



# TOS toujours *tu m'intéresses*

Le crépuscule des muses :  
L'auteur d'Athamor II, Éric Safar, nous dit tout  
sur son nouveau jeu.

Interview de Jonathan Thomas  
alias Chicane.



SPECIAL  
GEMTOS

Un fanzine Atari réalisé par Papy CPC et Kawickboy ! Entre le pseudonyme du 1er et la réputation du 2nd, ce n'était pas le constructeur où l'on aurait attendu un tel duo.

Donc le fanzine que vous tenez entre vos mains est le fruit d'un heureux alignement de planètes.

Votre serviteur a participé il y a un peu moins de 10 ans à un projet de "Bible Atari ST", passé à la trappe alors qu'un certain nombre d'articles ou de tests avaient été commencés, parfois même terminés. C'est dommage, car il était parti pour corriger certains défauts de la Bible Amiga avec par exemple la possibilité pour chaque testeur de proposer des tests sur une pleine page d'un jeu coup de coeur. Ces écrits dormaient sur un disque dur.

Au printemps dernier, sur insistance de Papy CPC, je participe à l'édition 2023 de la GemTOS (dur de trancher avec la PGR qui se déroulait le même week-end). Je débarque pourtant avec un CPC (what else ?), un MSX2+ mais l'organisation et les participants ne sont pas sectaires. J'ai également dans mes affaires un Falcon pas allumé depuis une éternité resté chez mon père, et un MegaSTE nécessitant un peu d'entretien et surtout un clavier (encore merci Vicomte d'ailleurs).

Convention à taille humaine, bonne ambiance, restauration à la hauteur (en parallèle il est bon de préciser que la PGR a renoncé à son légendaire barbecue, donc aucun regret de ce côté-là), distance raisonnable... L'abonnement était pris.

Cet automne Vicomte dépose les bases du concours de l'édition 2024 de la GemTOS. Parmi les catégories proposées, il y a la réalisation d'un fanzine de minimum 4 pages sous Calamus. Papy CPC a des compétences en PAO, je lui demande si se lancer dans Calamus est envisageable et à partir de là tout s'enchaîne. Très vite, les idées arrivent. Les 4 pages minimales imposées par le concours sont une formalité comme vous pouvez le constater en tenant ce fanzine dans vos mains.

Vous lirez dans ces pages des tests de jeux anciens ou récents, des interviews et je l'espère quelques révélations exclusives.

Aurez-vous d'autres numéros ? Aucune idée. Nous réalisons ce fanzine pour le plaisir sans aucune pression. En tout cas une chose est certaine si après sa lecture vous avez envie de venir à la GemTOS ou au moins d'allumer un ~~Amstrad~~ Atari ST, c'est qu'il aura atteint son objectif.

Bonne lecture,

Kawickboy & Papy CPC

Rédacteur en chef :  
*Kawickboy*

Maquette :  
*Papy cpc*

Illustration couverture :  
*Éric Kernin*

Remerciements :

*Éric Safar*

*Shaoth*

*Jonathan Thomas*

ainsi que :

*SuperNinine et Vicomte*

(pour l'organisation de la GEMTOS et leur accueil).

# Interview **Éric Safar**

**Bonjour Atlantis et merci d'avoir accepté de répondre à nos questions. Peux-tu te présenter et nous lister SVP les jeux sur lesquels tu as travaillé, que ce soit à la grande époque ou depuis que tu en as fait un loisir en n'omettant aucun titre ST évidemment ?**

Merci à vous de m'avoir sollicité, c'est toujours touchant de croiser des amoureux de cette époque.

Je m'appelle **Éric SAFAR** et j'ai commencé la programmation au début des années 80 sur un Laser 200 puis rapidement en assembleur sur Oric.

Ce langage a été une vraie découverte. Descendre très bas dans l'architecture d'une machine et d'un algorithme était enthousiasmant.

J'ai basculé ensuite sur Atari 520 ST qui m'apparaissait (à juste titre) comme une machine de rêve.

