sont plus draconiens.



Bomberman vs Cool Herders

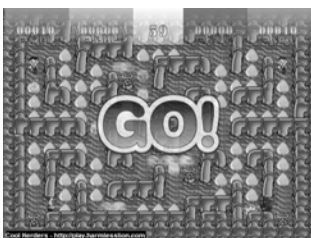
A côté, le mode multijoueurs comblera tous ceux qui ne jurent que par Bomberman.

Jusqu'à 4 joueurs, le principe se limitera à récolter le plus grand nombre de moutons dans le temps imparti. Et ce en 1, 2 ou 3 manches gagnantes. Rapidement cela devient une sorte de capharnaüm car 4 personnages avec des traînées de moutons derrière eux et des moutons se déplaçant n'importe où, on a tôt fait de ne plus maîtriser grand chose. De ce fait, il ne faudra pas constamment user de son bâton mais penser à ne pas perdre de vue l'objectif : récolter des moutons et non les faire perdre à vos adversaires !! Peut-être moins varié qu'un Bomberman, ce mode de jeu promet de bons moments de rigolade. Les options sont suffisantes et concernent le temps de jeu, le nombre de manches gagnantes, la présence (ou non) de personnages pilotés par la console, etc. Coll herders est assez joliment réalisé. Le jeu



**TEST****Cool Herders****TEST****Radirgy**

en lui-même ne réalise pas de prouesses techniques : écrans fixes, sprites 2D avec peu d'étapes dans l'animation.



Mais c'est coloré, ça ne ralentit pas, c'est maniable et l'ambiance sonore est plus qu'acceptable. Que demander de plus ? Des petites séquences intermédiaires entre les niveaux. Et bien les programmeurs y ont pensé avec de jolis dessins venant agrémenter le texte.

Un point anecdotique pour finir : le bruitage sonore du mouton est extrait du son de Flossie le mouton cher à Jeff Minter !

A jouer tout seul, Cool Herders est un jeu dont on aura vite fait le tour. A plusieurs c'est autre chose. Même si Cool Herders n'est pas un jeu d'une très grande profondeur, on aura de cesse de la sortir de temps en temps pour une soirée jeux entre copains.

Titre	Cool Herders
Plate forme	Dreamcast
Développeur	The Goat Store
Année	2005
Genre	Bomberman-like
Support	GDROM
Joueurs	4 joueurs
Sauvegarde	Oui
Langue	Anglais
NOTE	7/10

Comme souvent, des niveaux secrets et des personnages cachés sont à débloquent. A vous de les trouver !



Voici le premier titre Dreamcast de l'année 2006. Et lorsque l'on sait que *Under Defeat* (*shoot'em up* signé G-Rev) est sorti lui aussi depuis peu de temps (en

test dès ReVival 32), on espère que l'année 2006 sera faste sur la 128 bits de Sega !

Radirgy est son nom et il s'agit d'un *shoot'em up*, spécialité avérée de la machine. Comme de coutume, deux versions sont disponibles : le jeu "seul" ou bien en bundle avec une Dreamcast et une carte de téléphone japonaise en édition limitée. La console est alors reconditionnée. Sega n'a pas relancé de fabrication de Dreamcast mais cela fait plaisir à voir que Sega continue de s'intéresser à sa machine.

Radirgy est l'oeuvre de Milestone à qui l'on doit Chaos Field. Radirgy est cependant assez éloigné des shoots traditionnels ne serait-ce que parce qu'il propose des graphismes en *cell-shading* et qu'il ne se prend pas trop au sérieux. En effet, bien qu'il nous soit impossible de comprendre un traître mot de l'histoire, le contexte est très actuel et tourne autour des téléphones portables ! Pour preuve votre jauge de vie est représentée par une batterie ! Ceci explique le *bundle* spécialement proposé pour l'occasion. On trouve même dans certains niveaux des décors montrant des téléphones. De plus, en cours de partie vous recevrez des



RayXamBeR, bêteuR !

ReVival
32

21



TEST

Radirgy



messages (tout en japonais bien sûr !) sur votre portable ! Vous n'avez qu'à considérer ça comme du spam vu que vous ne comprenez pas ce qu'ils disent. Peut-être est-ce utile pour le jeu ?

Le jeu est très spartiate : pas de

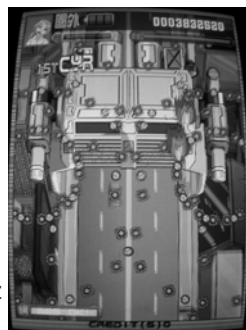
présentation digne de ce nom (hormis quelques images fixes) et le minimum d'options proposées. Trois personnages au choix et trois types de tir sont sélectionnables en début de partie. Il est donc impossible de modifier son armement en cours de jeu (on peut seulement augmenter la puissance : dommage. De plus les vaisseaux ne semblent pas avoir de différence autre que leur vitesse de déplacement (il est regrettable de ne pas proposer d'autres caractéristiques). A vous de choisir entre 2, 3 ou 5 étoiles, 5 étant le plus rapide. A l'usage, le 3 étoiles est préférable puisqu'il permet d'être rapide mais pas trop pour arriver à se placer au millimètre dans les déluges de tir, fréquents dans ce jeu.

Pendant le jeu, il est possible d'utiliser une épée qui permet le corps à corps, de se protéger de certains types de balles en les détruisant et aussi en permettant de toucher les ennemis en étant à côté d'eau et non pas en face. De plus, en ne tirant pas pendant un court instant, il se créera à l'avant de votre vaisseau un bouclier permettant de renvoyer les tirs ennemis. Il vous sera peu utile en fin de

compte. Aussi, une jauge (appelée jauge *d'absnet*) qui se remplit petit à petit en détruisant des ennemis, permet d'utiliser un bouclier qui renverra tous les projectiles pendant quelques secondes (à noter qu'en utilisant conjointement tir et épée, la puissance de tir est diminuée). A utiliser avec parcimonie surtout aux boss puisqu'il est difficile à cet instant de remplir rapidement sa jauge. Ce qui n'est pas le cas en cours de jeu vu l'impressionnant nombre d'ennemis détruits par seconde ! Ces possibilités donnent au jeu un aspect un peu technique obligeant à constamment varier. Par exemple, lorsque l'on est loin des ennemis, il faut utiliser le tir simple, lorsqu'on est proche, la combinaison tir+épée fait des merveilles. Et surveillez aussi la jauge d'absnet afin de déclencher le bouclier fréquemment et à bon escient.

Réalisation

Les niveaux sont relativement longs et l'esthétique du jeu, passé l'effet de surprise, est très agréable. Il est sympa d'avoir des vaisseaux, des tirs, contourés de noir (comme Legend of Hero Tonma dans un tout autre genre). La jouabilité est excellente et il n'y a aucun ralentissement significatif à recenser. La difficulté du jeu est légèrement mal dosée dans le sens où dès la première partie on arrive assez facilement au niveau





TEST

Radirgy

3 voire 4. Et Radirgy ne renferme que 5 niveaux. Cependant il ne sera pas facile d'arriver au bout en raison d'un nombre de continues restreint (3 au départ en comptant le crédit nécessaire à la première partie !). Mais à l'instar d'un Trizeal ce nombre peut grandir au fur et à mesure des parties. Sans comprendre comment s'ajoutent les crédits supplémentaires, au bout de deux parties, le nombre de crédits en stock est monté à 9 ! Ce qui n'a pas été le cas les autres fois. Bizarre. Avec 9 crédits, le jeu se termine sans trop de difficulté même s'il faudra s'accrocher aux boss 4 et 5.

Radirgy propose aussi, en parallèle de l'aspect *shoot'em up* bestial, une course effrénée à la récupération d'objets (un pourcentage est d'ailleurs affiché). Un autre aspect est qu'à chaque ennemi détruit, cela libère des capsules (ou gélules, difficile à voir dans le feu de l'action !) qu'il faut récupérer. Mais cela se fait principalement à l'aide de la fameuse absnet. Cela a pour effet de remplir la jauge de points (en haut à gauche de l'écran) qui, selon son niveau, augmente les points lors de la destruction d'ennemis (c'est pour cela que vous verrez de temps en temps des x2, x4, jusqu'à x16 lorsque la jauge est remplie à ras bord). Très fréquemment dans le jeu on se surprend à enchaîner absnet et destruction massive tir+épée au corps à corps. Au cinquième niveau il y a une véritable marée de gros vaisseaux à détruire, et avec un peu de timing et de précision, on peut enchaîner les absnet les uns à la suite des autres, sans temps mort. De la bourrinerie, de la vraie comme on l'aime ! Complètement atypique, que ce soit dans

son style de jeu ou bien encore dans sa réalisation, Radirgy ne laisse pas indifférent. A ReVival on a vraiment apprécié ce jeu. Le principal reproche est l'absence de jeu à deux simultanément.

