

100% HOMEBREW & RETROGAMING

# POVival

42



MAIS AUSSI : NOUVELLE RUBRIQUE 100% SHOOT'EM ALL, RETOUR VERS LE PASSÉ  
AVEC BC RACER SUR MEGA-CD...



# EDITO

ReVival  
ReVival  
ReVival  
ReVival  
ReVival



ReVival n°42 sort rapidement en ce début d'année, après les péripéties de maquette du précédent. C'est Griffon qui reprend les rênes de la maquette. A son sujet, sachez que c'est lui qui concevait l'excellent fanzine PC Engine Power Fan dans les années 90, et tout récemment il a lancé le *Fanzi'Nec*. Il ajoute donc une corde à son arc pour démontrer ses talents de maquettiste. Nous le remercions vivement de venir rejoindre l'équipe de ReVival et de proposer une maquette totalement refondue qui devrait satisfaire le plus grand nombre : esthétique, fournie mais pas fouillis, aérée mais pas vide. Ce renfort devrait aussi garantir une sortie plus rapprochée de votre publication préférée. Un grand merci à lui !

Hormis ce changement, l'esprit ReVival demeure et l'actualité bat son plein avec une quantité astronomique de projets, de nouveautés, sur de nombreuses machines. Une vraie orgie et se gaver coûte cher ! C'est aussi le rôle de ReVival que de vous aiguiller vers les *homebrew* incontournables qui sévissent partout dans le monde. Certes les collectionneurs affamés - et parfois aveuglés - auront déjà acquis une bonne partie de ces jeux mais ils ont aussi besoin de ReVival car, dans le flot de productions *homebrew*, impossible de ne rien rater que ce soit par négligence, manque de temps ou d'information !

Vous aimez comme nous le jeu vidéo *homebrew* sur des machines rétro ? Alors rappelez-vous : la seule publication orientée *homebrew* qui informe, teste en profondeur et n'est pas avare d'anecdotes croustillantes, c'est ReVival.

Pour être franc il n'est pas totalement *homebrew* et se permet une intrusion particulière puisque désormais Hydeux nous rejoint et tiendra régulièrement une chronique destinée à nous tenir au courant de l'actualité des *shoot'em up* ! Certes ce ne sont pas des jeux *homebrew* (encore qu'il y en ait quelques-uns dans le lot !) mais c'est le style de jeu qui reste le plus *old school* à l'heure actuelle. Et puis on adore ça, alors on se fait plaisir et on espère que vous apprécierez comme nous cette nouvelle rubrique amenée à être présente constamment dans nos pages.

Bref, ReVival évolue, change mais conserve son seul leitmotiv : vous informer, vous donner envie de lire, de pénétrer l'univers du jeu vidéo *homebrew* comme aucune autre publication ne prend le temps de le faire.

Bonne lecture et bonne année 2010 !



# SOMMAIRE

120

## revival# 42

04

Informations

05-15

En bref

16-18

Insanity

19-22

Ghostblaster

23-25

Zaku

30-31

Zippy Race

32-34

Rush Rush  
Rally Racing

26-27

Shmup' em all

28-29

Do The Same

35-38

Interview :  
J-P Meola

39-40

BC Racer

41-42

Mean Santa

43

X-Mas Demo  
2009

**Revival** est une publication de l'association **RayXamBeR**

Rédac chef et président de l'asso : Cyril Denis (RayXamBeR)

Site Web : Cyril Denis (conception : Paul Caillet)

Couverture : Gregg - Mise en page : Griffon (*FestiNEC*)

Ont participé à ce numéro : DarkWolf, Hydeux, Kiwi



Tous nos tarifs sont port inclus  
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 obligatoire à l'association RayXambeR = 1 euro



- ☐ Intégrale ReVival (42 numéros en tout) = 113 euros
- ☐ Intégrale ReVival (41 n°) + abonnement 4 numéros (du 42 au 45 inclus) = 129 euros
- ☐ Intégrale ReVival (41 n°) + abonnement 4 numéros (du 42 au 45 inclus) + 3 Hors Série = 152 euros

- ☐ Hors Série 100% consoles Atari = 7 euros

- ☐ Hors Série Nec la totale vol 1 = 16 euros
- ☐ Hors Série Nec la totale vol 2 = 10 euros
- > Les deux volumes à 25 euros
- > Les trois hors série (Nec + Atari) à 30 euros



## ST Magazine

Abonnement 3 numéros 12,50 € (adhésion incluse, sinon 11,50€)

Anciens numéros (du 129 au 146 inclus, soit 18 numéros) :

- ◆ 4 numéros = 15 euros
- ◆ 8 numéros = 29 euros
- ◆ 12 numéros = 42 euros
- ◆ 16 numéros = 56 euros
- ◆ 18 numéros = 62 euros

**Pack AtTOS**  
(7 numéros en tout)  
=> **22 euros**

Hors Série 20 ans  
de l'Atari ST  
1985-2005  
=> **7 euros**

- ☐ Intégrale AtTOS + ST Magazine (25 n° en tout) + HS 20 ans Atari ST = 86 euros

Intégrale AtTOS + ST Magazine + HS 20 ans  
+ abonnement 3 n° suivants = 96 euros

> Paiement possible en deux fois (deux chèques tirés avec un mois d'écart)

- ☐ Intégrales AtTOS/STMag + ReVival + les 3 hors série ReVival + double abonnement STMag/ReVival = 226 euros seulement !

> Paiement possible en trois fois (trois chèques tirés avec un mois d'écart : 100 - 76 et 50 €)



## ReVival

Abonnement 4 numéros 17,50 €  
(adhésion incluse, sinon 16,50 €)

Anciens numéros  
(du 22 au 41 inclus, soit 20 numéros)  
[car pas de n°27]

- ◆ 4 numéros = 16 euros
- ◆ 8 numéros = 31 euros
- ◆ 12 numéros = 45 euros
- ◆ 16 numéros = 59 euros
- ◆ 20 numéros = 72 euros

Anciens numéros  
(du 12 au 21 inclus, soit 11 numéros)  
[car n° bis HS1]

- ◆ 4 numéros = 14 euros
- ◆ 8 numéros = 25 euros
- ◆ 11 numéros = 32 euros

Anciens numéros  
(du 1 au 11 inclus, soit 11 numéros)

- ◆ 4 numéros = 10 euros
- ◆ 8 numéros = 17 euros
- ◆ 11 numéros = 22 euros







*Les news affluent en masse. Le homebrew semble un phénomène amené à perdurer. Il faut juste espérer ne pas subir de krach comme en 1984 et que la quantité ne devienne pas synonyme de mauvaise qualité. On peut préjuger du contraire étant donné les ambitions affichées de certains développeurs et/ou éditeurs, du dynamisme ambiant, et bien entendu des jeux qui sortent régulièrement et ceux annoncés. Des titres totalement exclusifs côtoient des reproductions dépassant souvent les originaux. Le monde homebrew est en ébullition et ReVival s'active pour sortir plus fréquemment afin de coller au plus près de l'actualité.*



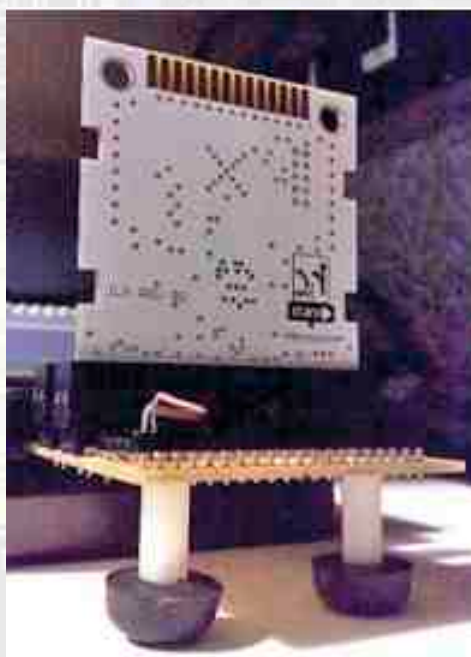
## MATTEL INTELLIVISION

La première 16 bits de l'histoire sort de sa boîte et mise sur l'avenir avec la conception - et la réalisation - d'un



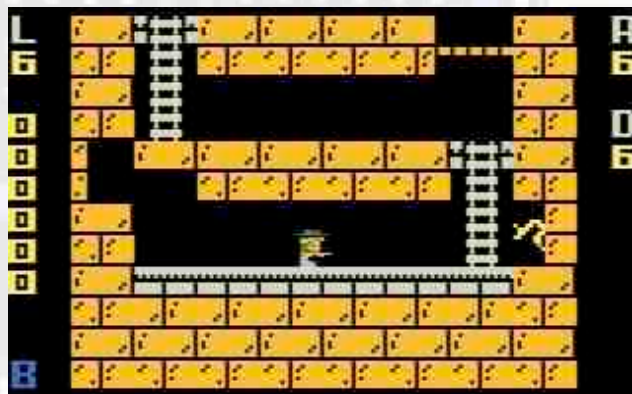
nouveau circuit permettant de dépasser la limite théorique de 32 K pour atteindre 240 ! Plus simple à fabriquer et moins onéreux, cette bonne idée que l'on doit principalement à Joe Zbiciak sera exploitée par les prochains titres en développement. A commencer par *Rick Dynamite*, l'adaptation de *Rick Dangerous* par Arnauld Chevallier qui progresse régulièrement, avec l'ajout récent

de nombreuses fonctionnalités. De même *Super Space Patrol* apporte diverses améliorations au niveau de la jouabilité (d'autres niveaux de difficulté, des obstacles supplémentaires, etc.).



◀ nouveau circuit électronique de cartouches intellivision

crédit photo :  
Intellivisionword





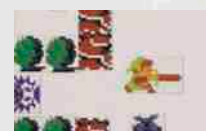


## NINTENDO NES

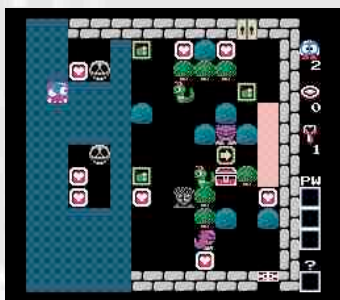


*GemVenture* est un nouveau titre en préparation, inspiré par *Puzzle Quest*, dans lequel il faut combattre une succession de monstres. Le jeu n'est pas finalisé pour l'instant.

*Retrozone* a remis le couvert avec une nouvelle cartouche 8 bit XMas et contenant un jeu appelé *Snowball Fight*, jouable à 4, et testée dans le présent numéro ! Et pour faire plaisir à vos proches, fans de Mario, Brian Parker a réalisé trois séries de magnets à l'effigie de *Super Mario Bros*, *Zelda* ou tout récemment *Donkey Kong* dans leurs versions d'origine sur Nes. Une superbe idée, dotée d'une réalisation très propre. Seul le prix 22 dollars, et l'obligation de faire venir cela des Etats-Unis pourra réfréner les ardeurs.



De façon analogue à *Hoppin' Mad* vient de sortir une série très limitée (30 copies) de *Eggerland: Revival of the Labyrinth*. C'est là aussi une conversion anglaise d'un titre resté exclusif au marché japonais. 50 dollars pour un épisode intéressant de la série de HAL Laboratory, *Eggerland Mystery*.



Parmi les abandons regrettables, est celui d'une compilation très prometteuse s'appelant *Arcadia VI*. Si vous n'avez jamais entendu parler des 5 premières c'est normal, la dénomination VI évoque uniquement le nombre de jeux présents. Cependant seuls quatre d'entre eux ont eu le temps d'être avancés : *Tennis*, *Xerxes*, *Ghurka* et *Twin Cam Turbo*. Entre transfiguration de *Pong*, shoot'em up à scrolling vertical, *Commando-like* et *Spy Hunter-like*, cette cartouche aurait pu rencontrer un grand succès. Malheureusement il n'en sera rien. Espérons que le développement pourra être poursuivi, un jour.







## SUPER NINTENDO



La *Powerpak* sur Nes vous a été détaillée longuement dans notre numéro 37. Ce lecteur de cartes *Compact Flash*, déguisé en cartouche Nes rend de fiers services : celui de proposer un moyen simple pour tester les nouveautés au cours de leur développement. Le même exploit a été réalisé par la même société, *Retrozone*, pour la 16 bits de Nintendo. Tombé en rupture de stock rapidement, il devrait en être fabriqué de nouveau. Certes le prix est élevé (125 dollars) mais cela inclut le coût du R&D, des composants électroniques utilisés. Il faut savoir que ce n'est point comparable aux multiscart figées qui se contentent - mais c'est déjà très bien - d'un contenu non évolutif. Ici il est non définitif et surtout la cartouche a la place d'accueillir des composants supplémentaires afin d'améliorer la compatibilité avec les jeux sur cette machine. Car en l'état tous ne sont pas reconnus. C'est le cas des programmes ayant recours au *Super FX* ou à un DSP. Ce dernier peut être inclus, pour un surcoût de 11 dollars, dans la *SNes Powerpak* !



## ODYSSEY MAGNAVOX



Première incursion de cette honorable machine sur la scène *homebrew* ! Datant de 1972, cette console est très particulière et rudimentaire puisqu'on ne peut qu'utiliser les instructions qu'elle contient déjà. Les simili-cartouches ne font donc qu'activer ces possibilités existantes. *Odball* consiste à défendre son château d'une attaque ennemie, au tour par tour.



Son prix, 60 dollars, inclut un *packaging* superbe et contenant tous les extras nécessaires pour jouer. Un nouveau jeu sur une machine de 38 ans, ça laisse rêveur ! Si nous ne possédons malheureusement pas la machine, nous vous présenterons cependant ce bel objet lorsque nous le recevrons.