Je passais donc du 6502 au 68000, c'était du délire.

J'ai proposé quelques jeux à Loriciels, Fil et Coktel vision, mais sans finaliser le processus d'édition.

Juste après mon bac et suite à une annonce postée par Legend Software à Rennes, ils m'ont embauché pour terminer 2 titres inachevés : Les portes du Temps et RanXerox tous deux sur Atari ST.

Il y a eu ensuite : 89 la révolution Française, un ludo-éducatif, sorti pour l'anniversaire du bicentenaire de la révolution.

Ce titre a rencontré beaucoup moins de succès que "Les portes du temps" et reste aujourd'hui une rareté absolue pour les collectionneurs Atari, Amiga et MSX2.

Fin 1992, j'entre chez Cryo Interactive après un entretien avec mon idole, Remi Herbulot !

Je vais y rester plus de 10ans.

Je travaille d'abord sur Megadrive Mega CD puis sur PC sur pas mal de titres, notamment, la saga bien connue des amoureux des jeux d'aventures : Atlantis !

En 2003, à la disparition de Cryo, je fonde un studio pour continuer la saga Atlantis et après 2 épisodes supplémentaires, je clôture ce beau chapitre.

**Qu'est-ce qui t'a fait revenir dans le développement de jeux sur des micros des années 80/90 ?**

J'étais un gros collectionneur de machines de ces années magiques et lorsque je regardais ces beautés s'accumuler, je me suis dit que j'aimerais en faire quelque chose de créatif et pas seulement les regarder.

En 2012 (je crois), j'ai écrit un petit scénario à destination de mon Oric, la trilogie Athanor était née.

**Quelles sont tes influences majeures sur micros 8 bits et micros 16 bits ?**

J'ai depuis toujours été un grand amoureux des jeux d'aventures.

Aussi loin que mes souvenirs me permettent d'aller, c'est-à-dire aux livres dont vous êtes le héros !



En vacances, j'organisais ensuite des "chasses au trésor" pour mes enfants et leurs amis !;-)

Sur mon Oric, j'ai passé un nombre d'heures hallucinant sur des jeux comme : Le manoir du Dr Génius, Le mystère de Kikekankoi ou autres Lilla & Jacky !

**Le 1er Athanor n'était pas destiné aux machines 16 bits. Mais depuis Athanor 2, tous tes jeux sortent sur ST. Est-ce une machine importante à tes yeux ? Et comptes-tu la supporter longtemps encore ?**

Oui la découverte de Atari ST a été vraiment exaltante !

En programmation et après le 6502 de chez Motorola, le 68000 ouvrait de belles possibilités. Un nombre de registres et des modes d'adressages en pagailles ! ;-)

Tous les langages de programmation (ou presque) étaient disponibles sur Atari, c'était génial.

J'ai surtout retenu le GFA qui permettait de prototyper et faire des outils aboutis, Le GFA est une très grande réussite !

J'aurais tellement aimé pouvoir remercier de vive voix Frank Ostrowski pour ce travail remarquable.

L'Atari ST a évidemment ma préférence depuis les années passées chez Legend Software et donc tous mes jeux sortiront sur cette magnifique machine.

**Développer tes jeux à la fois pour l'Amiga et l'Atari ST sans négliger une plateforme par rapport à l'autre c'est probablement la réponse la plus intelligente aux guéguerres inter-machines qui semblent encore bien vivaces en**

**2024. J'ai toujours regretté qu'au moment du PowerPC il n'émerge pas une plateforme hardware commune où chaque clan aurait pu avoir son OS dérivé du TOS et de l'Amiga OS dessus afin de mutualiser certaines compétences. Au lieu de cela le clan Amiga s'est scindé en 2 avec les Aone sous OS4 et les Pegasos sous MorphOS, et... Rien pour la communauté Atari. Mais on ne va pas refaire l'histoire ici. Combien de versions Amiga et Atari d'Athamor 2 as-tu vendues ? Y avait-il une attente du côté de l'international pour un jeu d'aventure à la française ou les versions traduites ne le sont que pour la gloire ?**

Oui je suis toujours surpris (et triste) de lire sur certains forums les « bagarres » encore vivaces qui existent entre les défenseurs de l'Atari et de l'Amiga, l'Archimède est aussi de la partie parfois ! (Magnifique machine au passage)

Une machine accueillant les 2 architectures aurait été effectivement une machine de rêve, mais industriellement totalement impossible à mon humble avis.