Titre	Radirgy
Plate forme	Dreamcast
Développeur	Milestone
Année	2006
Genre	Shoot'em up
Support	GDRom
Joueurs	1 joueur
Sauvegarde	Non
Langue	Japonais
NOTE	8/10

Radirgy sort aussi sur PS2 et NGC sous un autre nom : Radirgy Precious sur PS2 et Radirgy Generic sur NGC. Dommage quelque part que ce ne soit pas une exclusivité DC. Cela dit si ça se passe comme avec Ikaruga, autant acheter la version DC !

Le personnage principal du jeu existe en papier ! Et vous pouvez même vous en créer un de vos petites mains. En effet sont téléchargeables depuis le site officielle du jeu une archive zip contenant plusieurs fichiers pdf à découper et à coller afin de constituer un joli personnage en 3D dimension !

Bien que comportant des options de sauvegarde sur memory card, il nous a été impossible de le faire. C'est-à-dire qu'à l'extinction de la console, le nombre de crédits revient à celui par défaut, c'est-à-dire 3. Il faut donc mieux enchaîner plusieurs parties d'affilée afin de gonfler le nombre de continues et espérer terminer le jeu dans la foulée.

RayXambeR, dans le Mile ... stone !





Programmez votre Atari VCS

(2ème partie)

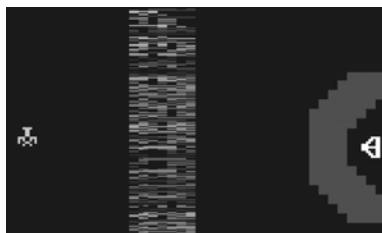


**AUDVØ DONNE LA PUISSANCE
DU SON : LE VOLUME**

Les sons

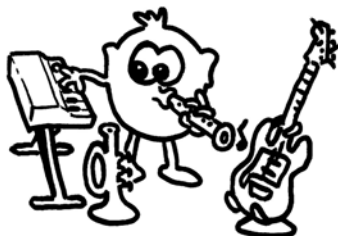
L'Atari possède en tout et pour tout deux voies sonores. C'est peu, mais vous allez voir qu'encore une fois avec la VCS, on arrive à faire des merveilles avec trois fois rien ! Vous êtes impatient d'en savoir plus ? Attendez, calmez-vous, la musique adoucit les mœurs !

L'Atari 2600 est équipée d'un processeur qui se charge de la restitution des effets sonores et des mélodies. Comme Howard Warshaw (ancien programmeur Atari) le fait remarquer, les sons peuvent parfois apporter ce que les images n'arrivent pas toujours à faire, et l'exemple des effets sonores de son Yar's Revenge en sont un



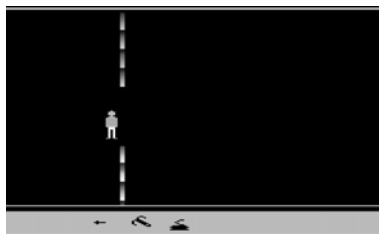
Yars Revenge : une musique d'intro minimaliste !

flagrant exemple : un simple ronronnement de fond suffit à stresser le joueur et à rendre cette unique sensation de tension permanente.



AUDCØ DEFINIT LE TYPE DE SON

Par la suite, les développeurs de jeux vidéo ont trouvé des astuces pour que les notes manquantes soient possibles par un système de transposition. Il ne s'agit pas de la fameuse transposition musicale bien connue des musiciens et utilisateurs de capodastre, mais d'une transposition des fréquences afin que les 32 notes soient presque toutes justes. C'est ce qui a permis l'incroyable musique de *Swordquest EarthWorld* (si vous arrivez à la fin du jeu !) ou encore l'intro de *Ms Pac-Man* qui sont jouées sur deux voies sans fausses notes (enfin presque !).



SwordQuest : deux voies et des notes qui sonnent presque juste, un régal sur VCS !



Programmez votre Atari VCS



LES DEUX VOIX DE LA VCS

Il faut tout de même citer l'exception qui confirme la règle : Pitfall II. Trouvant que l'Atari était trop limitée en précision des notes et en nombre de voies, David Crane a décidé d'inclure un chip sonore supplémentaire dans la cartouche, c'est la seule cartouche Atari VCS équipée de la sorte. Ainsi, la VCS joue les percussions tandis que ce chip additif se charge de jouer la mélodie sur plusieurs voies avec une perfection que la VCS n'aurait su obtenir...



Pitfall II : les puristes de la programmation crieront « à la tricherie ! », mais le résultat est époustoufflant !

Audio Volume

Vous l'avez compris, il ne s'agit ni plus ni moins que du volume sonore : plus fort / moins fort. 16 niveaux (de 0 à 15) sont

ajustables allant du silence total au son le plus imposant. Judicieusement employé, ce paramètre transforme vos sons de manière déterminante. Trémolo, effets d'échos, de fondu, d'objets s'approchant dangereusement... tout devient possible !

Vous l'avez compris, avec deux voies et trois paramètres pour chacune, la simplicité de la VCS est prête à vous faire ressentir toutes les impressions possibles grâce à l'imagination et l'inventivité sans limite des programmeurs.

Je vous donne rendez-vous dans un prochain numéro pour explorer l'interactivité de la VCS avec ses organes d'entrée... A bientôt.



AUDFØ SE CHARGE DE JOUER
UNE NOTE GRAVE OU AIGUË

(la première partie de cette série d'articles est parus dans notre Hors Série 100% consoles Atari, toujours disponible à la vente).

Par Igor Barzilai (<http://zeelay.free.fr>)





Rubrique Jaguar

Développement sur Jaguar

Une rubrique plus courte que d'habitude. A la base, il était prévu que ce soit SCPCD et Zerosquare qui prendraient la parole pour présenter leur nouveauté hardware pour la Jag, mais ils sont tellement occupés à tout finir pour l'Atari Connexion que vous allez encore devoir supporter GTTurbo !

Petite note a propos de l'Atari Connexion : l'équipe Jagware y sera présente en nombre (SCPDC, SebRmv, Zerosquare, RaZ, Fredifredo, etc...). Vous pourrez aussi assister à des démos des prochaines productions Jagware et une conférence sur notre team et sur toutes nos nouveautés.

Optimisation du code sur Jaguar

Ou comment faire cracher les tripes à votre console !

La Jag c'est donc 3 puces : le 68000 Tom et Jerry. Le 68000 c'est juste pour faire la passerelle (Pour ceux qui viendrait d'une machine 68x00 (Micro Atari, Amiga, Mac, etc...)). Donc si vous pouvez l'éviter, faites-le ! En effet, le bus de la Jag est un bus 64 bits. Le blitter fait des accès 64 bits, le Gpu accède au bus en 32 bits et le Dsp en 16. Si par exemple vous utilisez le 68000 pour faire un petit truc, et que le blitter veut recopier son fin de niveau à l'écran, il va devoir attendre que le 68000 ait fini son boulot. Si on tient compte de l'accès 16 bits du 68000 à 13 Mhz, le blitter va crisee. Le seul résultat de l'opération : ralentir tout le programme !