## CBS COLECOVISION

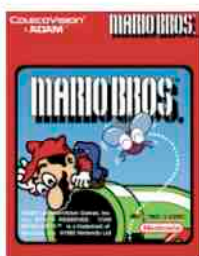
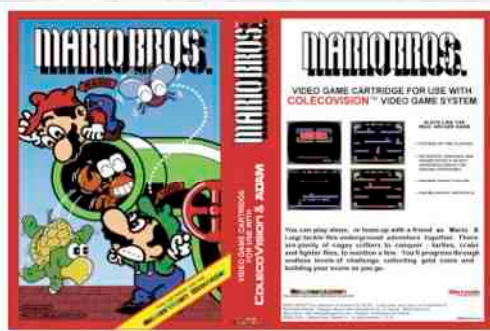
L'auteur de *Super Space Acer*, dont le développement progresse régulièrement avec de superbes boss, travaille aussi sur *Waterville*



*Rescue*, un shoot'em up à scrolling horizontal pour deux.



*Mario Bros* est enfin sorti chez Collectorvision et Good Deal Games (ce dernier étant



le distributeur exclusif des 50 cartouches bordeaux !). Le temps a été long car, contrairement à la plupart des productions de cette société, le jeu Nintendo a pris une bonne année à être conçu contre 4 à 6 mois pour les autres titres.

Aussi *Pooyan* et *Penguin Land* sont en cours de finalisation et *Frantic* de Scott Huggins est abandonné, la faute au manque de motivation de l'auteur. Dommage.



Harvey deKleine auteur de *Squares!* (testé dans ReVival n° 37) vient de finaliser un hardware ajoutant de nouvelles fonctionnalités et notamment des sorties vidéo/audio de qualité. Même s'il faut installer cela soi-même, le jeu en vaut la chandelle. Il ne reste plus qu'à attendre que ce soit disponible ! Son nom de code est *YPbPr*. Avouez

que c'était important que l'on vous donne son nom. Non ?

*Burn Rubber* est planifié pour une sortie printanière. Ce jeu de courses, aux allures de *RC Pro*







*Am* sur Nintendo Nes promet beaucoup notamment en raison de ses différents modes de jeu et la possibilité de s'affronter à deux. Il est question d'un *scrolling* multi-directionnel qui devrait réconcilier avec la Colecovision ceux qui la pensaient incapable d'arriver à en proposer un décent, c'est-à-dire fluide et sans saccades.



Toujours dans le domaine automobile, Collectorvision prévoit *Super Turbo Racing*, une course automobile en vue arrière, façon *Out Run*. Elle devrait gérer le module *Turbo* et si l'intérêt, l'animation sont à la hauteur des premières ébauches graphiques, ça promet !

Enfin, *Colecovision rpg* est le nom de code donné à un jeu de rôles sur cette machine qui n'en est qu'à ses prémises.



## ATARI LYNX

Celui que l'on connaît sous le nom de *Matashen* (Matthias Ashenbrenner) change de registre après *Lynxopoly* puisqu'il s'active sur *Iron Quest - Puzzle Command* secondé par *Daniel Henricks* (qui a fait partie de l'équipe de *Eclipse Software* à l'origine de *Iron Soldier* !). Il a prévu une adaptation de *Space Ark* (Atari 2600) ainsi que *Project Destiny*, un jeu d'aventure.

## NINTENDO VIRTUAL BOY



*Insect Combat* est après *GoSub!* le second projet récemment débuté sur cette machine. Ce jeu de baston met aux prises des insectes. Peu avancé, il ne faut pas compter sur une sortie prochaine. Pour le futur, comprendre au minimum 2011, *Fury Unlimited* envisage de créer ses premiers jeux pour ce support singulier. Connaissant la qualité de ses productions sur Vectrex, on ne devrait pas être déçu !







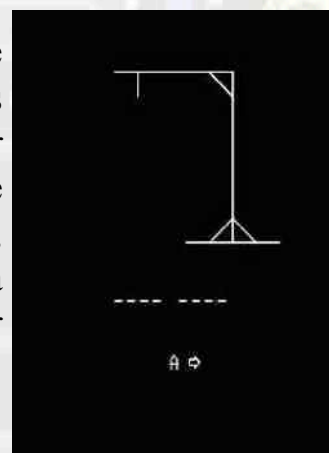
## MB VECTREX Multicart 72 in 1



Andy Coleman, après le médiocre *City Bomber*, propose une *multicart* fort intéressante puisque très complète (contenant tous les jeux d'époque et les *homebrew* libres) et surtout une version *light* à un prix vraiment accessible (20 livres sterling). Il s'est permis d'ajouter un petit jeu original, *HangMan* ou jeu du pendu dans lequel il faut deviner des mots relevant du domaine du jeu vidéo. Elle vient agréablement remplacer le recherchée mais obsolète *Sean Kelly's multicart*.

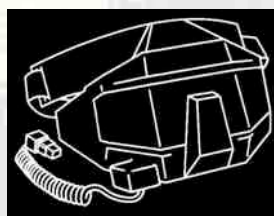


*3D Sector-X* est enfin disponible et même s'il y a eu du retard dans les envois, tous les acheteurs l'ont reçu et peuvent se délecter de la première expérience 3D réussie sur cette machine. N'y allons pas par quatre chemins, le jeu est excellent. Et on vous assure faire la lumière dès ReVival n°43, le temps de ressortir le *3D Imager* du placard et c'est parti !



Pour la petite histoire, *Royal21* a connu une version spéciale intitulée *Royal21 XMas Edition*. Seulement cinq exemplaires ont été proposés pendant les fêtes de fin

d'année au prix de 50 dollars. Rien de vraiment époustouflant puisque le jeu ne change pas dans son déroulement, seuls des ajouts cosmétiques ont été apportés et une jolie cartouche rouge transparente pour aller avec vos habits de Père Noël ! Bien que sympathique cela ne justifie pas un nouvel achat lorsque l'on possède déjà la version *standard*.



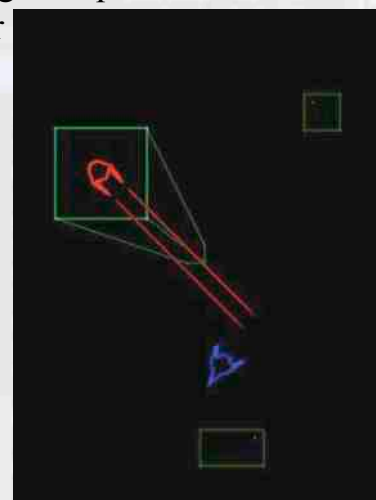
Mais Fury Unlimited ne fait pas que du réchauffé et vient d'annoncer coup sur coup deux nouveaux jeux pour 2010, à commencer par *Sectis* qui devrait casser la baraque puisqu'il sera jouable à deux simultanément (génial car la Vectrex souffre d'une trop grande individualité dans ses productions) et, bien qu'en 2D, se présente comme un prologue à *3D Sector-X*. Mais la 3D pure n'est pas oubliée avec *3D Vec Trek* prévu pour la fin 2010. Le titre peut laisser







supposer qu'il s'agit d'une adaptation du génial *Star Ship/Star Trek*. Et si vous le pré-commandez avant le 30 mars, un T-Shirt sera offert (précisez la taille parmi M, L et XL). Aussi la quantité produite n'est pas limitée : tous ceux qui voudront le pré-commander le recevront ! Initiative intelligente qui évite de trop limiter une production ou bien d'avoir des invendus sur les bras !



## ATARI JAGUAR



ReVival is a RayKambell association publication.  
Editor and association chairman: Cyril Denis (RayKambell)  
Web site: RayKambell  
Cover: Gregg  
Layout: Morgan Le Galudes (Odile, one)  
They participated to this issue:  
Gokufuna, Lucifershale  
Translation from French: Didier Briel, unless otherwise mentioned.

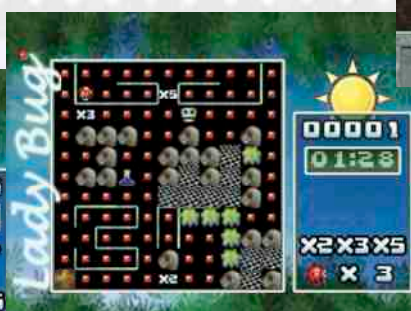
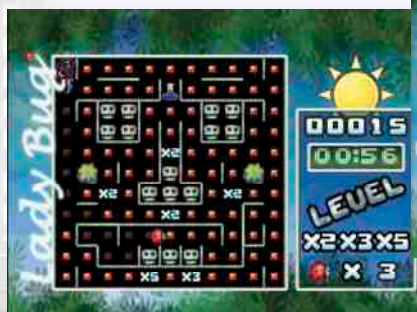
C'est officiel, *Another World* est prévu pour tirer profit de la future - et très attendue - *Jag-CF*.

*Death Tongue* n'est pas un jeu fait avec les pieds (tongue, pied, humour !) et utilise le moteur 3D du célèbre *Doom*.

L'objectif est de réaliser un jeu complètement nouveau. Pour le moment, ce qu'il a été possible d'en voir reste très proche du jeu de ID Software.

Le groupe de développement Reboot continue d'avancer son shoot'em up *Project One*. Enfin, *Matmook*, auteur de *Do The Same* (testé dans ce numéro) se focalise sur *LadyBuggued*, adaptation très libre du génial *Lady Bug* dont l'on vous recommande la récente version Atari 2600 testée dans notre n°39.

Informations	
ReVival is sold by Good Deal Games (thanks Michael!) and by AtariAge (thanks Albert!) for the United States and by 16/32 Systems (thanks Nick!) for the United Kingdom and Europe.	
Here is the direct access to these retailers:	
GOOD DEAL GAMES www.gooddealgames.com	AtariAge http://www.atariage.com







## ATARI VCS 2600



*Prince of Persia* est pressenti pour être adapté par Christopher Walton. Ce dernier est renommé depuis son excellent *Juno First* et les premiers travaux laissent augurer du meilleur avec une animation faisant honneur au hit intemporel de Jordan Mechner. Qui aurait pu cette machine capable de telles performances ?



D'autres titres sont annoncés, notamment *Faceball 2600* qui pourrait inaugurer le genre FPS sur Atari 2600, bien que des expériences sympathiques aient déjà vu le jour avec le très bon *Skeleton* + de *Eric Ball*.

Arrêtons-nous aussi quelques instants sur *Castlevania*. Cette idée date de longtemps mais la structure de base du jeu existe réellement et les quelques personnes engagées (on



retrouve Chris Walton) sur ce rêve un peu (beaucoup ?) fou font preuve d'une ingéniosité sans faille. Les quelques écrans et *sprites* montrés sont absolument superbes. Par suite on pourrait même espérer jouer à un *Super Mario Bros* plus vrai que nature ! Tremblez Nintendo, Sony et Microsoft, l'Atari 2600 n'a pas dit son dernier mot !

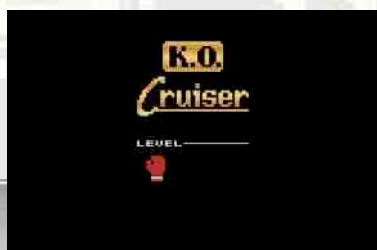


*Racer* est enfin sorti avec un superbe *packaging* reprenant celui des jeux argentés de la console, comme le fit *Elevator Action* il y a quelques années.

Dans le même registre, car prototype à l'origine, c'est au tour de *Bouncing Baby Bunnies* d'être édité à 60 exemplaires. Ce titre de Telesys date de 1983 et ne propose guère mieux qu'un Game&Watch-like. Le prix, qui



inclut un *packaging* superbe et pour ceux qui le désirent une véritable cartouche Telesys (différente des boîtiers Atari standard) une belle boîte en couleur, reste élevé atteignant les 80 dollars !



*K.O. Cruiser* est terminé et utilise la totalité de 32 K pour reproduire, avec une réalisation époustouflante, le génial *Punch Out!* de Nintendo. Il ne fait pas que le plagier et propose un







des meilleurs *homebrew* jamais créés sur cette console que l'on espère détailler prochainement si une édition sur cartouche a la bonne idée de sortir.



*Doctor* est une nouvelle demo de *Trilobit* qui a été conçue pendant l'*Alternative Party*. Elle a gagné le premier prix et cela n'a rien d'étonnant étant donné les effets bluffants qu'elle propose : déformation de visage, musique d'enfer, rotation, etc. Superbe même si c'est juste pour le plaisir des yeux.



*2600Tris* est un jeu pour deux joueurs simultanément. Espérons qu'il saura faire preuve d'originalité car il existe déjà *Edtris 2600* et *Cubis*.

*GoSub 2* marche sur les plate-bandes du premier épisode. Pas de grosse nouveauté semble-t-il mais il faudra attendre le test pour en être certain !

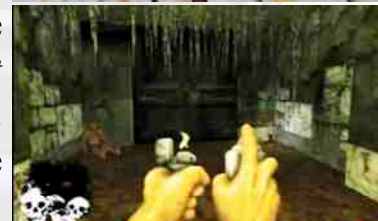
Le gros morceau du moment est la disponibilité de la *Harmony Cart*. Elle

permet de combler un sacré vide laissé par la pénurie de *Cuttle Cart 2*. La HC ne fonctionne cependant que sur 2600 mais est autrement plus simple à utiliser et bien moins chère ! Deux versions existent, avec somme toute peu de différences ne justifiant pas nécessairement les 25 dollars d'écart. Un banc d'essai complet vous attend prochainement.



## SEGA DREAMCAST

Dans la lancée d'une très belle année 2009, ponctuée de jeux intéressants comme *Dux*, *Last Hope Pink Bullets* ou encore *Rush Rush Rally Racing*, 2010 s'annonce tout aussi plaisante avec *Irides* (ex-*Blocks2*) déjà disponible auprès de *The Goat Store* (deux versions : standard et deluxe) ainsi que *Hypertension* de *TDGMods*. Il utilise le moteur 3D de *Doom* et s'inspire de *Blood*, un FPS assez ancien.