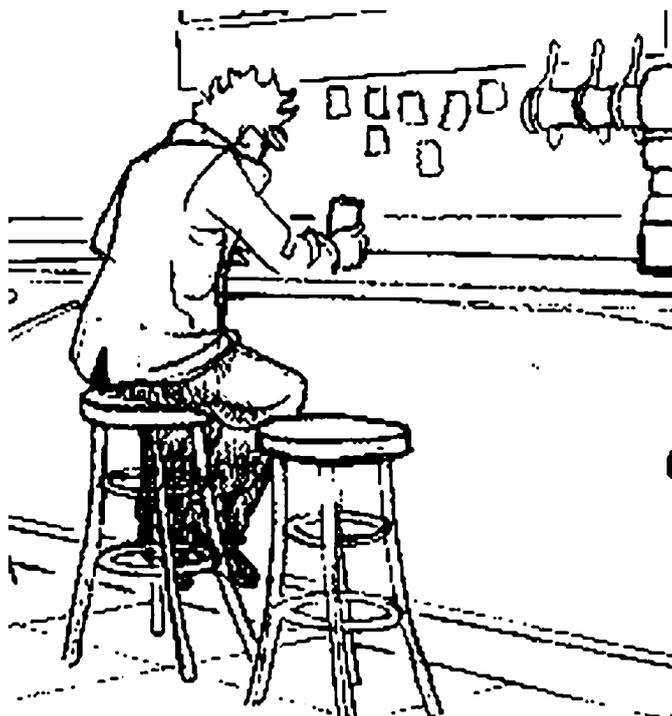
Les ventes sur Atari et Amiga sont sensiblement les mêmes, c'est-à-dire aux alentours de 180 exemplaires de mémoire. Je dois reconnaître malgré tout un léger avantage à l'Amiga dont la communauté européenne se mobilise un peu plus !

Avec l'existence notamment de plusieurs revues papier française (L'excellente Boing), allemande et anglaise !

Et oui bien sûr que le jeu a du succès à l'international, majoritairement en Allemagne et quelques pays scandinaves.

Le reste du monde est également présent, mais dans des quantités anecdotiques !

Mais c'est toujours touchant d'envoyer un exemplaire au Groenland, au Mexique ou en Australie !



**Tes jeux sortent toujours en premier en version boîte, avec un packaging léché et un certain nombre de goodies à l'intérieur. C'est très important pour toi que subsiste ce mode de distribution ?**

C'est fondamental !

Je ne suis pas un « anti-démat » forcené, mais j'aimerais tellement que les 2 puissent coexister.

Mais malheureusement, l'histoire est en train de me donner tort, car le démat. gagne sans cesse du terrain et la disparition totale du packaging dans le jeu vidéo semble inéluctable.

Je suis un grand amateur de home cinéma et j'achète pas mal de films en Blu-ray et 4K, mais le support est également en danger !

Donc tout naturellement, pour Athamor, j'étais décidé dès le début de ne proposer QUE des éditions physiques.

Il a d'abord fallu que je m'assure que l'aventure était faisable financièrement.

L'idée n'était pas de gagner de l'argent, mais de ne pas non plus en perdre.

Il était proposé à 19 Euros frais de port inclus pour l'Europe !

J'ai reconduit le modèle pour Athamor 2, le prix avait augmenté, car la production de cette belle BigBox cloche a été très coûteuse. (petite série et made in France)

Le prochain titre aura au minimum une boîte tout aussi qualitative ! (voire mieux...)