Que faire ? Comment faire ? Privilégiez tout au Gpu (Tom) voire au Dsp (Jerry). Utilisez au maximum leur ram interne, car l'accès à ces rams ne touchent pas au bus. Donc, même si le 68000 est dessus, ça ne ralentira rien du tout. Ensuite, Tom et Jerry sont à la base affectés à des rôles précis : la partie graphique est dédié a Tom (qui s'occupe aussi bien de gérer l'affichage des sprites que des copies de blocs (scrolling,

zoom, etc.) et la partie communication externe est affectée à Jerry (son, réseau, pads, etc.). Si, par exemple, vous lisez les pads avec Tom (c'est tout a fait possible), il va toucher au bus pour lire ceux ci. Tandis que si vous le faites avec Jerry il n'y a pas d'accès au bus car (ndlr : bien vu : bus puis car. Et pourquoi pas omnibus et navette tant que tu y es !) c'est son domaine, sa zone de travail. C'est comme si vous deviez agraffer des centaines de pages alors que l'agrafeuse est sur le bureau de votre collègue de travail. Imaginez à chaque agrafage qu'il faille la demander à votre voisin du bureau à côté ! C'est le ralentissement assuré ! Chacun a sa zone de travail et est optimisé pour, donc pas d'agrafage si vous avez pas d'agrafeuse'. Raisonnablement avec la Jaguar, vous verrez elle vous le rendra bien ;)

Vous voulez programmer le blitter ? Faites le avec Tom : pas d'accès au bus non plus pour écrire les registres du blitter.

Malgré tout, si vous avez besoin du 68000, organisez vos programmes pour évitez que l'un attende l'autre. Par exemple la première chose à faire en début de *Vbl* (*Balayage écran*) est de lancer le code chez Jerry pour lire les pads. Une fois lancé, le code 68000 va modifier quelques paramètres et, ensuite, va lire les valeurs de ceux-ci dans la routine Dsp. Comme cela, le Dsp et le 68000 tournent en parallèle et aucun ne gêne l'autre. Autre exemple, vous voulez faire de la 3D avec de chouettes polygones remplis ? Vous allez calculer les points de votre polygone avec le Dsp, puis le Gpu va le tracer. Durant son tracage vous relancez votre Dsp pour le polygone suivant et ainsi de suite. Ceci n'est qu'un exemple, car certains connaisseurs vont crier 'comment il trace les polygones celui-là ?'. Donc ne m'en tenez pas rigueur, merci...

Dans le prochain Revival, on vous fera un résumé de toutes les nouveautés. Promis !



TEST

Jagmind : Bomb Squad



Jagmind : Bombsquad est un clone de Mastermind. Starcat en a déjà développé un qui figure sur sa dernière production Ocean Depths. Vous connaissez le principe du Mastermind : le but est de forcer un code à chaque tentative et on vous indique si vous êtes

sur la bonne voie ou non. C'est exactement le même principe avec Jagmind : Bombsquad. Contrairement au Mastermind où on joue avec des jetons, on joue à Jagmind avec des chiffres. Une série de 4 chiffres est entrée, et à chaque fois la console vous informe par deux chiffres si vous êtes proche du but. Le premier indice est désigné par « VALID NUMBERS » et vous indique si vous avez entré des chiffres qui figurent dans le code final. Le second indice est « VALID FRAGMENT » qui vous indique combien de chiffres valides sont placés au bon endroit.

Jagmind dispose de trois modes de jeu, *Puzzle*, *Arcade* et *Deathmatch*. Le mode arcade est une succession de code à forcer à chaque fois vous disposez de 120 secondes pour le faire. Le mode Puzzle fonctionne comme le mode Arcade mais vous ne disposez que de 16 tentatives pour forcer le code. Le mode Deathmatch se joue à deux avec deux pads. Vous pouvez choisir la durée, le nombre de rounds et le nombre de chiffres par code. Avant chaque round chacun des deux joueurs entre un code ; le but étant de forcer le code de son adversaire avant que ce dernier ne le fasse. Chaque joueur dispose d'un



virus informatique qu'il peut envoyer à tout moment sur son adversaire ce qui le paralysera quelques secondes.

Graphiquement on a de

belles (est-ce un grand mot ?) images en 65000 couleurs. Les musiques sont sympathiques et en mode arcade et puzzle le bip du décompte vous accompagne jusqu'au bord de la crise de nerf. Autant dire que pour l'instant ce n'est pas la panacée. Au niveau de la jouabilité ça change un peu : Jagmind propose deux *gameplay* très différents, l'un via le pad numérique l'autre via la croix de direction. Les deux ont leurs avantages et défauts : via le pad numérique on entre les codes plus vite mais on fait aussi plus d'erreurs, via la croix de direction c'est l'inverse.

Pour finir le jeu est sorti en deux éditions : une spéciale Euro Jag-Fest 2005 et l'autre « normale ». Aucune différence notable entre le deux sauf que l'une est limitée à 50 exemplaires. Le packaging est banal : une boîte DVD, un CD imprimé et un *overlay* ce qui n'est pas très courant. Le tout étant assez joliment fait. Sachez aussi que le jeu est vendu près de 30 € ce qui pour certains (moi inclus) est cher. La présence d'un manuel aurait peut-être permis de changer cette opinion.



Au final Jagmind est un petit jeu de réflexion sympathique mais sans plus.

Titre	Jagmind : Bomb Squad
Plate forme	Jaguar
Développeur	Starcat Developpement
Année	2005
Genre	Réflexion
Support	CD-Rom
Joueurs	1/2 joueurs
Sauvegarde	Scores
Langue	Anglais
NOTE	6/10

Arethius



27



TEST

Total Carnage



Un vilain général, un commando d'élite américain, un nom violent, tous les ingrédients pour un jeu bourrin !

Total Carnage est un jeu d'arcade pur et dur, à l'accès immédiat, répétitif et très violent. Prévu sur Jaguar en 1995

il ne sortira finalement qu'en septembre 2005 après que Songbird Productions ait racheté les droits et complété le reste de code qu'il manquait.

Le principe est simple : vous êtes le gentil, les autres les méchants et vous n'aurez de repos qu'après les avoir tous éliminés. Vous disposez au départ d'une mitraillette, de quelques bombes et votre arsenal va évoluer tout au long du jeu en fonction des *power-up* qui apparaîtront sur le champ d'action. Marcher sur l'un d'eux le fera s'activer automatiquement mais pour une courte durée uniquement. La maniabilité immédiate est identique à *Ikari Warriors* : vous vous déplacez dans toutes les directions (huit) et possédez des munitions infinies. Cependant, vous ne pouvez que



tirer dans une direction. Si vous voulez changer de direction de tir il faut arrêter de vous déplacer, vous placer dans la



direction de votre cible et tirer à nouveau. Déroutant au départ ce système se maîtrise assez rapidement. Néanmoins, le jeu reste très difficile.

Comparons les versions Jaguar et Arcade (via la compilation *Midway Arcade treasures 2*). Il en existe aussi des versions SNin et CD32 mais nous ne les possédons pas. Graphiquement il n'y a pas photo : la version Arcade est loin devant, aussi bien en terme de définition que de couleurs. Les bruitages et musiques aussi sont bien meilleurs sur Arcade. La maniabilité est également meilleure. Bref la version Jaguar est très loin de la version arcade, mais





TEST

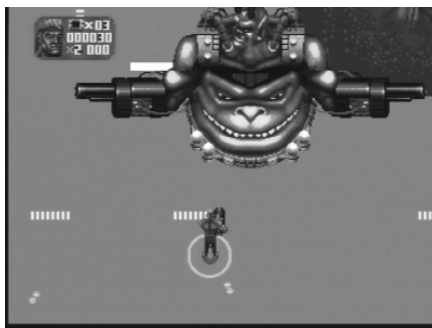
Total Carnage



comme elle a été prévue pour une console de salon cette version propose un mode d'options qui permet de régler la difficulté du jeu ainsi que le nombre de vies. La borne d'arcade avait été conçue avec deux



sticks : un pour diriger le personnage l'autre pour tirer. Sur PS2 c'est respecté grâce aux deux sticks L3 et R3. Sur Jaguar c'est aussi respecté via le D-pad et le pavé numérique. Mais ce n'est pas facile et il est recommandé d'utiliser le *Pro Controller* qui, grâce à ses touches L et R, améliore sensiblement la jouabilité.



La version Jaguar est disponible chez Songbird Productions pour la bagatelle de 99 dollars. A ce prix «l'esprit Jaguar» est respecté : packaging, manuel et même le *layer* en carton blanc. Il ne manque guère que l'*overlay* mais même du temps d'Atari, beaucoup de jeux n'en ont pas bénéficié (y'a pas de petites économies !). Bien que techniquement assez décevant, Total Carnage est tout de même fun, mais aussi très dur. Mourir en hurlant d'abominables jurons, surtout après une dure journée de labeur, sera fréquent. Avec un peu de persévérance on finit ce jeu et on y revient dans le seul but d'exploser son score. Un vrai jeu d'arcade comme on n'en fait plus en somme.