▲ *Hypertension*



◀ *Irides*







## ATARI 7800 PROSYSTEM



*Happy Halloween* met en scène un personnage, *Van Allensings* (subtile mélange entre Van Helsing et le groupe de *hard* Van Halen !) devant ramasser des talismans protégés par les très inquiétants *Frankenstein*, *Dracula* et même un loup-garou. La réalisation est prometteuse avec des graphismes avenants. Réalisé par l'auteur de *Wasp* (Mark Ball), il propose un affichage de 64 couleurs simultanées à l'écran alors que la machine a une limite théorique inférieure ! Ce genre d'exploit est typique de l'esprit *homebrew*.



*Bob de Crescenzo* avance vite sur *FailSafe*, suite non officielle de *Countermeasure*. Pour information, le premier épisode est l'un des rares jeux exclusifs à l'Atari 5200. Le principe de base est conservé (diriger un tank et détruire des missiles dans un temps imparti), les ajouts, les variations incluses et une réalisation top moutoute nous font prédire un futur très grand sur cette console.



## PHILIPS VIDEOPAC



*John Dondzila* récidive avec une nouvelle *multicart* pour cette machine. On peut même la considérer comme ultime tant elle est volumineuse : 233 titres ! Certes des doublons sont à recenser, du fait de petites différences et/ou d'une adaptation aux standards Pal et Ntsc mais la plupart des jeux de la Videopac sont là. Et même plus,







avec des prototypes ou des demos. Tous les jeux occupent 2, 4 ou 8 K. Et chacun est sélectionnable par le biais de *switchs*. Il n'y a donc pas le côté pratique d'une sélection par menu. Aussi, les titres de plus de 8K comme le génial *homebrew KTAA* qui en occupe 12, ne sont pas présents sur cette compilation dantesque. Et 40 dollars seulement ...

prototypes existants sur Videopac ainsi qu'un CD-Rom avec moult photos. Le même *Andy Ryals* prévoit d'éditer *Night Fighter* une simulation d'avion et plus tard pourquoi pas *Powerlords* + et *Crazy Horses*.

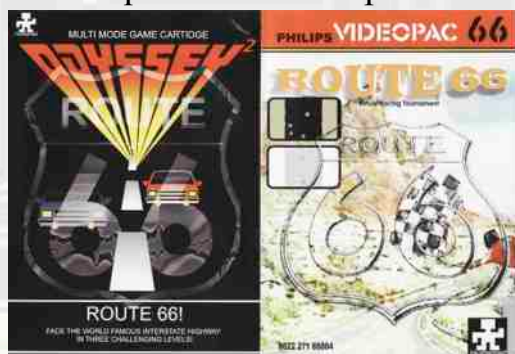


**ROUTE 66** vient de sortir en version «+» grâce aux bons soins de *Classic Consoles Center*. Ce *homebrew* date de 2007 et avait déjà été édité confidentiellement. Les auteurs - *Rafael A. Cardoso da Silva* et *René van den Enden* - ont remis le couvert en ajoutant diverses fonctions et des décors exploitant les performances des modèles «+». Au prix de 29 euros, ils ont été dévoilés lors de l'Eurocon d'octobre 2009 et fabriqués à 100 exemplaires.

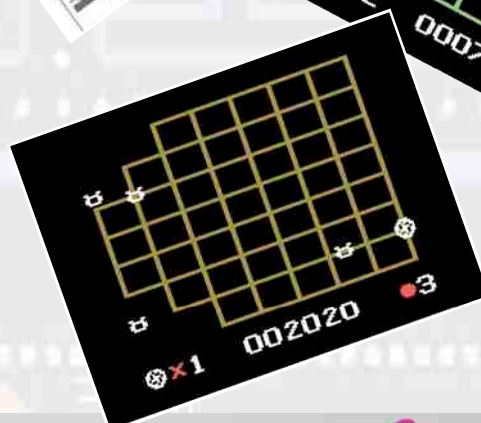
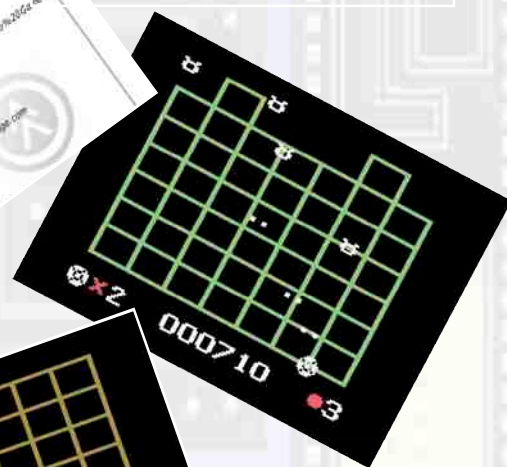
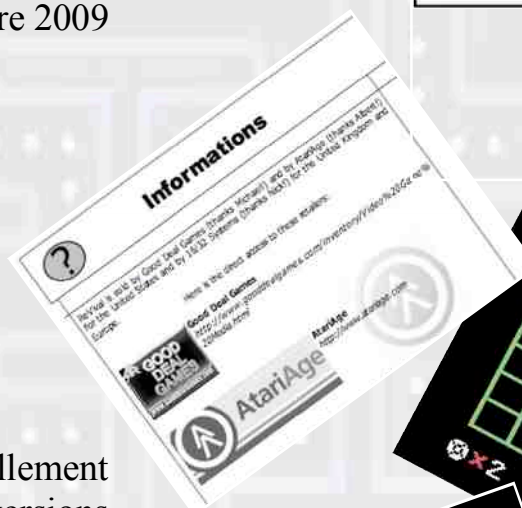


A côté de ces prototypes, certes intéressants mais pas vraiment novateurs, il y a tout de même une actualité sur cette console avec *Grid Defender*. Le peu que nous avons pu en voir montre un jeu excellent à tout point de vue : animation, graphismes et intérêt puisqu'il n'hésite pas à s'inspirer d'un programme de *Jeff Minter*, en l'occurrence *Grid Runner*. A suivre de très près.

Revival is a RayKamBek association publication.  
Editor and association chairmans Cyril Denis (RayKamBek)  
Web site: RayKamBek  
Cover: Grogg  
Layout: Morgan Le Guludec (Odie, one)  
They participated to this issue:  
Gokufuria, LuciferShale  
Translation from French: Didier Briel, unless otherwise mentioned.



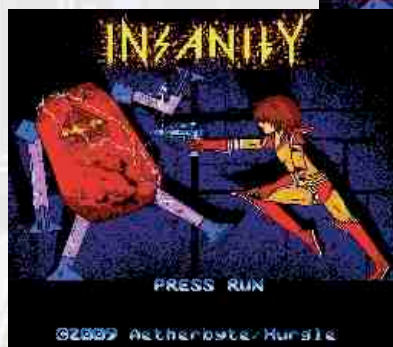
*Robot City* est officiellement terminé. La plus intéressante des versions proposées devrait être la *deluxe* puisqu'elle contient un livre racontant de nombreuses informations sur les







Par RAYX AMBER



## INSANITY

Développeur : Aetherbyte Studios

Année : 2009

Genre : Berzerk-like

Support : SCD

Joueur : 1

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais

6/10



C'est le premier jeu *homebrew* sur PC Engine depuis huit ans (*Meteor Blaster DX*). Et c'est une éternité ! *Insanity* marche sur les traces de *Berzerk* et est le fruit du travail de *Andrew Darovich*. Celui-ci officie sous l'appellation *Aetherbyte Studios*. Une première réalisation qui en appellera d'autres puisqu'est déjà en préparation une compilation de jeux d'arcade.

La grande surprise est le pressage professionnel du Super CD-Rom2 et un *packaging* qui respecte à l'identique celui des productions officielles. Et s'il est bienvenue que, enfin, sur la tranche soient écrits à la fois le nom anglais et son équivalent japonais, c'est presque impossible à lire tant le fond et la police de caractères se confondent. La notice est minimaliste (4 pages seulement) avec juste les commandes pour jouer et l'*artwork* choisi n'est pas extraordinaire. Mais là n'est

pas l'important (même si les collectionneurs s'offusqueront en entendant cela). Pas de séquence d'introduction hormis un effet graphique sur l'image de présentation et la partie peut commencer, avec - et c'est une grande première sur Nec - le choix de la musique : CD-Audio ou PSG (utilisant le processeur sonore de la console).



*Insanity* est un pur jeu d'arcade *old school* (*Berzerk* date de 1980) qui ne tolère aucun temps mort. Les salles s'enchaînent à vitesse grand V et fourmillent de robots. Si les premières salles sont habitées par de la ferraille à la bêtise affligeante, au

fur et à mesure de la progression, les robots s'enhardissent, se mettent à tirer plus fréquemment et se déplacent plus rapidement.



Cependant, il leur arrive toujours d'exploser contre un mur, celui-ci les détruisant de la







même façon qu'il détruit le joueur. Comme dans le titre original de Stern, rester trop longtemps dans une même salle fait apparaître

Les robots évoluent et changent de couleur selon leurs performances : orange, bleue, verte, rouge, violet et turquoise. Un conseil

alléchants et devraient

confirmer les espoirs aperçus avec *Insanity*. Il le dit lui même : «*Comme c'est mon premier jeu, quelque soit la console, il n'est certainement pas parfait. J'espère que ce premier essai montre le potentiel de Aetherbyte pour ses projets futurs.*

*Insanity a principalement été une expérience d'apprentissage !*»

On pourra reprocher des graphismes trop semblables, une



"On pourra reprocher des graphismes trop semblables"



un ennemi indestructible. Comme l'objectif est d'obtenir le meilleur score, on est partagé entre le désir de vouloir tout éradiquer et celui de ne pas perdre de vie. Nettoyer complètement une salle octroie un bonus non négligeable.

Et ce n'est que lorsque l'on obtient, à la force du poignet, le score de 50.000 points que le *boss* pointe son nez. Après une petite séquence de fin, la partie peut continuer ensuite, avec une forte augmentation de la difficulté !

pour économiser des vies précieuses : au moment où une nouvelle salle s'affiche, faites pause et observez où se situent les robots de façon à vous déplacer ou tirez judicieusement. Malgré cela, il faut s'accrocher, avoir des réflexes affûtés et surtout de la chance !

La réalisation globale est bonne mais en deçà du niveau de la plupart des productions de l'époque. Il faut aussi relativiser : une seule personne pendant un an ne peut rivaliser avec des équipes de production plus importantes et ne faisant pas cela sur leur temps libre ! Laissons donc le temps à *Arkhan* d'optimiser ses connaissances en programmation sur Nec.

Ses futurs projets sont



*l'ennemi indestructible qui arrive au bout d'un moment*

animation un peu rigide, une jouabilité parfois handicapée par le côté énervant des collisions au pixel près. On peste parfois de mourir alors qu'on pensait avoir évité l'angle d'un mur.

Ces quelques défauts ne doivent cependant pas détourner le necmanique de cette production sympathique à pratiquer.



*un des derniers niveaux*





Boss phase 2b



Mode Arcade



Boss phase 1



Boss phase 1b



Boss phase 2

info +



Il existe trois modes cachés à découvrir : *arcade*, *hyper* et *predator* et une demo peu avancée d'un Pac-Man étonnant (car les niveaux occupent de nombreux écrans). Tous sont accessibles en maintenant appuyée le pad + Run. Chaque direction correspond à un des 4 secrets.

Le mode arcade est un hommage à *Berzerk* avec l'apparition du célèbre *Evil Otto* (smiley) et des changements notoires dans les graphismes (absence de décor de fond), *Predator* propose que les robots soient invisibles. Enfin, *hyper* est ... hyper difficile avec une accélération incroyable du jeu !



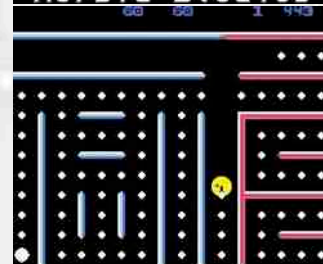
Mode Arcade Evil Otto



Mode Prédateur



Mode Hyper



Démon avancée d'un Pac-Man

Il existe quelques *easter eggs* à découvrir dont l'un se révèle en analysant avec patience et clairvoyance le message d'erreur de *system card* (car *Insanity* ne fonctionne qu'avec une 3.0). Ce qui s'affiche est un hommage au film *Tron* et peut vous apporter 50 vies, bien utiles pour mener l'aventure à son terme.

REQUEST: ACCESS CODE 9  
PASSWORD SERIES PCE 87  
FLEINDEER ROTILLA  
CODE SERIES HUC-321...ACTIVATE

GREETINGS, HUMANOID  
THIS MAINFRAME REQUIRES  
SUPER SYSTEM CARD 3.0  
PLEASE TRY AGAIN  
OR FACE DERESOLUTION.

END OF LINE.

L'écran qui apparaît lorsqu'on lance  
*Insanity* avec une *System Card*  
antérieure à la 3.0

REQUEST: ACCESS CODE 9  
PASSWORD SERIES PCE 87  
FLEINDEER ROTILLA  
CODE SERIES HUC-321...ACTIVATE

GREETINGS, HUMANOID  
THIS MAINFRAME REQUIRES  
SUPER SYSTEM CARD 3.0  
PLEASE TRY AGAIN  
OR FACE DERESOLUTION.

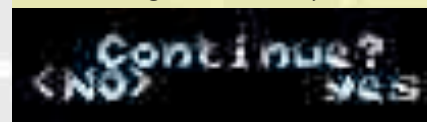
END OF LINE.