**Parlons un peu technique: quels sont les outils et langages utilisés pour développer tes jeux sur Atari ? Que ce soit à l'époque de Ranx ou pour Athamor 2 et les projets suivants ? Quelle est ta configuration pour développer sur Atari ? Les outils actuellement disponibles sur Atari sont-ils à la hauteur ou il subsiste des encore des lacunes ?**

Chez Legend Software, je ne faisais quasi exclusivement que de l'assembleur 68000 sur Atari ST, mais également du C qui commençait à être bien utilisé, car de bons compilateurs étaient disponibles.

Ninjanimal était totalement en ASM également. (sans avoir eu le temps d'être optimisé ;-)

Lorsque j'ai commencé à développer Athamor 2 sur Atari ST, j'ai d'abord écrit quelques outils en GFA ainsi que le noyau du moteur de jeu.

Le compilateur du GFA étant lui aussi très performant, je me suis demandé si au final je ne pourrais pas faire la totalité du jeu dans ce langage. Ce que j'ai fait ! (Un jeu d'aventure s'y prêtait bien.)

Je me suis fait quand même plaisir en me trouvant des excuses pour passer quelques routines (graphiques notamment) en 68000 ! :D

Je tiens également à développer sur les machines d'époque, je ne fais rien sous émulateurs !

C'était uniquement pour me remettre dans les conditions de Legend Software et ainsi rajeunir de 35 ans.

Sur mon nouveau titre, ça s'est un peu compliqué pour des raisons de portages sur Amiga.

Le noyau restera donc en GFA, agrémenté de quelques routines en 68000.

Mais j'ai porté quelques routines en C afin qu'elles puissent être portées directement sur Amiga.

Comme l'interpréteur de scripts de scénario par exemple ! Le célèbre SafarScript, Private joke ;-) )

Pour l'Amstrad en revanche je vais devoir réécrire cette routine en Z80.

**Quand on crée un jeu Atari ST au 21e siècle, exiger d'avoir 1 ou 2Mo de RAM est-il un sacrilège ou un besoin parfaitement naturel ?**

Je me suis posé cette question assez rapidement sur Athanor 2, car le « parc » de 520 STf doit être encore assez important.

Mais assez rapidement, je me suis rendu compte que beaucoup de joueurs qui utilisent vraiment leur Atari pour jouer ont un 1040.

Il y avait pas mal de jeux sur ST qui demandaient déjà 1Mo à l'époque !

Par contre j'ai tenu à ce qu'il soit compatible sur STf et STe !

Ça ne sera pas le cas du prochain titre ! ;-)

De plus, comme il est question que proposer des sensations assez novatrices pour le prochain jeu d'aventures, les 1Mo seront obligatoire voir 2Mo même si cette question n'est pas encore tranchée !

Je ferais mon possible pour qu'une machine d'1Mo reste le minimum.

**Serais-tu d'accord pour fournir au projet ScummVM les informations permettant la prise en charge de tes jeux par celui-ci par exemple 2 ans après leurs sorties ? Le support des jeux Delphine Software ou Cocktail Vision leur a donné un coup de projecteur salutaire tant ces classiques français n'ont pas toujours connu à l'international la distribution qu'ils méritaient (sans oublier que souvent les versions ST et même parfois Amiga n'arrivaient pas aux USA).**

Pourquoi pas, même si je ne suis pas convaincu que beaucoup de joueurs découvrirait mes jeux par ScummVM.

Les roms d'Athanor1 & 2 Amstrad sont distribuées gratuitement après quelque temps.

L'idée serait d'en faire autant avec le prochain titre !