Titre	Total Carnage
Plate forme	Jaguar
Développeur	Midway/Songbird Prod.
Année	2005
Genre	Shoot multi-directionnel
Support	Cartouche
Joueurs	1/2 joueurs
Sauvegarde	Scores
Langue	Anglais
NOTE	8/10

Arethius



29



Banc d'essai : VecVox

Richard Hutchinson est spécialisé dans la conception (et la réalisation - même si celle-ci est "transférée" à Maccallan) de *hardware* destinés à la Vectrex ! On lui doit la *VecVoice*, carte son permettant l'ajout de voix digitalisées dans les jeux Vectrex ayant décidé de l'utiliser. On lui doit aussi la *VecFlash*, cartouche contenant suffisamment de mémoire pour accueillir un grand nombre de jeux Vectrex. Le transfert de données se fait en liaison avec un ordinateur type PC. L'intérêt est que cela n'est pas définitif et que l'on peut en modifier le contenu à sa guise (pas comme avec la *multicart* de Sean Kelly).

Mais ce qui nous intéresse ici est son dernier projet en date : la *VecVox*. Là encore, il s'agit d'une carte son mais offrant plus de possibilités que la *VecVoice* originale. L'intérêt de cette carte est qu'elle inclut un mode émulation *VecVoice*. Ainsi, les jeux développés utilisant cette dernière, sont parfaitement gérés par la nouvelle *VecVox*. En l'état, la qualité est plutôt excellente. Un vrai bonheur que de jouer à YASI (testé dans ReVival n°29). A l'écran

titre du jeu, on a droit à un parfaitement audible "Insert Coin" comme si l'on se trouvait sur une vraie borne d'arcade. Lorsque le vaisseau est détruit, ce ne sont pas moins de quatre "ah" de moquerie qui se font entendre. De même lors de l'explosion de la soucoupe, la *VecVox* retentit. Et bien entendu, un petit "Game Over" en fin de partie. Ça ajoute un peu de piment à l'action. En terme de qualité de rendu, on peut faire l'analogie avec l'*Intellivoice* et nul doute que l'exploitation des nouvelles capacités de la *VecVox* permettra de faire mieux.

VecVox par la pratique

Comment utiliser la *VecVox* ? C'est très simple. La *VecVox* se branche sur le port joystick n°2 de la console (Elle est livrée avec une rallonge de prise manette). Sur la carte se trouve une prise mini-jack permettant de la raccorder à un ampli extérieur. Une fois ceci effectué, on a donc le son habituel qui sort toujours du haut parleur interne de la Vectrex et les voix digitalisées relayées par l'ampli externe. Le volume de sortie de la *VecVox* est réglable à condition de se munir d'un petit tournevis (voir photo). Aussi, pour pouvoir l'utiliser en mode émulation *VecVoice*, il faut maintenir le petit bouton sur la carte (voir photo) au démarrage de la console. Cette solution est donc très propre, même si l'on eut préféré trouver la carte dans un boîtier ne laissant apparaître que les éléments importants : sortie casque, bouton d'émulation et molette de réglage du son.





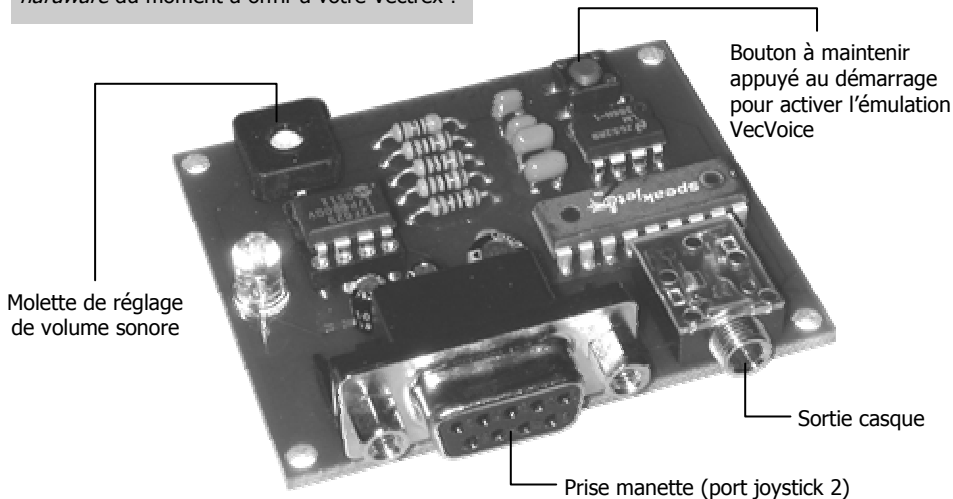
Banc d'essai : VecVox

Au prix de 55 dollars, il s'agit assurément d'un investissement en devenir. Certes, le faible nombre de programmes ne plaide pas en sa faveur mais rien que pour *YASI* et *Verzerk*, cela mérite que l'on envoie son petit pécule à Richard Hutchinson. Laissons donc juste un peu de temps aux développeurs. L'utilisation conjointe de cette carte son, du futur jeu en réseau de Alex Herbert, du 3D Imager et que sais-je encore, devrait permettre d'éprouver des sensations encore jamais ressenties sur cette console. Et de par sa singularité, la Vectrex mérite bien que l'on se décarcasse pour elle !

Le jeu *Debris* est le premier jeu à tirer pleinement partie de la Vecvox. Et on le teste dans ce même numéro ! On est sympa avec nos lecteurs, non ? De plus *Colorclash* ainsi que *Space Frenzy* (lire En Bref) utilisent aussi la VecVox. Autant dire que c'est LA pièce *hardware* du moment à offrir à votre Vectrex !

Fait amusant. En ayant laissé la VecVox branchée sur le port joystick 2, nous avons essayé le jeu *Star Ship*. Il a été impossible de pouvoir commencer une partie car le bouton 4 de validation n'était plus actif ! Nous faisons un *Reset* et ça ne change rien. Il a fallu carrément éteindre la machine, débrancher la VecVox, et *Star Ship* fonctionnait alors convenablement. Il semble donc que la VecVox ne soit à utiliser qu'avec les jeux prévus pour celle-ci et qu'elle peut interférer avec les autres. Toutefois, il n'y a pas de quoi blâmer son auteur qui a fait un superbe travail !

John Maccallan commercialise désormais cette carte son, avec l'accord de Richard Hutchinson, et propose enfin un boîtier digne de ce nom. Nous vous en parlerons lorsque nous aurons fait recarrosser notre actuelle VecVox sous la forme plus commode que propose John Maccallan !



RayXambeR, VecVox écouteur!





Interview Intellivision

1) Pouvez-vous vous présenter succinctement ?

Je suis le type typique des années 80 qui n'a jamais grandi. Je change tout le temps de passe-temps. Les principaux sont les Rubik's cube, les portables Mattel, les monnaies américaines, et les jeux vidéo classiques. Mes voitures sont des années 80, et même certains de mes vêtements.

David Harley a acheté sa première Intellivision en 1980 pour 330 dollars. À 12 ans, c'était beaucoup d'argent. Les jeux vidéos ont initié mon amour pour les ordinateurs, et ceux-ci sont devenus mon passe-temps et ma carrière.

2) Êtes-vous un féru de jeux vidéo ? Si oui, plutôt sur consoles ou micro-ordinateurs ?

Je ne suis pas accro mais j'aime jouer souvent. J'ai une console Intellivision et Colecovision connectées en permanence pour un accès facile. J'évite les jeux PC et les nouvelles consoles, parce qu'ils prennent plus de temps que les consoles classiques.

3) Avez-vous attrapé le "virus" de la collection de jeux vidéo ? Si oui, quelles machines possédez-vous ?

Presque. A la fin des années 90, je pensais que les vieilles consoles étaient mortes, mais j'ai ensuite découvert eBay. Comme j'avais ma collection Intellivision initiale, j'étais à mi-chemin d'une collection complète. Je n'étais pas vraiment intéressé par l'achat des 125 titres mais, achat après achat, j'ai possédé la collection complète. L'Intellivision sera toujours ma favorite mais j'apprécie aussi la Colecovision. Dieu merci, j'ai la multicart pour elle.