8x8818 8x8818 8x8848 8x8848  
8x8888 8x8828 8x8888 8x8828  
8x8882 8x8881 8x8884 8x8888

Et si l'on est patient...  
voici ce qui sera révélé.



Bonus accordé à la fin de chaque niveau  
intégralement nettoyé



info +



Le développement aura  
duré pile un an.





**GHOSTBLASTER**

Développeur : Daniel Bienvenu

Année : 2009

Genre : Action

Support : Cartouche 32 K

Joueurs : 1

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais

9/10



Par RAYX AMBER

Vous savez pertinemment, en parcourant les news de ReVival, que, depuis de nombreux mois, la Colecovision jouit d'une actualité débordante. Et celui qui a été le principal artisan de l'existence-même du *homebrew* sur cette machine, reste toujours mobilisé et productif. Daniel Bienvenu, puisque c'est de lui dont il s'agit, présente son nouveau titre *Ghostblaster* dans une belle robe plastique transparente mettant à nu le circuit imprimé (mais sans *packaging*). Cette cartouche est disponible dans la boutique de AtariAge au prix de 30 dollars et a pour vocation de souligner les 10 ans du club de collectionneurs donc Daniel fait partie : «Ce projet a commencé à germer dans ma tête en début d'année lorsque Sylvain de Chantal, membre fondateur du club des collectionneurs de jeux vidéo du Québec (CCJVQ), m'a demandé de concevoir un jeu vidéo pour souligner le 10e anniversaire du club et que j'avais carte blanche. J'ai longuement pensé à ce que je pourrais bien faire et je me suis souvenu d'un moteur de jeu que je voulais coder il y a quelques années où tout l'écran se déplaçait et où l'usage de la mémoire vidéo libre permettait de plus grands tableaux. Profitant de l'occasion, j'ai commencé à coder ce projet après avoir calculé et recalculé ce qu'impliquait le mouvement de caméra. Et voilà le résultat !»



Et lorsqu'on parle de résultat, on ne peut que s'accorder sur le fait qu'il est bluffant ! Cela coïncide avec le choix du programmeur d'innover : «*Ghostblaster* est mon premier jeu avec le plus d'effets secondaires, explorant de nouvelles pistes comme celle de faire bouger le décor entièrement autour du joueur, tout le temps et avec parallaxe.» Et ça fait toute la différence !







L'auteur, Daniel Bienvenu, ici auto-présenté en pixel. ►

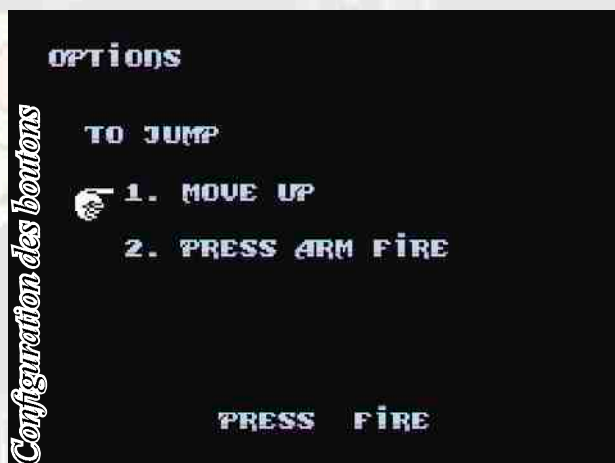


Pour la première fois, un jeu Colecovision possède un *scrolling* des plus fluides, rapide, sans la moindre saccade. Un exploit. Cependant cela n'est pas sans conséquence et empêche techniquement parlant un mode deux joueurs par exemple. «Pour simplifier le *scrolling* et le

*rendre ainsi extrêmement rapide malgré les manipulations avec la mémoire vidéo, la position du joueur est aussi la position de la fenêtre de jeu dans les tableaux. On ne s'en rend pas compte, mais la routine d'affichage se fige complètement si le joueur est en mouvement ou non, s'il y*

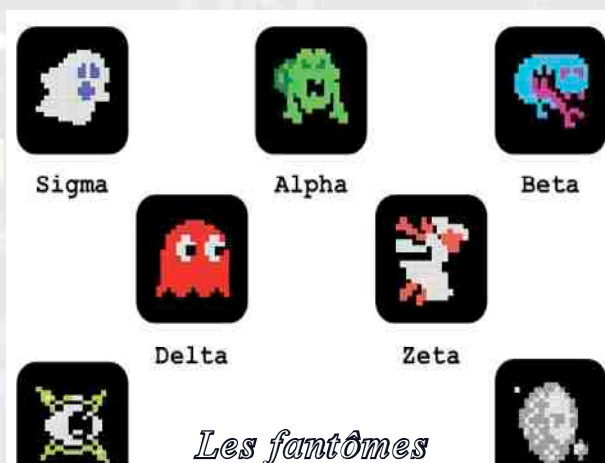
*a des graphiques à animer, il fait tout, tout le temps, et rapidement.»*

Daniel est aussi allé au bout de la capacité théorique de la Colecovision, soit 32K (sans *bankswitching*), et a pour la première fois, sur un de ses jeux, ajouté une fonction Pause (appui sur la touche \*).



Tout commence avec un bel écran-titre, dans les teintes bleues et violettes, accompagné du scénario (en anglais). Vient ensuite le choix de la configuration des boutons puisqu'il est proposé de faire sauter son personnage soit avec la direction haut, soit avec le second bouton. Même si ce dernier nous apparaît plus confortable, certains peuvent avoir envie de jouer avec un joystick, qui bien souvent ne gère qu'un seul bouton. Et celui-ci est déjà utilisé pour le tir !

L'écran suivant permet de commencer une partie depuis le départ ou bien de s'entraîner, au choix, aux niveaux 5 à



10 inclus : il ne s'agit pas de débiter une partie à un niveau plus élevé. Remercions donc Daniel de nous avoir dévoilé une astuce pour poursuivre à partir d'un des niveaux du mode *practice* : il suffit de tenir appuyée la touche # lorsqu'on valide son choix avec le bouton. Il devient alors relativement aisé de visionner la fin en débutant une partie au niveau du dernier boss. Il existe deux fins différentes puisque si vous avez le malheur d'avoir laissé un seul icône dans quelque niveau que ce soit, vous aurez un message signifiant que la maison est toujours hantée ...







Le principe de jeu est assez original. Au travers de 10 niveaux le personnage doit ramasser tous les *gems* présents ainsi que les lettres formant CCJVQ. Sans ces dernières la porte permettant l'accès au niveau suivant ne s'ouvrira pas et oublier le moindre *gem* oblige à recommencer le



niveau ! Tout cela ne serait pas dramatique s'il n'y avait pas un fantôme présent à chaque niveau et qui ne lâche jamais. Heureusement il est destructible grâce à un rayon laser. Une fois éradiqué, il revient plusieurs fois le bougre, jusqu'à que retentisse un bruitage signifiant qu'il a disparu à jamais (vexé de votre résistance ?). Commencez donc par l'éliminer définitivement ainsi plus rien ne viendra vous titiller dans le niveau. Il ne reste plus qu'à dénicher tous les *gems* mais certains nécessitent de découvrir des passages secrets invisibles. C'est ainsi que l'on peut rester suspendu en l'air sur une plate-forme invisible ou carrément traverser un mur ! Une chose est sûre : il y a un vrai plaisir de jouer aux explorateurs car le *design* de tous les niveaux est bien pensé et la difficulté somme toute bien dosée. Si les fantômes deviennent de plus en plus agressifs et difficiles à occire, plus on avance dans les niveaux et moins il faut les tuer un grand nombre de fois. Par exemple, le dernier niveau ne demande de le tuer que deux fois.

Les *sprites* sont de belle taille, le personnage principal est constitué de plusieurs couleurs et l'animation ne faiblit jamais. Tout répond au doigt et à l'oeil même avec ces satanés manettes Coleco !

A l'instar du précédent *Jee-pers Creepers* (testé dans ReVival n°38), Daniel n'a pas souhaité créer de *packaging*. Plusieurs raisons à cela, qu'il nous explique lui-même : «Je n'ai pas travaillé sur une boîte car pour le temps et l'effort que ça demande, je n'en ressors jamais gagnant. On m'a souvent critiqué sur les impressions, les boîtes et manuels, et j'en ai eu assez. Il y a une autre raison pourquoi je n'ai pas fait de boîte, c'est parce que les gens qui achètent des jeux complets pour des vieux systèmes vont plutôt les conserver au lieu d'y jouer et je veux que le jeu soit pratiqué. Et la dernière raison, mais non la moindre, c'est que pour voir la cartouche luire dans le noir, il faut qu'elle ne soit pas dans une boîte.»

L'effet est d'ailleurs très esthétique et ajoute au caractère indispensable du titre.







Cela dit «il y aura probablement un fan qui va s'amuser à fabriquer une boîte et en vendra des tas d'exemplaires aux personnes intéressées.»

Cela avait d'ailleurs finalement été le cas avec son précédent titre grâce aux bons soins de Obsolete Tears.

Enfin, sachez que ce jeu a été conçu pour fonctionner en NTSC (60 Hz) et non en PAL (50 Hz). De ce fait la musique est jouée à un tempo ralenti sur les machines européennes. Daniel souhaite convertir la musique pour qu'elle respecte la bonne vitesse mais ce n'est pas encore finalisé pour le moment.

Celle-ci reprend le célèbre thème du film *Ghostbusters* chanté par Ray Parker jr et, même plus lente, elle reste de très bonne qualité.

*Ghosblaster* est de la trempe des jeux à même de donner envie d'acheter une machine ou tout simplement de la ressortir du placard. De plus, Daniel propose librement l'image de rom de son jeu et même les pingres et/ou ceux qui ne jouent que sur émulateur feraient bien d'y jeter un oeil et de constater quelle merveille se cache derrière ce titre.

Certes, sa durée de vie n'est pas énorme mais que vaut-il mieux de nos jours : un jeu relativement court mais plaisant ou bien un jeu long mais ennuyeux ? A vous de juger, pour nous le choix est vite fait !



info +

- Pour l'anecdote Daniel a "nommé ce jeu *Ghostblaster*", sans "s" à la fin car le personnage est tout seul ... comme dans le premier *Alien*.
- Le tableau 2 s'appelle "déjà vu". Cette impression se vérifie puisque c'est le même tableau que celui appelé "boss level".

### Comparaison de cartouches



*La vrate fin !*



L'URL du blog de Daniel :  
<http://newcoleco.dev-fr.org>

revival # 42





## ZAKU

Développeur : Super Fighter Team

Année : 2009

Genre : Shoot'em up

Support : cartouche 4MB

Joueurs : 1

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais



9/10

Près de sept ans de travail acharné, depuis juin 2003 exactement, et de persévérance auront conduit Osman Celimli à nous proposer le jeu vidéo *Zaku* sur Lynx. Un *shoot'em up* en 2D comme on n'en fait plus, une petite bombe technique qui devrait en renverser plus d'un. Même les mordus de la console portable d'Atari, qui pensaient savoir tout ce dont elle est capable !

À l'origine, le projet d'Osman Celimli se nommait *Zonic*. Fortement inspiré de deux références du jeu vidéo, à savoir *Sonic* (Sega) et *Air Zonk* (Pc Denjin sur Pc Engine), le développement du jeu prend une telle ampleur qu'il devient rapidement *Zaku*, pour des raisons de droits évidentes. Les contenus se voient également modifiés, pour donner naissance à un titre original. Et, en premier lieu, en ce qui concerne le scénario !

## Un scénario déjanté

Tout débute en l'an de grâce 1987. Un nouveau programme, nommé *Rarity 9*, est présenté au monde entier en version beta. Ce dernier permet de pousser le processeur 65C02 dans ses derniers retranchements et obtenir ainsi des performances insoupçonnées. Un tel prodige ne laisse pas indifférent un groupuscule de pingouins malfaiteurs qui dérobent le-dit logiciel. Face à la menace de voir le marché inondé d'une vague de mauvais jeux sous licence produits à l'aide de

*Rarity 9*, il n'y a plus qu'un seul espoir : *Zaku* ! La beta du logiciel est enregistrée sur cinq disquettes (cinq pouces et quart) que notre super-héroïne va devoir récupérer dans autant de mondes déjantés.

Chacun de ces modes est scindé en différentes zones, toutes marquées par l'arrivée de *boss* et de *demi-boss*. Ils sont nombreux et, en général, énormes.



Par KIMI & RAYX AMBER  
(basé sur un test publié initialement sur le site Pocket.net)





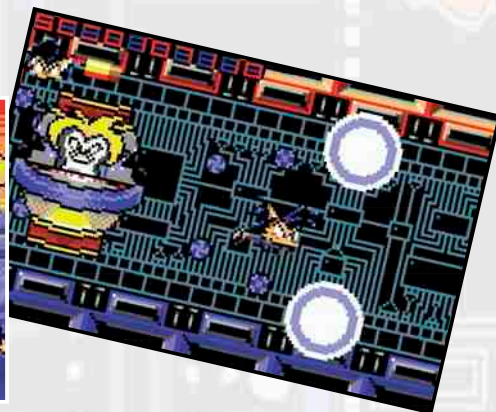


Il s'agit là d'ailleurs de l'une des principales caractéristiques du titre.

Rarement la Lynx avait affiché des *sprites* aussi imposants ! Il arrive régulièrement que ces ennemis prennent un bon tiers de l'écran. Du coup, les ennemis standards passent pour de la piétaille, facile à abattre en comparaison. Mention spéciale au *flying toaster* qui oblige à tirer sur la manette à enclencher afin de faire surgir la tranche de pain et lui tirer dessus ! Un grand moment.