4) Avez-vous connu l'Intellivision à sa grande époque ? Qu'est-ce que cette époque évoque pour vous et quels sont les cinq meilleurs jeux de la machine ?

J'ai acheté ma première console pour 330 dollars en 1980. Je ne me rappelle pas comment j'ai gagné autant d'argent, alors que j'avais 12 ans, mais je n'oublierai jamais le plaisir que j'avais à jouer à ces jeux. Un ami à moi avait tous les titres de sport à 2 joueurs et nous nous réunissions chaque week-end pour jouer. La compétition était toujours rude mais toujours amusante. Bien qu'Intv ait fait de grand jeux après le crash de 84, mes favoris seront toujours Baseball, Sea Battle, Tennis, Treasure of Tarmin, et Space Spartans.

5) Allez-vous aux différentes manifestations comme la Classic Game Expo ? Pouvez-vous décrire les sensations que cela vous procure, l'ambiance qui y règne, la tendance des dernières années, etc.

Je suis allé à CGE 2003, CGE 2004 et ECGE 2005. L'environnement superficiel consistait en vendeurs et acheteurs de jeux classiques. Un jour était largement suffisant pour tout voir. Ce que je recherchais dans ces manifestations était des discussions tenues par des professionnels. Les vieilles histoires de comment et pourquoi les choses sont arrivées à l'époque sont inestimables. Passer du temps avec d'autres fans d'Intellivision rendait

retro
game
expo

32

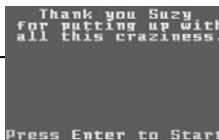
STONIX

©2004 R.C.

NEW GAME

PASSWORD

CREDITS





Interview IntelligentVision

aussi les manifestations plus agréables. A mon avis, il semble qu'il y ait eu un ralentissement dans l'industrie du jeu classique. Ça ne veut dire en aucune façon que je pense que le virus de la collection a disparu.

6) Pourquoi avoir créé IntelligentVision ? Quel a été le déclic vous poussant à le faire ?

L'idée de faire des jeux est venue de Chris Neiman. Il a parlé avec certains types en 2002. Quand je l'ai rencontré en 2003, il essayait à nouveau de vendre l'idée à Dan. Je n'étais pas supposé faire partie du groupe mais quand j'ai vu que le projet ne progressait pas beaucoup, j'ai trouvé un moyen d'être impliqué. J'ai envoyé un courriel à Arnould (ndlr : Arnould Chevallier), lui demandant s'il accepterait de finir de programmer Stonix, et lui proposant de le mettre sur cartouche. Il a accepté et j'ai commencé à travailler avec Chris pour que ça soit fabriqué.

Il y a beaucoup de raisons pour lesquelles j'ai été impliqué dans IntelligentVision. La principale était de fournir ce que les collectionneurs voulaient depuis des années : de nouveaux jeux sur cartouche. Ma femme venait de découvrir l'Intellivision et j'avais complété la moitié de ma collection.

7) Je suppose que vous faites cela sur votre temps libre et qu'éditer des jeux sur Intellivision ne peut raisonnablement pas être une source de revenu ?

Je ne pense pas que mon patron approuverait le fait que je travaille sur des jeux Intellivision pendant mon travail. J'ai dû utiliser du temps personnel pour travailler sur le projet. J'ai eu la grande chance d'avoir une femme compréhensive. Encore plus lorsqu'elle a voulu tester et concevoir des niveaux pour Stonix !

4-Tris a été le premier des jeux post-originaux à être produit. Il s'en est vendu environ 60. Comme nous ne savions pas quel allait être le marché et que nous n'avions pas de canal de distribution, nous avons dû deviner combien de jeux allaient se vendre.

8) Qu'est-ce qui est le plus difficile à réaliser : la cartouche, le packaging, les overlays ? Les boîtiers plastiques de cartouche sont-ils des boîtiers recyclés d'anciens jeux de l'époque ou bien en avez-vous fait reproduire (comme c'est le cas sur Vectrex) ?

La partie la plus difficile est la planification et l'achèvement de chaque tâche. Après toute l'expérience acquise avec Stonix, aucune de ces tâches n'est particulièrement difficile ; elles prennent juste du temps.

La partie difficile a été de prendre les décisions initiales. Décider de l'aspect du packaging, créer l'histoire qui va avec le jeu, la mise en page du manuel, est-ce qu'il devrait être en couleurs ou en noir et blanc, est-ce que nous devrions vendre les jeux sans overlays, qui devrait faire les boîtes. Même si nous avons suivi les designs de 83, tout ce que nous faisons était nouveau. Nous n'avions pas d'autres amateurs à suivre comme il y en a dans la communauté Atari.

Nous avons réutilisé le boîtier des cartouches pour économiser de l'argent. Ça aurait coûté des milliers de dollars rien que pour produire un moule pour les cartouches.





Interview IntelligentVision

9) Certains composants du circuit électronique d'un jeu Intellivision sont introuvables de nos jours. Est-ce cela en partie qui explique le prix plus élevé d'un jeu Intellivision qu'un jeu VCS2600, Vectrex ou Colecovision ?

Ce n'est pas moi qui peux répondre à des questions techniques. Les jeux Intellivision coûtent plus que sur d'autres plates-formes pour plusieurs raisons. La cartouche utilise une puce supplémentaire et a un coût de programmation plus élevé. D'autres systèmes n'ont pas d'overlays et la communauté plus petite, comparée à celle de l'Atari, ne permettait pas de partager les coûts. Si nous avions pu vendre 500 jeux, le prix de vente aurait été aux alentours de 25-30 dollars.

10) Avez-vous des contacts fréquents avec les personnes les plus actives de la communauté Intellivision, notamment les quelques développeurs (Arnauld Chevallier, Joe Zbicziak, etc.) ?

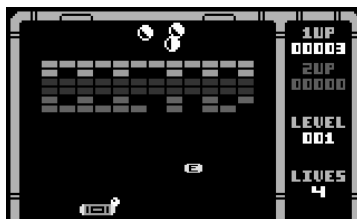
Ces types sont mes amis !!! J'apprécie, et je le fais à chaque opportunité, de bavarder avec eux. Arnauld est comme un frère pour moi. Non seulement nous sommes allés au CGE et au ECGE ensemble, mais nous avons également voyagé aux U.S. ensemble.

11) Pouvez-vous dresser le profil-type du joueur sur Intellivision ? Pensez-vous raisonnablement que le joueur qui ne serait pas collectionneur achèterait des jeux Intellivision à ce prix ?

En général, les vrais joueurs ne sont pas collectionneurs. La plupart des joueurs jouent en utilisant des émulateurs, mais le clavier n'est pas pratique pour l'Intellivision. Ils jouent probablement aux grands jeux comme Baseball et Astrosmash sur une console. Il n'y a que si le jeu est génial qu'ils achètent une cartouche. Je dis ça en regardant combien de jeux Stonix ont été vendus comparés aux autres. Beaucoup de personnes qui ont acheté Stonix m'ont dit qu'ils n'étaient pas collectionneurs et qu'ils avaient acheté Stonix parce que c'était un tellement bon jeu.

12) Sur votre site apparaissent quelques noms de jeux que vous projetez d'éditer, notamment des jeux de l'époque jamais commercialisés au final. Comment comptez-vous faire pour vous les procurer et surtout pour qu'il n'y ait aucun problème de droits ?

Les ROM sont déjà disponibles. Ce à quoi nous travaillions, c'était d'obtenir une licence. Comme personne d'autre ne produisait de cartouches, nous pensions qu'il serait facile d'obtenir les droits pour les jeux. Maintenant qu'Intellivision Productions a prévu de faire des cartouches, IntelligentVision va se concentrer à nouveau sur les jeux non-Mattel. Ces titres ont été retirés du site Web.



Stonix



Interview IntelligentVision

13) Pouvez-vous décrire rapidement ces jeux ?

Bien sûr, pourquoi pas.