Côté *gameplay*, on est en terrain connu. Notre Zaku volante peut lâcher des boulettes de feu en rafale (une par une ou en automatique, chose bien pratique, en appuyant sur le bouton B). Elle peut également concentrer son pouvoir (bouton A) pour cracher une super boule de feu, à même d'éradiquer plusieurs ennemis sagement rangés en rangs d'oignons. Et, en appuyant un peu plus longtemps encore sur ce même bouton, vous dé-

clencherez le « Bouclier d'Applaudissements », une sorte de bouclier offensif. Peu pratique, en fait, car il peut avoir des ratés et se décharger brusquement. Enfin, le dernier pouvoir de Zaku consiste à déclencher la rétro-explosion (Option 1) qui sortira de ses chaussures à combustion. Idéal pour griller un ennemi qui tentera de vous prendre à revers. Cette dernière technique est particulièrement puissante et très pratique contre des boss qui ont un peu trop la bougeotte. A noter qu'il est important d'expérimenter toutes les techniques afin de trouver celle qui sera la plus adaptée à la situation. Cependant, les commandes ne sont pas très instinctives : un bouton pour tirer et un autre pour charger n'est pas des plus judicieux. De même le tir à l'arrière par Option 2 oblige à une contorsion de la main peu pratique. Il aurait fallu inclure une option comme dans *Pc Denjin* qui produit un tir arrière automatique dès qu'un ennemi est suffisamment proche pour être touché.



D'un point de vue strictement technique, nous vous le disions d'emblée, Zaku en jette. Les graphismes sont colorés et l'animation ne faiblit pas, même lorsque cela bouchonne à l'écran (hormis lorsque l'écran supporte un *flash* blanc avant l'arrivée d'un *boss*. Mais l'effet est peut-être voulu ?). De même la séquence finale montre une

espèce de cube en flammes superbement représenté. Un peu dommage que le personnage principal ne soit pas animé en vol, l'ensemble aurait gagné un peu en dynamisme. La composition musicale, très « rétro » elle aussi, nous a pleinement satisfaite avec pas moins d'une vingtaine de morceaux (qu'il est possible d'écouter individuellement

dans les options de jeu). A noter que cette bande son fait l'objet d'une édition sur CD-Audio, vendu à part.







info +

Du côté des points négatifs, on regrettera simplement la mise en scène minimaliste (ce qui, après tout, n'est pas bien grave vu le genre abordé) et le fait qu'il soit possible d'aborder toutes les zones du jeu - hormis la dernière - à n'importe quel moment, dans le désordre si on le souhaite (mais c'était le cas aussi dans *Pc Denjin*). Cela gâche un peu le plaisir de la découverte mais permet aux moins «doués» de découvrir certains niveaux. Zaku est un poil court et comme tous les *shoot'em up* à l'ancienne, le titre propose un apprentissage par l'erreur et la mémorisation. Une fois le tracé de tous les ennemis connus, les points faibles des *boss* décelés, on vient à bout du titre en quelques heures. Comptez trois heures de jeu pour en faire un tour complet. Après, rien ne vous empêche de recommencer avec un mode de difficulté plus élevé.

### Une production amateur de qualité professionnelle

Mais qu'importe, le plaisir de jeu est bien là et le titre est d'un tel niveau qu'on aurait tendance à oublier qu'il s'agit d'une production amateur. Sur Lynx, la dernière claque du genre remonte à la sortie du jeu *Alpine Games*, en 2004. Alors si vous avez encore la console portable d'Atari qui traîne chez vous, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Les collectionneurs, eux, seront aux anges puisque l'éditeur du jeu (la *Super Fighter Team*) a reproduit à l'identique le *packaging* des jeux Lynx de l'époque. A vrai dire, non, il n'est pas tout à fait identique, il est même mieux, puisqu'il propose un manuel de plus de 30 pages tout en couleur, en anglais et en français. La cartouche, quant à elle, a été produite en usine, sur le même modèle que celles fabriquées officiellement par Atari au début des années 1990. Et tout cela pour la modique somme de 27 €. Une véritable leçon ! Preuve qu'il est possible de commercialiser des produits abordables de haute qualité et, ce, même sur des marchés de niche.



info +

■ Le *hardware* utilisé pour le développement est constitué d'un PC sous Windows 98, d'un Thinkpad, d'un Amiga 2000 (pour le kit de développement Lynx !) et surtout la *Flash cart* de Karri Kaksonnen. Le *software* se compose quant à lui d'outils simples mais efficaces : Paint, Notepad et les kits BLL et celui de Epyx (société génitrice de la Lynx).

■ A noter que Zaku a été commercialisé le 24 octobre 2009 soit un mois après le 20ème anniversaire de la Lynx !





# 26 SHMUP SHOOT'EM ALL

C'est avec émotion que nous inaugurons ici une nouvelle rubrique sur l'actualité du shoot'em up (i.e. Shmup ou STG).

Que vous soyez vétéran ou noob, allez faire un tour sur le site *shmup'em all* (<http://shmup-em-all.vraiforum.com/index.php>), tenu par Max.Faraday, MK\_o0 et moi-même : le site idéal pour parler de l'actu et frimer avec vos scores !

Exceptionnellement il ne sera point question d'actualité, mais de faire le point sur ce qu'il s'est passé ces dernières années.

Commençons par la fin de la génération précédente avec la PS2 et la Dreamcast qui n'en finissent pas de mourir ! Re-Vival s'est déjà fait l'écho des STG sur DC, notamment via G-Rev avec *Border Down* (2003) et surtout *Under Defeat* (2006). *Trizeal* (Triangle Service, 2005) est un jeu riche en références et intéressant à jouer. Côté PS2, si les sorties *shmups* récentes sont rares, il faut mettre en avant l'excellente conversion de *Dragon Blaze* (Psikyo/X-Nauts, 2006) et la sortie du 6<sup>ème</sup> volet de *Thunder Force* (Sega, 2008), épisode peu apprécié même s'il reste intéressant dans ses niveaux de difficulté supérieurs.



Thunder Force VI

Arrive la génération actuelle, qui exclut la PS3 : Sony fort de sa politique du "plein les yeux" se montre réticent à autoriser des jeux en 2D. On en trouve pourtant un ou deux, comme

*Söldner-X* (East Asia, 2008) certes joli mais tout à fait dispensable. La Wii se montre un poil plus intéressante avec *Geometry Wars* (Sierra, 2008) même si on lui préférera l'épisode DS,

ou encore *Blast Works* (Majesco, 2008) véritable curiosité offrant un éditeur de niveau bien pensé



Mais c'est surtout sur le service *Wiiware* que les hits sont présents avec *Gradius Rebirth* (Konami, 2008)



ou *Star Soldier R* (Hudson, 2008), peu novateurs mais très réussis.

Toujours *online*, le *Virtual Console* permet de retrouver les STG de son enfance, mais attention toutefois : ce sont souvent des versions 50Hz (sacrilège !) ou peu flatteuses. Signalons qu'une Wii "craquée" (par voie logicielle) permet de faire tourner les jeux étrangers, dont l'incroyable *Illvelo* (2008) le 3<sup>ème</sup> *shmup* en *cell shading* de Milestone ▶ ou *Shikigami No Shiro 3* (Alfa System, 2008), *manic* assez réussi.



Mais la machine du moment est la X-Box 360 : son origine américaine pour un genre très japonais est une vraie surprise ! Effectivement, à part celles de Milestone, toutes les conversions arcade se font sur 360 avec le superbe et très difficile *Raiden IV* (Moss, 2008), le très riche *Shooting Love 200X* (Triangle Service, 2009), le classique *Otomedius G* (Konami, 2008) ou encore l'excellent *Deathsmiles* (2009) de Cave.

Raiden IV





# SHOOT'EM ALL SHMUP 27



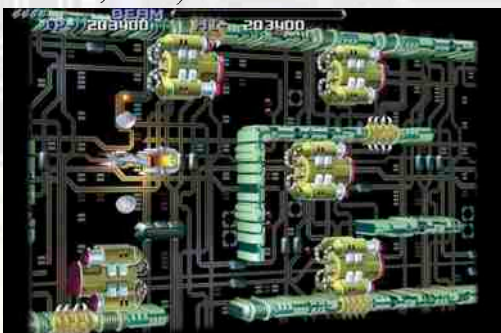
Otomedius G



Deathsmiles

Hélas, tous ces jeux zonés NTSC/J, sont illisibles sur une console européenne. Toutefois le dernier portage de Cave, *Mushihimesama Futari* (2009) est jouable sur toutes les 360 du monde. Anachronisme ou nouvelle mode, pour l'instant nul ne le sait.

Plus accessible, on trouve le portage de *Ikaruga* (Treasure, 2008), ou quelques réactualisations telles *R-Type Dimensions* (Tozai, 2009) qui regroupe les deux premiers épisodes sous un nouvel habillage graphique, ou encore *Galaga Legions* (Namco Bandai, 2008). Plus original, vous auriez tort de bouder l'excellent *Omega Five* (Natsume/Hudson, 2008).

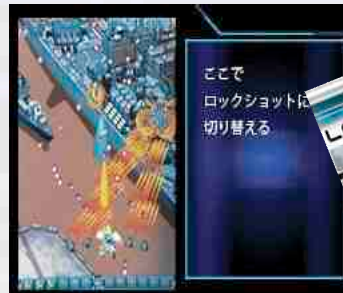


R-Type Dimensions ▲



Omega Five ▼

Terminons avec les portables : la DS s'en sort avec les honneurs, *Space Invaders Extreme 1 et 2* (Taito, 2008/9) sont juste indispensables, *Ketsui DS* bluffant de jouabilité (Cave/Arika, 2008) et *Geometry Wars* (Sierra, 2008) totalement addictif !



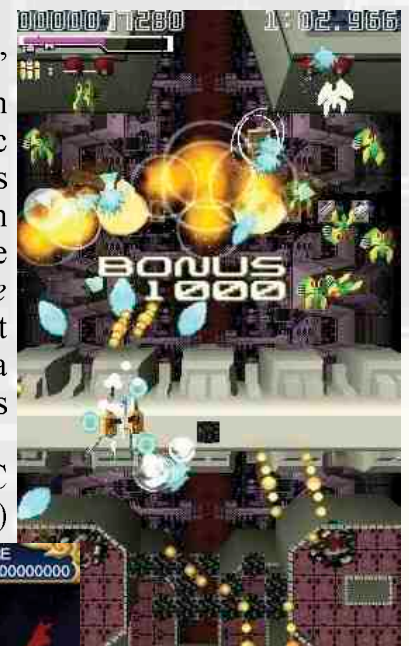
Ketsui ▲



Space Invaders Extreme ▼

La PSP aussi abrite quelques bons *shoots*, surtout des *remix* d'anciens titres comme *Star Soldier* ou *Darius*, et des compils (celles de Konami sont extra, offrant des rétrospectives de séries telles *Gradius* ou *Salamander*). De plus la PSP permet aussi de rejouer aux jeux PS1 bien fournie en *shoots*.

Loin du "tout *manic*" des dernières années, la production *shmuppesque* se diversifie avec beaucoup de relectures d'anciens hits ornés de réelles nouveautés. On croise aussi quelques ovnis comme *Blast Works* ou *Senko No Ronde* (G-Rev, 2007). Les *manics* restent toutefois présents, mais n'ont plus la mainmise et sont amenés à ne plus constituer qu'une branche du genre. Damned, plus de place pour les PC ni les *homebrews* (la prochaine fois !)



Star Soldier PSP ▲

◀ Cho Aniki PSP







# DO + THE SAME

## DO THE SAME

Développeur : Matmook

Année : 2009

Genre : Puzzle Game

Support : Jaguar-CD

Joueurs : 1

Sauvegarde : Mot de passe

Langue : Anglais

8/10

Par RAYXAMBER



DTS est un *puzzle game* développé par Matmook alias Matthieu Barreteau. Si ce dernier le qualifie volontiers de «petit jeu», sa réalisation n'en reste pas moins excellente. On retrouve une volonté certaine de faire bien et d'aboutir à une finition impeccable. On peut d'ores et déjà voir comme les prémices de ce qui sera certainement la patte graphique de ce développeur, notamment dans les polices de caractères utilisées, les petites animations qui égayent l'ensemble (logo Jagware qui oscille ou zoom très fluide lorsqu'un niveau est terminé).

Le principe est entièrement basé sur la rotation d'un carré de 2x2 pièces, de façon à repro-

différentes sortes de bloc, dont des transparents qui ne devaient pas exister initialement. Pour la petite histoire c'est dû à *Odie One* qui a cru qu'ils existaient et les as utilisés dans les niveaux qu'il a conçus ! De même ce n'est qu'une semaine avant la sortie que Matmook a choisi d'accélérer la

rotation des pièces, au début deux fois plus lentes. D'où l'intérêt de ne pas se baser sur les versions beta pour préjuger d'un jeu au final ...

duire à l'identique un motif affiché à l'écran. Joliment réalisé, notamment les arrière-plans obtenus à partir de digitalisations de modèles créés en pâte à modeler, la jouabilité est parfaite même si les animations sont minimalistes. Il existe

rotation des pièces, au début deux fois plus lentes. D'où l'intérêt de ne pas se baser sur les versions beta pour préjuger d'un jeu au final ...

Tout comme dans un précédent jeu Jaguar, *Diam-Jag*, à la fin de chaque



info +

■ High scores en ligne sur <http://dothesame.jagware.org/scores.php>

■ On retrouve derrière Matmook des noms connus sur Jaguar comme GT-Turbo, Sebrmv ou encore des membres de la RGC (*Odie\_One* et *Fredifredo*) et toute une ribambelle de beta-testeurs dévoués.

■ On s'amusera par ailleurs de quelques coquilles dans la partie française de la notice bi-lingue. Mais pour un jeu gratuit on ne va pas critiquer hein !







êtes le plus rapide «DoTheSameur» au monde !