- Adventures of TRON : (fini à 100%) le jeu est exactement comme la version 2600, mais avec des graphiques plus agréables et l'homme qui court.
- Blowout : (fini à 100%) c'est le troisième titre de la compilation Partyline. Vous lâchez des fléchettes en essayant de crever des bulles qui s'élèvent du bas de l'écran, tout ça en patin à roulettes.
- Choplifter : (fini à 95%) c'est le jeu Apple classique. Vous pilotez un hélicoptère secourant vos hommes pendant que vous abattez des tanks et des avions.
- Flintstones Keyboard Fun (fini à 80% mais complètement fonctionnel) nécessite l'ECS et est un jeu, pas un tutoriel, qui aide à apprendre le clavier.
- Illusions : (fini à 100%) ce jeu a été sorti sur la Colecovision avec des meilleurs graphiques mais la même jouabilité. L'objectif est de fusionner 4 personnages en 1 dans le premier écran. Dans le second écran, vous devez séparer 1 personnage en 4. Drôle de jeu.
- Quest : (fini à 25%) cela aurait été la 3ème version de AD&D et utilise l'Intellivoice. Ça se joue comme Treasure of Tarmin et a l'air d'avoir été conçu en utilisant le code de Tarmin comme base..
- Rockey & Bullwinkle : (fini à 100%) faites voler Rocky autour de l'écran pour récolter des nombres et des symboles et passez-les à Bullwinkle qui traverse l'écran en volant. C'est un titre éducatif pour les maths et la reconnaissance des symboles.
- Scarfinger : (fini à 95%) l'écran d'intro est fait pour ressembler à l'intro de James Bond. Le jeu a 3 étapes. Vous pilotez une moto puis un jet ski. Le dernier écran est sous l'eau et votre objectif est de capturer le fou qui essaye de fomenter la guerre.
- Space Cunt : (fini à 100%) pensez à Astrosmash avec des organes males et femelles.
- Space Shuttle : (fini à 50%) un autre titre Intellivoice. Vous décollez, lancez un satellite, et capturez le satellite en perdition. Il n'y a pas d'objectif et il n'y a pas de moyen de finir le niveau à part tomber en panne d'essence.
- Super NFL Football : (fini à 95%) c'est un Football (NdT : américain) pour l'ECS. Il se joue d'une façon similaire au football standard, mais permet une formation de jeu personnalisée. Il se joue également à un seul joueur.
- World Series Baseball : (fini à 100%) contient le vrai nom des joueurs de base-ball. C'est la version originale/bêta du jeu. La seule différence est que le lanceur court jusqu'au monticule au début de chaque manche.
- Yogi's Frustration : (fini à 100%) vous contrôlez Boo-Boo et vous essayez d'aider les pommes, que Yogi place sur un tapis roulant, à atteindre le chariot en bas de l'écran. Vous aidez Yogi en lui prenant des paniers de pommes.
- ZZZZZ! Spina the Bee : (fini à 100%) faites voler Spina sur l'écran tout en récoltant du pollen depuis les fleurs. A mesure que les niveaux augmentent, vous rencontrez plus de dangers tels que des araignées et des gouttes de pluie.



Festival
du Jeu Vidéo

35



Interview Intellivision

14) Pourquoi ne pas étendre votre champ d'action en permettant à certains magasins de proposer vos jeux à la vente, comme cela est le cas avec certains jeux VCS2600, Vectrex, etc. ?

C'était quelque chose que je voulais étudier. Comme faire les jeux prenait tellement de temps et que nos fonds étaient bas, nous ne nous y sommes jamais mis. Vendre des jeux sur eBay a suffisamment bien marché pour ne pas justifier une initiative pour créer un canal de distribution.

15) Pensez-vous vous limiter à la seule Intellivision ou bien projetez-vous de faire de même sur d'autres machines ?

Mon dernier projet Intellivision était la bibliothèque Intellivision. Il a fallu 6 mois de travail à temps plein pour scanner plus de 6000 images de tout ce qui se rapporte à l'Intellivision. Je me consacrais tellement à ce projet que j'ai pris un congé de mon travail habituel pour le mener à bien.

Des jeux pour toutes les autres plates-formes ont été faits. Je veux être plus impliqué dans la Colecovision et je fais actuellement la promotion de la Multi-Cart Colecovision qui va sortir. Je ferais peut-être une bibliothèque Colecovision.

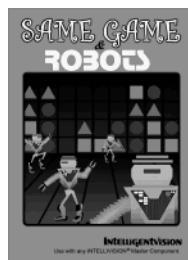
16) Enfin, quelles sont les nationalités des acheteurs de nouveaux Intellivision ? Y a-t-il un engouement planétaire ou bien est-ce limité aux seuls États-Unis (de part la nationalité américaine de la console) ?

La plupart des acheteurs sont des U.S. Les acheteurs internationaux représentent environ 10 % des ventes.

17) En tous cas, merci infiniment d'avoir accordé cette interview aux lecteurs de ReVival et encore bravo pour tout ce que vous faites concernant la première console 16 bits de tous les temps !

C'est pour moi un grand plaisir de partager l'Intellivision avec tous. J'abonde en histoires sur l'Intellivision, si quelqu'un a des questions, ou a juste envie de bavarder à propos de l'Intellivision.

J'aimerais VOUS remercier pour écrire à propos de la scène classique.





Rubrique Nomade

Lynx

Les bêta-testeurs de Space Lock sur Lynx ont reçu leur cartouche de test. Le jeu principal est vraiment excellent et les autres jeux bonus ne démeritent pas. Pas encore finalisé, on peut espérer une sortie prochaine et qui plus est, à un prix encore jamais vu sur Lynx (ça ne devrait pas dépasser les 20 euros ! De quoi méditer sur les 40 dollars du jeu Jaguar...). A noter que pour le moment on ne sait pas combien de jeux seront intégrés sur la cartouche du fait de la capacité mémoire limitée à 256 ko.



Duranik s'est décidé à faire profiter tout le monde de leur dernière cartouche bonus, testé dans ReVival n°30. A un peu plus de 30 euro, prix identique à Alpine Games. Un intérêt uniquement en terme de curiosité et de collection. L'ami Kal-L est un peu dégoûté, lui qui pensait être l'une des trois



personnes au monde à le posséder. C'est raté ! Tant mieux pour les autres quand même !

Carl Forhan de Songbird Production annonce la *Lynx Multicart*, cartouche compilant un grand nombre de petits jeux et des petits exploits techniques de programmation. Intéressant et à suivre dès que des informations plus précises seront divulguées.

GP32

Un peu d'actualité, occultée en grande partie par la GP2X. Emerald Wings est une demo d'un shoot'em up qui ne sera certainement jamais terminé. Il est pourtant plus que sympathique avec de bons graphismes. FlyShot, un petit jeu sans prétention - mais aux graphismes super mignons - de tir sur des chats volants !

www.madsk8tard.info/gp32/flyshot.zip



Un certain A600 a réalisé une adaptation du jeu "Jazz Jack rabbit" un jeu de plateforme PC ! Il est aussi disponible sur Dreamcast (et GP2X).

Divers

Pas réellement de consoles "tout-en-un" comme d'habitude mais plus des consoles portables un peu originales. Jugez plutôt (Les articles proviennent du site www.pockett.net)

Lavod, fabricant taiwanais de baladeur MP3, a profité du Cebit de Hanovre pour annoncer le PocketPlay. Selon son géniteur, il s'agit du premier lecteur MP3 compatible embarquant des jeux 8 bits de



Rubrique Nomade

Sega. Vu la multiplication des appareils mobiles intégrant des jeux vidéo, on a du mal à y croire, et pourtant... il semblerait que cela soit vrai !



Deux appareils seront proposés, le PocketPlay 320 et le PocketPlay 350. Habituellement, plus le numéro d'une référence est important, plus l'appareil est de haut de gamme. Ici, c'est le contraire, en tout cas, en ce qui concerne les nombres de jeux intégrés, respectivement de vingt et dix. Parmi les titres proposés, on trouve les classiques : *Sonic Chaos*, *Ecco The Dolphin*, *Sonic Spinball*, *Columns* et *Fantasy Zone*. Le PocketPlay se rattrape avec la possibilité de lire également les fichiers musicaux WMA, un port pour mémoire SD Card et un port USB 2.0. Un microphone permet de s'en servir comme dictaphone. Les deux modèles utilisent un écran TFT de 2,4 pouces de diagonale et une sortie TV bienvenue.