Aussi, on récupère un peu de barre de points mais parfois très insuffisamment pour espérer terminer le niveau suivant. C'est ainsi que l'on a tout intérêt à être performant d'entrée de jeu et ne pas enchaîner plusieurs tableaux à l'arraché.

Le *scoring* se base sur 50 points par tableau mais, comme l'on met forcément un peu de temps à le terminer, on n'en récolte jamais la totalité. La barre représentant ce total est divisée en 3 parties.

Les trois modes de difficulté permettent à tout joueur de participer même si le plus simple propose déjà un challenge corsé. En *hard*, autant dire qu'il faut être entraîné sérieusement pour mener l'aventure au bout. A noter que, mais c'est compréhensible après tout, dans ce mode on récupère davantage de points dans la barre. Le total des niveaux

niveau un code est divulgué. Le saisir en ligne sur le site officiel permet de se mesurer aux meilleurs et ainsi découvrir si vous

présents dans le jeu est de 112 ! De quoi en avoir pour son «non-argent» ;-)



Théorique-  
ment, trente exemplaires devaient être fabriqués par l'association française RGC dans un boîtier cristal de CD, avec notice et jaquette couleur. Et tous gagnés par le biais d'un concours pour lequel il fallait envoyer une carte postale de sa région avec un petit mot, si possible sympa. Le tirage au sort aurait du avoir eu lieu des mains innocentes des enfants du développeur mais en réalité tous les participants ont gagné le jeu sur CD. Pas de jaloux !



Do The Same s'impose comme une référence dans le genre sur ce support et on ne peut qu'encourager de telles initiatives philanthropiques. A comparer à la somme déboursée pour certains titres Jaguar insipides...



info +



- La légende dit qu'un *easter egg* existe. A vous de le trouver !
- Fait étonnant, le programmeur principal ne possède pas de Jaguar-CD !
- Une version spéciale a été réalisée, en clin d'oeil pour le joueur Atardi, célèbre *hardcore gamer* sur Jaguar (oui il y en a !)







Par RAYX AMBER



## ZIPPY RACE

Développeur : dvik/joyrex

Année : 2009

Genre : Arcade

Support : Cartouche 32k

Joueurs : 1

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais

4/10



Ce jeu d'arcade réalisé par Irem en 1983 (soit un an après le génial *Moon Patrol*) n'a pas connu un grand succès malgré une commercialisation aux Etats-Unis par le biais de Williams sous le nom de *Traverse USA*. Ce nom est d'ailleurs bien plus évocateur que *Zippy Race* puisque le principe consiste à parcourir les Etats-Unis en faisant quelques haltes, qui jouent le rôle des *check-points*, dans les grandes agglomérations de cet immense pays.

La partie droite de l'écran est dévolue à des indications comme le score et le parcours effectué : on reconnaît des abréviations connues de célèbres villes américaines comme L.A. (Los Angeles = point de départ) ou N.Y. (New-York = point d'arrivée).

Cette adaptation sur Colecovision est l'oeuvre du très actif «couple» dvik/joyrex, déjà auteurs de la compilation *Pyramid Warp / Battle Ship Clapton 2* testée elle aussi dans ce numéro (comment ça on a un peu de retard ?). Il ne s'agit pas de la première adaptation sur console puisqu'elle existe aussi sur Nintendo Nes. Cependant la mouture Colecovision se rapproche davantage

de la Sega SG-1000, de part les similitudes techniques entre les deux machines.

De toutes ces considérations résulte une impression mitigée. Son plus gros handicap est de venir après *Road Fighter*. Les techniques de jeu sont assez proches bien que ce dernier ne propose pas de séquence en perspective et se limite à une vue de dessus. Sinon la réalisation du programme d'Opcode Games est un très net ton au-dessus avec une animation bien plus fluide et rapide, des graphismes plus travaillés et plus colorés. *Zippy Race* présente trop de défauts rédhibitoires pour convaincre pleinement : les couleurs sont assez mal choisies et la jouabilité est très moyenne en raison de la relative lenteur des déplacements de la moto ce qui empêche de bien éviter les obstacles (hormis en les ayant anticipé avant leur apparition à l'écran).

### L'ennui vient en jouant

Nous sommes sans doute durs de dire cela car nous savons qu'il est difficile de







toujours proposer des jeux intéressants et d'une grande profondeur. De plus, nous ne mettons pas en doute qu'il s'agit d'une conversion fidèle du jeu d'origine. Simplement pourquoi chercher à reproduire à l'identique un jeu qui présente des défauts si dommageables en terme de plaisir ? Pourquoi ne pas s'être basé dessus tout en le modifiant pour lui donner plus d'intérêt ? Car force est de constater qu'en terme de *re-play-value* on frôle le zéro pointé. De plus, il coûte 60 dollars, ce qui n'est pas rien ! Et vu la cadence de sortie ces temps-ci sur cette machine, il devient compliqué - et onéreux - d'acheter systématiquement toute nouveauté. C'est ainsi que *Zippy Race* n'est pas un achat primordial contrairement à *Pac-Man Collection* (testé dans notre précédent numéro) ou le futur *Burn Rubber* par les mêmes auteurs. Si seulement il était accompagné d'un autre jeu sur la même cartouche (comme *Pyramid Warp*), notre avis aurait été différent.

Terminons avec le *packaging* qui est réussi, bien plus que le tout premier jeu Collectorvision, à savoir *Mr Chin*, avec une impression couleur très propre mais une boîte encore un peu trop souple (problème non rencontré dans *Ghost 'N Zombies* sorti après).

info +



■ Fait amusant, car il s'agit de toutes petites coquilles, est la mauvaise écriture de grands noms du jeu vidéo remerciés par Collectorvision alias *Jean-François Dupuis* : *John Don-dzila* (écrit avec deux L) et *Daniel Bienvenu* (écrit avec 2 N). Pour les autres il n'y a pas d'erreur 😊



Petit tour  
des différentes  
versions

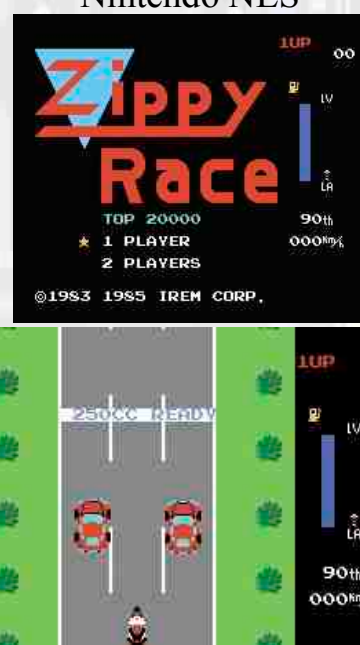
Arcade



SEGA  
SG-1000



Nintendo NES





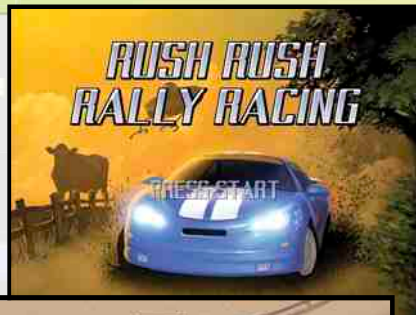
32



# TEST

Dreamcast

Par RAYX AMBER



## RUSH RUSH RALLY RACING

Développeur : Senile Team

Année : 2009

Genre : Course automobile

Support : Dreamcast

Joueurs : 1 à 4

Sauvegarde : Scores en ligne

Langue : Anglais



8/10



Cela faisait longtemps, un an tout juste, que l'on n'avait pas eu de nouveauté *homebrew* sur Dreamcast, depuis le génial *Wind and Water puzzle battles*, édité par Red Spot Games. On retrouve cette société derrière ce nouveau titre que nous appellerons R4 par commodité ! L'équipe de développement est la Senile Team connue pour le moteur du *beat'em all Beats of Rage* qui a rencontré un immense succès et a inspiré toute une série de mods c'est-à-dire d'habillages particuliers utilisant ce moteur : *Splatterhouse*, *Streets of Rage* et bien d'autres encore. C'est d'ailleurs en référence au titre de Sega qu'il a été créé.

*Supercars*, il apporte néanmoins son lot d'innovations et ne permet pas d'être comparé à ces prédécesseurs.

Si les commandes sont simples, la conduite reste une affaire de timing, de réflexe et de doigté ! Le secret de la réussite : anticiper au maximum les courbes et obstacles afin d'être en mesure de réagir et d'optimiser sa trajectoire. La répétition des courses permet assez rapidement de mémoriser certains passages et donc de progresser rapidement.

A l'origine, R4 aurait du rester confidentiel et confiné à un concours sous le nom de *Rush Job*. Mais comme le programme était plaisant, l'équipe et principalement Roel van Mastbergen a souhaité poursuivre et en faire un jeu complet, à part entière. Il aura fallu 3 ans pour aboutir.

Alors certes, il ne faut pas compter sur une réalisation au niveau des 128 bits de la dernière de Sega mais dans le genre pur jeu *old school*, R4 s'impose comme un petit bijou. Basé sur des grands classiques comme *Micromachines* ou encore







Le mode Grand Prix est pour un joueur, contient dix circuits (et un dernier à débloquent) et se déroule dans des décors variés tels circuits automobiles classiques mais aussi zones désertiques ou urbaines. Bien que classique, on sent que le dessin des parcours a été parfaitement réfléchi. La preuve en est que certains proposent des raccourcis, la possibilité de couper et même des véhicules cachés à découvrir (lire par ailleurs). Au nombre de cinq au départ, chaque voiture offre des caractéristiques propres, fonction de la vitesse de pointe et de la tenue de route. Quatre niveaux de difficulté sont proposés et déjà, le mode *easy* se montre corsé dès les premières parties. Alors certes il suffit de terminer chaque course dans les trois premiers pour poursuivre l'aventure mais il faut être tout le temps premier pour découvrir le dernier circuit dans l'espace contre des navettes spatiales ! Nous ne parlons pas du mode *Insane* qui porte bien son nom...



Une fois terminé, il reste les modes multi-joueurs qui confèrent à R4 une durée de vie importante. *Versus* reprend le déroulement du Grand Prix mais dans un mini-championnat à plusieurs. *Item* rajoute des icônes permettant de *booster* sa voiture ou de piéger celles des adversaires en déversant, par exemple, de l'huile sur l'asphalte.

Tous deux splittent l'écran selon le nombre de joueurs occasionnant, en RGB, un scintillement fort désagréable. Enfin *get ahead* est une tuerie : le but semer son opposant jusqu'à le faire disparaître de l'écran. Bien que limité à 2, l'écran est le même pour tout le monde et offre une meilleure lisibilité. Cela rappelle un principe présent dans le vieil *Auto Racing* sur Intellivision.



info +



- Age of the Beast sera le prochain titre de la Senile Team, basé sur Beats of Rage mais que les auteurs annoncent comme étant amené à devenir la nouvelle référence en matière de beat'em all. Rien que ça !
- Trois véhicules cachés sont à découvrir : le *helluva van* au niveau 1, le *minidozer* au 3 et la navette au 11. Ainsi qu'un item répondant au nom de *Pink Bullets*, en hommage à la dernière révision du jeu *Last Hope* (lire ReVival n°41)





34



# TEST



L'humour est présent avec un aspect morbide qui consiste à pouvoir exploser vaches et spectateurs dans une gerbe de sang qui appuie le caractère

100% indépendant du produit. Mais ça ne s'arrête pas là puisque ces éléments

participent à la réalisation d'objectifs. Ceux-ci vont de terminer le Grand Prix dans toutes les difficultés, tuer au moins 5 vaches (le nom donné à cet objectif est

*Burgertime* !), écraser au moins 25 spectateurs ou encore ne tuer personne ! Et croyez-nous ce n'est pas si évident à la vitesse où on roule... Ca permet de se pavaner lorsqu'on pilote divinement et qu'on a tout de même le temps de klaxonner : quelle prétention !

Avec une jouabilité aux petits oignons, une animation rapide et fluide, des musiques entraînantes et un bas prix, R4 fait honneur au *homebrew* et au *retrogaming* en privilégiant le plaisir de jouer.

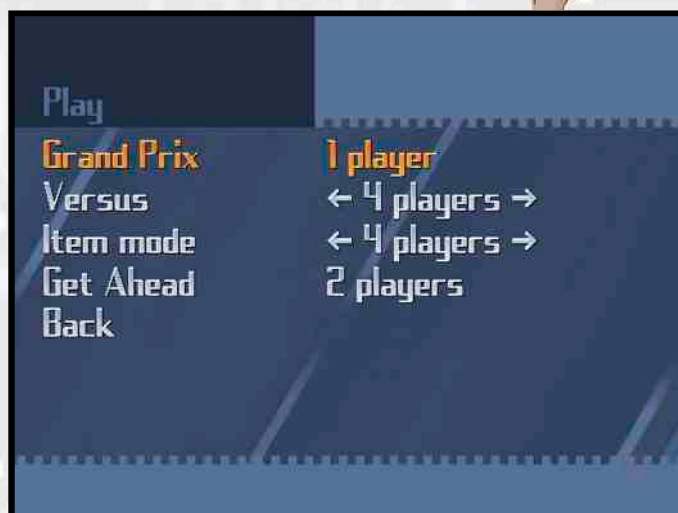


**Senile**  
T E A M

RUSH RUSH  
RALLY RACING



Published by  
**redspotgames**



info +



L'édition *deluxe*, qui a été retardée, comporte un CD-Audio, une *spine-card*, une notice plus fournie et des *stickers*. Son prix double (28 euros) mais n'en fait pas moins un produit sympathique.

revival # 42








## JEAN-PHILIPPE NEOLA


Alias **Youki**

Par RAYX AMBER


**P** D'où provient ton pseudo **Youki** ? De Richard Gotainer ?

 Oui et Non. En fait au début des années 90, je fréquentais beaucoup les services minitel de chat. J'avais un pseudo un peu long, et souvent quand je me connectais juste pour voir si des copains étaient là pour aller plus vite je tapais "Yaki ?". Et puis Yaki s'est transformé en Youki, car effectivement la chanson de Gotainer m'a toujours amusée !


**P** Pourquoi programmer sur Colecovision et pourquoi en premier un « clone » de Ghost'n Goblins ?

 En fait, je ne voulais pas spécialement développer sur Colecovision. Mon but initial était de porter Ghost'n Goblins (version C64) sur Atari XL. J'étais à la recherche d'un kit de développement, quand par hasard je suis tombé sur un pour la Colecovision. Celle-ci étant ma première console, ça a éveillé ma curiosité : j'ai fait un essai et ça a donné Ghost'n Zombies ! GnG me fascine, j'adore son univers graphique, son ambiance (surtout la version C64 plus que l'arcade). Et du coup, ça fait des années que, dès que j'essaie un kit sur quelque machine que ce soit, j'attaque toujours par un GnG ! C'est mon « hello word » à moi !

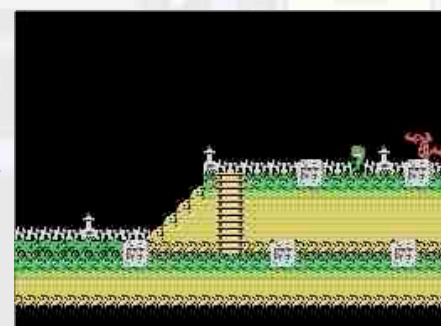
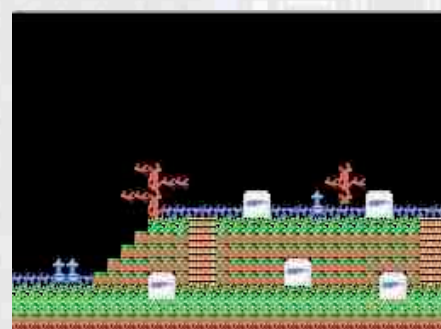
**P** Quel avis portes-tu sur la scène homebrew en général et plus particulièrement sur la scène Colecovision ?

 En fait, ça n'est que très récemment que je m'intéresse à la scène homebrew. Il y a à prendre et à laisser. Mais quel que soit le niveau du projet, on ne peut qu'encourager les développeurs homebrew. Ils permettent de maintenir en vie nos bonnes vieilles consoles ! J'ai l'impression que la scène homebrew se professionnalise un peu, surtout sur Coleco. La qualité de réalisation commence vraiment à être top.

**P** Quels outils utilises-tu pour développer ?

 J'ai utilisé principalement le « starter kit » fait par Daniel Bienvenu, basé au départ sur Hitech C, puis finalement sur SDCC. Pour les graphismes, j'ai aussi utilisé les outils de Daniel. Sauf pour les sprites, j'ai fait mon propre outil. Pour les sons, j'ai utilisé un plug'in Winamp qui permet de jouer les sons NES et de les convertir au vol pour le circuit sonore de la Coleco.

**GHOST'N ZOMBIES**







**P** Est-ce toi qui a contacté Col-lectorvision ou bien est-ce Jean-François Dupuis ?



Non, c'est lui. J'avais posté sur Atari Age une question, où trouver du matériel pour faire des cartouches, des boîtes. Et quelques personnes m'ont contacté dont J.F qui m'a dit qu'il pouvait éditer des jeux et m'a proposé aussi de programmer pour lui (alors qu'il n'avait pas encore vu une seule de mes réalisations...). Quelque temps après je lui ai montré une petite vidéo du projet en cours et il a été d'accord pour l'éditer. Donc, j'ai dit pourquoi pas, ça avait l'air assez pro ce qu'il faisait.



**P** Pourquoi cette société finalement et non pas Opcode Games ou AtariAge par exemple ?



Simplement par ce que je ne connaissais pas les autres et J-F a été le seul à me contacter et me proposer du concret.



**P** Quels ont été les écueils techniques auxquels tu t'es heurtés pendant le développement ?



En fait, pas beaucoup de problèmes techniques, mais comme je découvrais la Colecovision au niveau développement, j'ai dû jongler avec ses limitations. Comme 4 sprites par ligne, 2 couleurs par ligne pour les caractères, 1k de RAM et surtout la limite des 32K sur la cartouche (sans utiliser les techniques de *bankswitching* sur les *megacarts*). C'est vraiment trop étroit pour un GnG complet...

Sinon, j'ai eu aussi une surprise la première fois que j'ai testé le jeu sur la vraie console (grâce à la cartouche AtariMax, testée dans ReVival n°31). Alors que tout fonctionnait bien sur l'émulateur, sur la console tous les sprites étaient dupliqués ! Après quelques recherches sur les forums MSX (heureusement la Coleco est très similaire à ce *hard-*

*ware*), j'ai trouvé que ça venait d'un *bug* connu du VDP.



**P** De quelles versions de *Ghosts'n Goblins* t'es-tu inspiré pour GnZ ?



Il suit la trame de la version NES. J'ai travaillé à partir d'une vidéo *youtube* pour «extraire» les scènes-clé. Pour les graphismes, j'ai pris des idées dans les versions C64, Amstrad CPC et aussi sur quelques jeux MSX qui n'ont rien avoir avec GnZ. Comme par exemple Dr Livingstone sur MSX. J'ai «piqué» la manière dont il dessine les cailloux. Pour les *sprites* des monstres, ils sont fait à partir de la version arcade. Pour le chevalier, c'était aussi à partir de la version arcade, mais dans ma première version il était barbu, vu que le *sprite* est monochrome, ça rendait bien sur fond noir, mais dès que tu étais devant un décor, on ne voyait plus trop le chevalier. Du coup j'ai décidé de lui mettre un «casque intégral». Au début ça suit d'assez près la trame de GnG, mais pour les derniers écrans, j'ai fait des tableaux purement originaux. Celui avec la grosse tête de mort et les deux plateformes n'existe pas initialement. Ainsi que le combat avec le dragon rouge, qui ne se fait pas au-dessus de la lave avec des flammes ne surgissant pas pendant le combat. J'ai voulu ajouter un petit moment de «tension» supplémentaire pour le final. Donner l'impression que c'est assez facile et au moment où tu t'attends le moins...ça se complique ! Dernière chose, les sons sont issus de la version NES.







**P** *Qu'est-il facile à réaliser avec la Colecovision et qu'est-ce qui ne l'est pas ?*



La Colecovision est vraiment très facile à programmer tant que l'on reste dans ses limites. Le problème c'est qu'elle n'est pas très ouverte aux bidouilles *software* comme peuvent l'être un C64 ou un Atari 800.

**P** *Es-tu collectionneur ? Suis-tu l'actualité homebrew et vas-tu jusqu'à acheter certains titres ?*



Oui, hélas... je collectionne un peu toutes les «vieilleries» : j'ai entre 100 et 200 machines et je ne compte plus les cartouches, c'est très envahissant. Surtout qu'en plus je n'ai pas le temps de m'en servir ! :o( J'essaie de me «soigner» un peu et je deviens plus raisonnable. Je ne collectionne cependant pas les *homebrew*. Si le jeu a l'air vraiment bien je peux l'acheter, mais pas pour le côté «collector». Là j'ai pré-commandé *Penguin Land* sur Coleco. Généralement les «portages» purs et durs ne m'intéressent pas. Mais ce jeu a l'air vraiment bien et je n'ai pas de SG-1000 pour jouer à l'original (NDLR : il existe aussi sur SMS !). Je me suis mis aussi sur la *pre-order list* de *Donkey Kong Arcade* et l'*Opcode module*. Là, c'est parce que je collectionne toutes les versions de DK. Sinon par lui-même, le module et le DKA ne présentent que peu d'intérêt ludique pour moi. Je suis admiratif pour le travail d'*Opcode* mais d'un point de vue purement ludique, un module qui transforme la Coleco en quelque chose entre le MSX et la SMS ... bof... si je veux des meilleurs jeux, je joue sur SMS. De nos jours je ne suis pas convaincu de l'intérêt d'un tel périphérique. Par contre en 1983.

**P** *Quelles sont tes consoles favorites ?*



Je les aime vraiment presque toutes (à part les PlayStations). Mais disons que mes 2 favorites sont la Colecovision et la Dreamcast. Et en portable la GBA.

**P** *Que penses-tu de ReVival ? Quelles critiques pourrais-tu faire, positives, comme négatives bien sûr !*



J'aime beaucoup, j'ai été vraiment impressionné par son exhaustivité. Les reproches, ce n'est pas vraiment des reproches mais plus des souhaits. L'idéal serait qu'il soit en couleur (NDLR : voeu exaucé avec ce numéro !). Et s'il reste en noir et blanc, il faudrait mettre des photos et captures d'écran plus grandes. Des fois, on a du mal à voir de quoi il s'agit. (NDLR : souhait entendu !)

**P** *Es-tu surpris de l'engouement que suscite la Colecovision ces derniers mois avec beaucoup de nouveautés telles Pac-Man Collection, Mario Bros, Pooyan, Ghostblaster, Zippy Race et bien d'autres encore. Penses-tu que cela perdure. A titre de comparaison la scène Vectrex a été hyper active jusque vers 2006. Depuis l'activité s'est bien ralentie avec à peine 2 sorties par an.*



J'ai été surpris de l'activité de la scène Coleco. Mais je ne pense pas que ça va durer. Enfin, ça va dépendre de la qualité des réalisations. Ce qui pourrait vraiment relancer durablement l'intérêt ce serait que quelqu'un sorte une nouvelle CV (*Opcode* avait parlé de cette idée).

Les titres comme *Pooyan*, *Zippy Race* sont pour moi peu intéressants. On a la même chose que le jeu MSX au pixel près : autant y jouer sur MSX ! Il faudrait des jeux originaux et de très bonne qualité. De nos jours il est tellement facile de jouer via des émulateurs, que si l'on veut vraiment susciter un intérêt durable pour la console, il faut faire des choses que l'on ne trouve pas ailleurs.



revival





**P** Es-tu surpris de l'engouement que Tu réalises aussi Atomicfe.

Peux-tu nous en parler plus précisément. Existe-t-il sur d'autres environnements que Windows ?



**AtomicFE** est un *FrontEnd* pour émulateurs. A la base il a été fait pour mettre dans des vraies bornes d'arcade sous MAME. Mais il peut plus classiquement lancer la plupart des émulateurs, question de configuration. (<http://www.atomicfe.com>)



**P** Es-tu satisfait du rendu, de la jouabilité et de la profondeur de jeu proposée par Ghost'n Zombies ? Qu'aurais-tu aimer ajouter, modifier ? Prévois-tu une suite éventuellement ?



Dans l'ensemble je suis plutôt satisfait. Surtout pour une première réalisation. Il n'est pas parfait, et je peux faire mieux maintenant que je maîtrise davantage la console. Mais j'y prends moi-même beaucoup de plaisir et les quelques retours que j'ai déjà eu sont plus qu'encourageants. Par contre, il est certain que j'aurais aimé pouvoir ajouter plein de choses. Plus d'écrans, plusieurs armes, et la musique. Mais en raison de la limite mémoire, j'ai dû faire des compromis. Par exemple, mes premiers prototypes avaient 30 écrans et la musique. Mais les écrans étaient très moches. J'ai préféré faire de plus beaux graphismes et mettre moins d'écrans. J'ai ajouté des *jingles* moins gourmands que de

la musique. Si j'avais pu avoir 64k au lieu de 32, j'aurais pu arriver vraiment à faire ce que je voulais. Mais bon, c'est ce qui fait le charme du développement sur ces vieilles machines : les limites ! C'est ce que j'aime en fait, faut vraiment se creuser la tête pour faire le mieux possible avec des contraintes énormes.

Quand j'ai vu que je ne pourrais pas faire entrer tout ce que je souhaitais dans 32k, j'ai envisagé le jeu comme une «trilogie». Donc si j'ai de bons retours et qu'il y a la demande, il y a des chances que deux suites soient faites.



**P** Quels sont tes futurs projets ?



Des projets, j'en ai un à la minute ! Et pas de temps pour les réaliser. Concernant la scène *homebrew*, je vais encore faire 1 ou 2 jeux sur Coleco (vraisemblablement basé sur les Schtroumpfs). J'ai vraiment des tas d'idées pour cette machine. J'espère pouvoir faire une «libre adaptation» de Out Run qui fonctionnerait avec le module Turbo. Je pense que l'on peut faire un truc très sympa.



*Remarque : les écrans dévoilés dans cette interview sont totalement exclusifs. Ils montrent des essais qui ont été effectués au cours du développement de GnZ ainsi qu'un écran du futur jeu de Youki basé sur les Schtroumpfs. Merci à lui de nous faire part de tout cela.*







## BC RACER

Développeur : Core Design

Année : 1994

Genre : Dessin animé interactif

Support : CD Rom

Joueurs : 1-2

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais



Par DARKWOLF

6/10

*Qui n'a jamais rêvé de se retrouver sur un side-car taillé dans la roche et tiré par un dinosaure ? De faire une petite course avec ses amis les hommes de Cro-Magnon ? Qui n'a jamais eu envie de se battre à coup de massues ? Personne j'imagine... Et pourtant Core Design, dont l'imagination est visiblement débordante, a concocté un jeu de side-car assez musclé : BC Racer.*



info +

■ A

l'instar des jeux comme *Night Trap* ou *Slam City*, il existe une version Mega-CD 32X de *BC Racer*. Cette dernière, qui n'est sortie qu'aux Etats-Unis, n'apporte rien. Les graphismes sont juste légèrement retouchés par l'apport de quelques couleurs supplémentaires.