La gamme PocketPlay sera disponible dès avril en Allemagne, Autriche et Suisse. Nous n'avons aucune information concernant le prix ou une éventuelle date de sortie en France ou au Canada.

Plus une semaine ne passe sans qu'un appareil mobile ne propose en sus de ses fonctions habituelles la possibilité d'utiliser des jeux vidéo. Cette fois, c'est un lecteur de

DVD signé Coby, le TF DVD-560, qui grâce à son écran LCD TFT embarqué de 3,5 pouces permettra de jouer à des jeux Sega.



Contrairement aux lecteurs de DVD par Shinco compatible Megadrive/Genesis, les jeux ne sont pas à charger depuis un disque, mais sont intégrés en mémoire. Ce qui peut, en partie, expliquer leur faible nombre : douze. On trouve dans la liste : *Alex Kidd in Shinobi World*, *Altered Beast*, *Assault City*, *Bomber Raid*, *Columns*, *Ecco*, *Global Defense*, *Golden Axe*, *Penguin Land*, *Ristar*, *Sonic Blast*, *Sonic Chaos*. Il fallait s'y attendre, l'appareil acceptant des disques de 12 cm, il est lui-même assez volumineux, ainsi qu'en attestent les photos de nos confrères de Aving (5,4 x 6,2 x 1,4 pouces). La résolution annoncée est de 336 960 pixels, environ du VGA. TF DVD-560, compatible Pal/Secam, dispose d'une sortie vidéo composite, d'une sortie sonore numérique et d'une prise casque. Il accepte les CD-Audio et les CD-RW contenant des fichiers MP3 ou JPG.





Les autres...

La N-Gage continue de voir apparaître de nouveaux jeux (Civilization, etc.) et force est de constater que cette petite machine aura au cours de sa carrière attirer quelques gros hits, dans l'indifférence la plus totale. Dommage. Mais le concept était décidément bancal et voué quelque part à l'échec.

La rédaction vient d'acquérir une Gizmondo, nous espérons pouvoir vous en parler prochainement dans un article mi-banc d'essai, mi-tests de jeux, mi-futur de la machine (tiens mais ça ne ferait pas trois moitiés ça ?). Quoiqu'il en soit cette machine est morte et enterrée. Et très peu de jeux auront vu le jour. De plus le développement amateur n'est pas très avancé. Il ne faut donc pas miser de ce côté-là. Bref, une console idéale pour le collectionneur qui pourra espérer posséder l'intégrale de la ludothèque.

Dans les consoles "en vogue", la Nintendo DS continue de s'envoler en terme de ventes au Japon, loin devant la PSP de Sony un peu à la traîne. De plus la sortie de la DS Lite a encore accentué le phénomène créant des files d'attente impressionnantes au Japon.



Graphiquement peu recherché, tout comme le jeu d'arcade dont il est l'adaptation, cela se révèle être un atout sur la Lynx en offrant un jeu dépouillé et parfaitement lisible. Sous ses apparences enfantines, ce jeu, qui met en scène le célèbre

PacMan dans un jeu de plate-formes latéral, n'est pas si évident que cela. Il nécessite une parfaite coordination entre saut et accélération. On retrouve les fantômes et les pac-gums en cours de jeu mais il est tout à fait possible de progresser sans éliminer les fantômes. En effet, on peut leur sauter dessus, à la Super Mario Bros. La maniabilité est correcte sans plus. La musique est la célèbre "rond comme un ballon et plus jaune qu'un citron c'est PacMan" (sauf qu'ici personne ne chante ... ouf !) et devient donc vite prise de tête. Pas de boss de fin de niveau à signaler mais un grand nombre de niveaux en tout. A noter que le jeu propose cinq parcours qui se résument en



Document Acrobat

fait à commencer à des niveaux plus ou moins avancés dans le jeu.

Sympathique, relativement bien adapté aux enfants

(même si je le répète le jeu n'est pas si facile qu'il en a l'air), PacLand mérite votre attention.

Mais, aux alentours de 30 euro, il reste cher.



Titre	Pacland
Plate forme	Lynx
Développeur	Atari
Année	1991
Genre	Plateformes
Support	Cartouche
Joueurs	1 joueur
Sauvegarde	Non
Langue	Anglais
NOTE	7/10



TEST

Space invaders : Virtual Collection



Il s'agit de la conversion par Taito de son mythique Space Invaders. La Virtual Boy y a eu droit en fin de carrière, ce qui explique la relative rareté de ce titre à

l'heure actuelle. Il est évident qu'un fan de la première heure de Space Invaders se doit de le posséder. Mais qu'en est-il des autres joueurs ?

Cette version propose un grand nombre de modes de jeu et rien que ça, c'est déjà bien ! Jugez plutôt :

Tout d'abord la version originale du jeu (ici en noir et rouge et non en noir et blanc !) regroupant Space Invaders et Space Invaders part II. Ensuite un mode 3D contenant les deux mêmes jeux, mais en 3D ! ;-)

Enfin un mode challenge découpé en deux : Time Attack et Score Mode.

A la mise en route, on se jette sur la version 3D du jeu. Le parallèle avec Breakout 2000 Jaguar mérite d'être évoqué. La représentation est assez similaire et l'affichage des ennemis quasi identiques aux briques du jeu Jaguar ! La jouabilité est similaire elle aussi en ce sens qu'elle paraît relativement approximative (pas évident d'être très précis en 3D, mais ça vient peut-être du testeur !) et assez lente finalement. Et c'est effectivement le cas, lorsque dans la foulée on s'essaie à la classique version 2D. Et c'est bien là

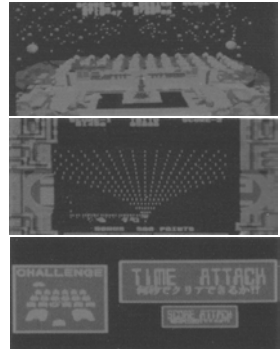
le problème de ce titre : à quoi bon sortir une version 3D utilisant les capacités de relief de la Virtual Boy pour une perspective qui au final nuit à la jouabilité et

à l'intérêt que l'on peut porter à un jeu comme ce monument ? Alors il reste le mode challenge qui fort heureusement vient relancer l'intérêt de cette cartouche. Dans un cas, il s'agit de mettre le moins de temps possible pour venir à bout

d'une vague. Dans l'autre il faudra faire le meilleur score. Certains ennemis devant être touchés plusieurs fois pour disparaître (la soucoupe se permettant même en passant de combler les éventuels trous laissés par votre précision destructrice !). Ce mode permet à cette version de maintenir la tête hors de l'eau.

De bons bruitages cependant et une réalisation graphique plus que convenable avec notamment de jolis fonds d'écran pour le mode 3D.

Pas un indispensable de la ludothèque mais l'aspect collection peut bien entendu prendre le pas sur le prix auquel il serait raisonnable de craquer !



Titre	Space Invaders : Virtual Collection
Plate forme	Virtual Boy
Développeur	Taito
Année	1995
Genre	Space invaders
Support	Cartouche
Joueurs	1 joueur
Sauvegarde	Non
Langue	Japonais
NOTE	6/10



TEST

Mr Driller



Attention ! Test non objectif ! En effet, j'adore ce jeu :)

Le principe est minimaliste : atteindre la plus grande profondeur possible sous terre. Pour ce faire, votre mineur (Mr Driller ?) devra détruire des blocs pour se frayer

un passage. Mais c'est bien connu, sous terre l'air se raréfie. Il faut donc récupérer des capsules d'oxygène sous peine d'asphyxie. Certaines de ces capsules nécessiteront cependant de se creuser (normal pour un mineur me direz-vous...) un tantinet les méninges pour les atteindre. Le risque le plus grand étant évidemment de ramasser sur la tête un éboulement créé par vous-même lors de la destruction intempestive de blocs ! Force est de constater que Mr Driller est loin d'être un jeu facile. Il nécessite dextérité, précision et réflexion. Trois modes de jeu sont présents (il manque certains modes de jeu de la version Dreamcast du jeu. Un peu dommage) :



atteindre 500m de profondeur, 1000 m (en trois vies) ou aller le plus loin en une seule vie !

Mr Driller s'apparente donc comme un mix de Boulderdash et autres Penguin Land, à ceci près

qu'il n'y a pas d'ennemis autres que les blocs et vous-même !

Précisions concernant les blocs : ils être composés d'un ou plusieurs carrés. Lors de la création d'un éboulement (événement plus

que fréquent ...), deux blocs adjacents de même couleur ne feront plus qu'un. Cela se révèle parfois salvateur (Adamo, ah, ah. Waaah, la référence musicale !). Votre personnage ne peut que se déplacer à gauche ou à droite mais il lui est quand même possible de grimper sur une hauteur équivalente à un bloc. Au-delà, impossible.

Mr Driller est un excellent jeu. Certes il en existe des versions pour GBoy et maintenant DS (qui n'apporte malheureusement rien en terme de jouabilité, juste quelques modes de jeu supplémentaires), mais c'est sur cette version que le plaisir de jeu est le meilleur. Avis totalement subjectif mais il faut bien justifier la première phrase de ce test !



Titre	Mr Driller
Plate forme	Wondersan Color
Développeur	Namco
Année	2001
Genre	Action/réflexion
Support	Cartouche
Joueurs	1 joueur
Sauvegarde	Non
Langue	Japonais
NOTE	9/10

RayXamBeR, drillerR !





Courriers des lecteurs

"Cher Rayxamber,

Je tiens à te faire remarquer que je ne suis pas d'accord avec toi en ce qui concerne les notes attribuées à certains jeux et à commencer par Chaos Control. Etant possesseur des versions Saturn et CD-i. Je peux t'affirmer que la version CD-i est de loin supérieure à son homonyme sur la 32 bits de Sega. Pour commencer graphiquement le jeu est plus beau, la définition est supérieure. L'animation est sans faille. Et les bruitages et musiques sont de bien meilleure qualité. La version CD-i est aussi plus longue : un niveau a été ajouté.

Sinon au niveau du principe c'est la même chose mais j'adore ! Un jeu simple d'accès, qui offre un certain challenge et qui n'est pas si simpliste qu'il n'y paraît car au dernier niveau il faut savoir trouver son chemin dans le labyrinthe que représente le vaisseau-mère alien. J'ai tout de suite accroché et j'ai même été accroché à une époque. D'ailleurs je vais de ce pas m'en refaire une partie, j'espère que tu es fier de toi, je viens de replonger !"

Arethius le chaos contrôlé.

RayXamBeR : "Il faut tout de même préciser que le test concernait seulement la version Sega Saturn. Oui, la version CD-i est meilleure et donc, testé dans cette version, il aurait peut-être mérité un meilleur avis."

Vous aussi n'hésitez pas à réagir comme l'a fait Arethius. Un test est, par définition, subjectif puisque lié à la sensibilité du testeur. Certes ce dernier essaie d'être le plus détaillé et le plus objectif possible même lorsqu'il teste un style de jeu qu'il n'apprécie pas beaucoup.

Par ailleurs il ne nous est pas toujours matériellement possible de tester un même jeu dans toutes les versions qu'il a engendré. Lorsque c'est le cas, nous ne parlons pas des autres versions et ne jugeons le jeu que par rapport aux seules capacités de la machine. De plus si vous voyez des imprécisions, des choses que l'on a omises de signaler lors d'un test, n'hésitez pas à nous en faire part, tout le monde y sera gagnant. Nous ne pouvons raisonnablement prétendre tout savoir. Et c'est encore heureux !



Revue de Presse

Pirates Mag' 21

Le nouveau *Pirates Mag* est disponible depuis un petit moment déjà.

Le sommaire et toutes les infos sur ce numéro sur :

www.acbm.com/pirates/num_21/index.html

Comme toujours c'est un agréable moment de lecture. Et il est étonnant de constater, plusieurs mois après que l'info ait été révélé dans *Pirates*, que les media plus "classiques" finissent par s'en faire l'écho (scanner en roulant les réseaux Wi-Fi, les failles de la carte vitale, etc.).





Revue de Presse

Pas de *Retrogame* n°3 à l'horizon... Espérons que ce retard n'augure pas de triste nouvelle. Ce serait vraiment dommage que le seul magazine du genre soit abandonné aussi rapidement.

Encyclopedia of Game Machines



Ce livre regroupe la plupart des machines vidéoludiques de 1972 à 2005, quelles soient micro-ordinateurs, consoles de jeux ou bien consoles portables ! Chaque machine a droit à un descriptif et quelques chiffres la concernant. Cela peut aller d'une page à pratiquement une dizaine lorsqu'il y a vraiment beaucoup à dire sur la machine en question. L'éclectisme est de rigueur car toutes les machines, quelle que soit leur nationalité d'origine, sont traitées. L'Amstrad GX4000 pourtant jamais commercialisée aux Etats-Unis est traitée, de même que la Super Cassette Vision. Il en est de même avec la WonderSwan ou la Pc-FX qui n'ont jamais atteint d'autres contrées que le Japon.

La présentation est excellente, toutes en couleurs et sur du papier de qualité. Les explications sont la plupart du temps vérifiées malgré quelques erreurs dans certains chiffres (par exemple, 80 jeux Pc-FX, c'est plus qu'il n'en est jamais sorti !). Intéressant de savoir que les Gameboy et GameBoy Color se sont vendues à 120 millions d'exemplaires, qu'une Nec a fait 7 millions et qu'il s'est tout de même vendu plus d'un million de Virtual Boy. Mais sans doute pas suffisamment pour que Nintendo continue l'aventure de cette singulière machine.

Les Nintendo DS et Sony PSP sont juste abordées puisque venant juste de sortir à la réalisation de cet excellent livre. Il n'empêche qu'à cet instant le livre mentionne 3 millions de DS contre un seul de PSP !

ABC to the VCS



Ce livre est aux antipodes du précédent. Tout en noir et blanc et plutôt illustré de façon spartiate. La qualité de reproduction est aussi plus proche de la simple photocopie que de l'imprimerie. Il n'empêche, il ne manque pas de qualités. Destiné uniquement à la VCS2600, il recense la plupart des jeux de cette machine, qu'ils soient commerciaux de l'époque, prototypes et même *homebrew* (des définitions de certains termes sont données en introduction). De plus il ne s'agit pas d'une liste alphabétique mais d'un travail de catégorisations sous forme d'une grosse vingtaine de chapitres aussi divers que : idrivers start your engine regroupant les courses de voitures, climb to the top avec le mythique Crazy Climber, etc. Pour chaque jeu il y a un rapide descriptif voire un avis de l'auteur. Pour chaque jeu une capture d'écran qui sort assez mal en noir et blanc photocopie (vous voyez la qualité des photos des tous premiers ReVival ? c'est pareil ici !)

A noter que ce livre est une réédition (et une réactualisation) d'un livre plutôt ancien car écrit en 1983 et édité la première fois en 1996 !

Un bon livre mais à notre humble avis moins indispensable que le précédent. Cela dit quitte à commander aux Etats-Unis autant ne payer qu'une seule fois le port !

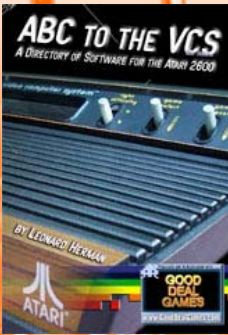
Ces deux livres sont disponibles à la vente chez GoodDealGames

RayXamber



43

ABC to the VCS



Live

Wonderswan Color

Virtual Boy

GP32

Lynx

Vectrex

Dreamcast

Mr Driller



Space Invaders : Virtual Collection



Fly Shot



Pac-Land



VecVox



Cool Heroes



Cartouche bonus Duranik



Radrigy



Total Carnage



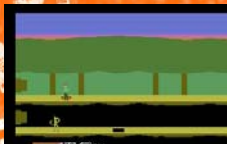
Beggar Prince



Spindizzy World



Pitfall II



Sword Quest



Thunder Castle



Yars Revenge



Debris



Maze Maniac



JagMind : Bomb Squad



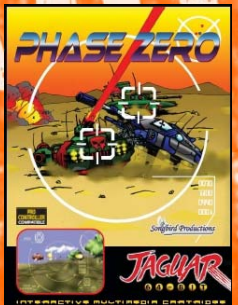
Gorf Classic



Under Defeat



Phase Zero



Defender of the Crown



Burning Fists