Derrière ce titre se cache le troisième épisode d'une trilogie qui n'est autre que la saga des *Chuck Rock* même s'il s'agit à la base d'un jeu de plateformes. Bien que ce jeu n'ait pas eu le succès escompté, le *game designer* Toby Gard est loin d'être un illustre inconnu puisqu'il a créé la sulfureuse Lara Croft (NDLR : au moins lui ne rêve pas que de se faire tirer par un dinosaure, hum ...). Vision bien plus agréable que les brutes épaisses que l'on croisera dans *BC Racer*.







Inutile d'évoquer le principe d'une course : il y a un premier et un dernier et mieux vaut faire partie de la première catégorie sous peine de voir un joli *Game over* s'afficher à l'écran. Par contre le système du jeu mérite que l'on s'y attarde puisqu'il se rapproche de *Street Racer*. En effet, ici aucun *power up* (missiles guidés ou autres carapaces) comme dans *Mario Kart*. C'est du lourd, du rustre : on se bat avec la seule force musculaire afin de ralentir les adversaires voire les mettre complètement KO ! En effet, un véhicule est potentiellement destructible et c'est l'une des innovations de ce jeu. Et comme si la baston ne suffisait pas pour arriver dans les premiers, il y a 3 *boosts* à utiliser à tout



moment pendant les 3 tours. Il est donc nécessaire de gérer correctement ce stock. Par contre la maniabilité est plus confortable avec un pad à 6 boutons. Les développeurs ont vraiment essayé d'utiliser la puissance du Mega-CD. Le mode 7 offre un joli rendu tout comme les *zooms*. Les couleurs, en revanche, restent un peu fades et limitées. C'est malheureusement un des défauts récurrents des jeux sur cette machine. L'ambiance préhistorique du titre est retranscrite par des musiques à base de tam-tam mais les thèmes sont plutôt simplistes ainsi que les bruitages.

C'est bien connu, plus on est de fou et moins il y a de riz. *BC Racer* gère deux joueurs simultanément mais on déchantre très rapidement puisque les



deux joueurs se retrouvent sur le même side-car ! Le premier conduit et le second frappe les adversaires qui s'approchent trop près ce qui n'est pas sans évoquer *Mario Kart double dash*. On se lasse rapidement et on aurait préféré un vrai mode deux joueurs. Le mode solo quant à lui se déroule sur 32 circuits. Et c'est tout, même pas de *time trial* ! Ce ne sont pas les 6 équipes sélectionnables qui apporteront plus de diversité. Le contenu est donc léger.

Ce jeu, plutôt atypique souffre de ses défauts et risque de détourner un grand nombre de joueurs. Cependant il est le seul représentant du genre sur Mega-CD et n'a pas à souffrir de la concurrence.







## MEAN SANTA

**Développeur :** John Harvey

**Année :** 2009

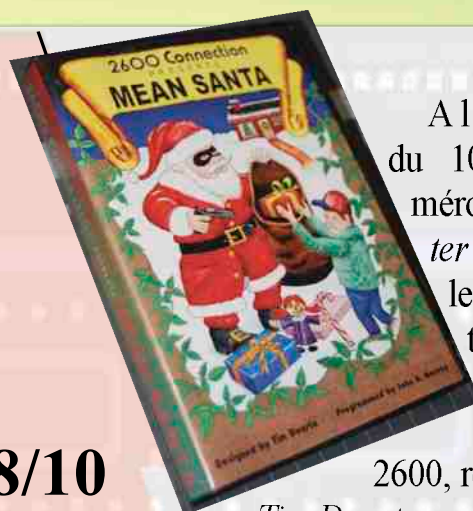
**Genre :** Action

**Support :** Cartouche

**Joueurs :** 1

**Sauvegarde :** Non

**Langue :** Anglais



8/10



A l'occasion du 100ème numéro de la *newsletter 2600 Connection*, les membres ont choisi de fêter dignement l'événement en proposant un jeu exclusif pour la vénérable VCS 2600, réalisé par *John K. Harvey* et *Tim Duarte*.

Comme souvent à pareille époque, cette machine met en scène le père Noël dans des aventures toujours différentes. Dans *Mean Santa* c'est autrement plus troublant puisque le personnage plein de bonhomie et adoré des enfants, au lieu de livrer des cadeaux, veut les reprendre ! Pour ce faire, il emploie les mêmes moyens et s'introduit par les cheminées des maisons. Ce plan diabolique peut-il réussir ? Cela dépendra du joueur puisque c'est lui qui incarne ce méchant ex-gentil !

Le jeu démarre avec 6 vies et le père Noël déjà dans les airs sur son traîneau (mais sans les rennes). Si au départ l'action semble statique, cela s'anime avec l'arrivée d'une première maison dans laquelle il faut entrer. Pour cela mieux vaut viser juste en descendant par le toit (et non par la cheminée car celle-ci est un obstacle. Choix pour le moins surprenant). Ceci effectué, l'action montre le personnage à pieds, à l'intérieur de la maison. Il suffit de passer sur les jouets pour les récupérer. Une fois tous ramassés, une porte apparaît et c'est reparti pour un tour, jusqu'à la prochaine maison. Et ainsi de suite.

Les auteurs ont programmé plusieurs niveaux de difficulté avec intelligence. Le plus simple ne requiert que 5 maisons à visiter et les cheminées inoffensives. Le suivant (*medium*) ajoute à celles-ci 10 habitations supplémentaires. Enfin la difficulté hard en ajoute encore 10, pour un total de 25.

Toutes les 5 maisons, les événements diffèrent et relèvent la difficulté. Au début, la météo n'est pas

capricieux et personne ne se trouve à l'intérieur des chaumières. Puis, arrivent une grosse boule de neige qui peut bloquer, un instant, le traîneau et engendrer une collision avec la maison. Et à l'intérieur cela se corse avec la présence de bananes qui font trébucher le vieux monsieur barbu et surtout remet à leur place les jouets ramassés. Ensuite, les nuages et les éclairs arrivent et jouent le même rôle que les gros flocons : immobiliser le traîneau. On rencontre aussi parfois des maisons noires dans lesquelles il est impossible d'entrer. À éviter donc.

Mais les habitations les plus avancées contiennent un chien de garde (sûrement que les familles déjà pillées ont eu le temps d'informer les suivantes !). Celui-ci est accrocheur et franchement pénible : il ne lâche jamais sa «proie» tel un Yorkshire hargneux et l'idéal est de le semer par trajectoires circulaires et surtout pas verticalement (ou horizontalement) car les déplacements en diagonale sont plus rapides.

Par RAYX AMBER







La réalisation est très propre, avec notamment de beaux graphismes et animations lorsqu'il y a de la neige et des éclairs. C'est seulement sur l'aspect un peu «vide» que l'on pourra formuler des critiques : on a tout d'abord la sensation de ne pas voir avancer le traîneau car aucun élément de décor ne permet de le ressentir, hormis lorsqu'une maison arrive. Plus loin dans le jeu, avec les nuages, il en est autrement mais il faut avouer que le premier contact n'est pas enthousiasmant.

Les bruitages sont minimalistes et la petite musique d'introduction sur 4 notes à vite oublier ...

Mais son intérêt se révèle au fur et à mesure des parties et que les modes de jeux se libèrent.



En effet, en terminant en *easy* on débloque le mode *cool*. En concluant la partie en *medium* en apparaît un intitulé *snow*. Enfin, en finissant le niveau *hard*, c'est le mode *grinch* qui apparaît et qui constitue l'ultime épreuve. Encore plus long que le jeu en *hard* - puisqu'il contient 31 maisons à explorer - il ajoute des nouveautés intéressantes comme les cadeaux qui se déplacent horizontalement en étant liés aux déplacements du joueur ! Ceci oblige parfois à ne plus faire que monter ou descendre lorsque les

bits-cadeaux sont à la hauteur du Père Noël ou force à être davantage patient pour vider une maison. Ce qui est du vice puisque

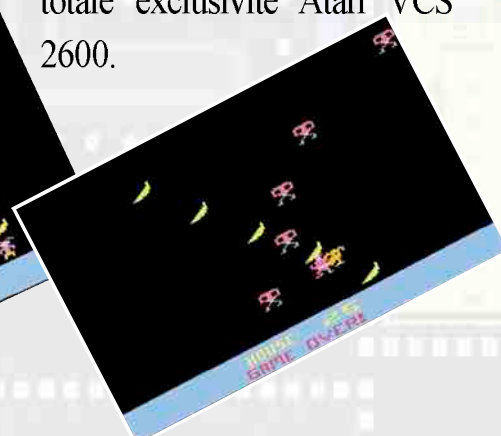
Mean Santa est une course contre la montre ! Et lorsque l'on sait que le chien continue son harcèlement incessant, on a un bon aperçu de la dure tâche qui attend notre cher barbu. En même temps, il cherche tous ces ennuis : il n'avait qu'à pas vouloir reprendre



tous les cadeaux qu'il avait fait par le passé ! On se disait bien qu'autant de générosité était louche ...

Dommage qu'il n'y ait pas un écran final digne de ce nom ; seul le temps mis pour en venir à bout est affiché. A moins que nous n'ayons pas tout découvert ?

Ces modes additionnels ne restent malheureusement pas en mémoire une fois la console éteinte. Il faut donc les réactiver en finissant à nouveau les niveaux de départ, ce qui s'avère un peu dommage car on aimerait bien accéder directement au mode *grinch* ! Fort heureusement les parties ne sont pas très longues (les parties en *grinch* durent autour de la dizaine de minutes). Pas de fioritures ou d'exploit technique mais une solide réalisation et un vrai intérêt de jeu. Une bonne surprise que l'on n'attendait pas. Et une totale exclusivité Atari VCS 2600.



info +



■ Quelques précisions : *snow* est similaire à *medium* à ceci près que les parties en extérieur voit le décor uniforme agrémenté d'un bel effet de neige tombante (que l'on retrouve aussi dans *grinch*) qui contribue davantage à l'impression de vitesse.

■ <http://2600connection.atari.org/> (adresse du site officiel)





NES

TEST



43

## XMAS DEMO 2009

Développeur : Retrozone

Année : 2009

Genre : Action

Support : Cartouche

Joueurs : 1 à 4

Sauvegarde : Non

Langue : Anglais



7/10



PAR RAYXAMBER

Retrozone réitère sa cartouche de Noël. Comme l'année précédente, celle-ci incorpore des diodes lumineuses et permet, moyennant un supplément de 5 dollars, de placer le texte de son choix à l'écran !

Si ce produit est clairement *kitsch*, force est de reconnaître qu'il est réussi esthétiquement parlant (les petites diodes associées à la transparence de la cartouche sont d'un joli effet), que l'idée de customisation par le texte de son choix est un gadget mais qui peut avoir son intérêt pour un cadeau et surtout la présence d'un mini-jeu exclusif permet de mieux digérer le prix élevé de 43 dollars.

Quatre joueurs sont situés sur chaque côté de l'écran et se déplacent latéralement (à ce propos, les joueurs à gauche et à droite sont handicapés car ils doivent monter et descendre en utilisant les directions gauche et droite de la manette ! Une solution, tenir les commandes tournées de 90°). Et le but est de lancer des boules de neige sur ses camarades. Celui qui a touché le plus grand nombre de fois, dans le temps imparti, est déclaré vainqueur. La partie centrale est remplie de sapins,

bonhommes de neige (de nouveaux apparaissent en cours de jeu) que l'on peut détruire avec les boules de neige, chose bien utile pour atteindre les participants. Chaque joueur peut lancer selon 3 directions : sur sa gauche, sur sa droite en diagonale ou devant lui. Le jeu est amusant quelques parties, les graphismes simples et l'animation rapide et fluide.

On regrette juste que, en dépit de la possibilité de choisir son personnage parmi le père Noël, le *grinch*, un robot, etc. cela n'ait pas d'incidence graphique.

Et s'il est possible de s'y adonner seul, il est fortement conseillé de trouver 3 personnes supplémentaires, (et un adaptateur Four-Score !) pour ne pas se lasser trop vite.

Comme l'édition 2008 d'ailleurs (celle-ci ne contenait pas de jeu cependant), cette cartouche est épuisée et ne sera pas fabriquée de nouveau ... avant la fin de cette année. Cependant, l'auteur propose le jeu en libre téléchargement. A vos *Powerpak Nes* !



info +



■ A noter que si les diodes font leur petit effet à Noël, il est fort dommage que sur NES la cartouche soit masquée par la console ! Mieux vaut donc y jouer sur une Famicom (avec un adaptateur)

revival # 42







Toute l'actualité des ordinateurs Atari est dans ST Magazine nouvelle génération : jeux, demos, logiciels, programmation, etc.

Trois numéros par an.

Pour plus de détails, lire un numéro gratuit et passer commande : <http://stmagazine.org>



# SHMUP EM ALL

## DU SHMUP! ET RIEN QUE DU SHMUP!

ACTUS, RETRO, TESTS, DOSSIERS, SCORES ET FOUS RIRES  
AVEC DES VRAIS MORCEAUX DE SHOOT'EM UP DEDANS !!!

[HTTP://SHMUP-EM-ALL.VRAIFORUM.COM/](http://shmup-em-all.vraiforum.com/)



Tout le jeu vidéo rétro console et arcade est chez Retrogame-Shop. Deux magasins parisiens et un site de vente en ligne incontournable.

ReVival est revendu depuis longtemps par cette enseigne, c'est un gage de qualité !

<http://www.retrogame-shop.com/>



GEREZ VOTRE COLLECTION EN LIGNE  
PARTAGEZ VOS CONNAISSANCES  
POSTEZ VOS TESTS RETRO  
ET BIEN + ENCORE...

L'ENCYCLOPEDIE DU JEU VIDEO DONT VOUS ETES LE HEROS !