**Depuis quelque temps, l'Atari STE prend une espèce de revanche sur l'histoire et deviendrait presque une plateforme tendance (phénomène également rencontré sur les Amstrad CPC+/GX4000) que ce soit au travers de petits démos techniques (Metal Slug), de remasterisations en cours ou terminées (Lotus Esprit Turbo Challenge, Ghoul's n'Ghosts...), ou même le**

**homebrew Catacomb qui ne fonctionnera que sur STE. Ceci sans oublier leur envolée tarifaire sur le marché de l'occasion. Ceux qui recherchent un MegaSTE n'infirmont pas mes dires.**

**Quel est ton opinion sur cette évolution de l'Atari ST ? Et l'as-tu déjà exploitée dans tes jeux, et sinon comptes-tu le faire ? As-tu essayé le remaster STE du 1er Lotus ?**

C'est vrai que la scène Amstrad démo & jeu semble assez active et pas seulement grâce à nos amis espagnols ! Les Français sont super talentueux !

Ça semble aussi le cas sur STe mais de manière moins pérenne...J'ai l'impression que c'est plus cyclique. Quelques jeux sont annoncés (surtout des jeux d'arcades ou puzzles games) et ensuite il ne se passe pas grand-chose pendant pas mal de temps.

Ce qui ne m'étonne pas, car l'énergie à fournir pour produire un titre abouti est conséquent !

Pour mes jeux, j'ai probablement choisi la typologie la plus compliquée en raison de la production graphique très importante que cela implique !

Trouver un candidat capable de tenir la distance pour produire toutes les scènes est très compliqué.

Il ne faut pas oublier qu'un jeu comme Maupiti Island (Lankhor) par exemple nécessitait environ 20 heures minimum de travail par vue ! C'est colossal.

Nous n'avons ni la prétention et le temps disponible pour en faire autant, il faut donc trouver des méthodes nous permettant de s'en approcher le plus en divisant le temps nécessaire.

Sur Athanor 2 j'ai voulu à la fois rester compatible Atari STf tout en proposant une version STe utilisant le DMA pour de la Digit et le Blitter pour plus de fluidité.

Le prochain titre « Le crépuscule des muses » sera uniquement développé pour les STe car il est fait une utilisation massive du blitter et du DMA !



***Penses-tu que développer sur Amiga/ST un jeu de la trempe de B.A.T, Gobliins ou Bargon Attack ou autre pépite française serait trop ambitieux pour des personnes qui font des jeux sur leur temps libre ? De son côté, B.A.T 2 montrait les limites du jeu Amiga/ST sur disquettes, avec la démocratisation de matériel de type UltraSatan, pourquoi ne pas envisager un jeu uniquement sur disque dur ?***

C'est une bonne question à laquelle mon prochain titre va répondre, car je crois que j'ai justement poussé quelques limites encore plus loin. Je vais y revenir plus loin.

Mais tu poses la bonne question concernant : « l'équipe qui travaille sur le temps libre ! »

À mon sens, c'est LE problème du homebrew.

Il est très compliqué de réunir 3 ou 4 personnes profondément motivées et désintéressées et ce dans sur un temps relativement long.

Car la motivation des premiers mois, beaucoup la tienne, mais c'est ensuite que ça se corse !

Sur Athanor 2, j'ai eu la chance de croiser la route de François Gutherz, Matthieu Stempell ou Angel Bautista (un ami illustrateur de chez Cryo)

Sur mon nouveau titre (Le crépuscule des muses), le miracle semble se reproduire avec l'arrivée d'Eric Kernin, un illustrateur de talent qui met ses crayons et pinceaux au service du projet !

Je pense que votre article est illustré de quelques-unes de ses œuvres pour le jeu.

Pour ce qui est d'une distribution uniquement sur disque dur, mon envie de proposer un jeu en (quasi) tout point identique à ceux que l'on trouvait dans nos boutiques préférées, m'en empêche.

Les jeux SafarGames sont des machines à remonter le temps ! ;-)

Mais j'ai un peu évolué sur la question.

J'ai donc opté pour une version boîte hybride, c'est à dire avec quelques disquettes, mais également une carte SD permettant de repousser les limites.

***Ce qui nous amène à ton prochain projet : Le crépuscule des muses. Peux-tu nous le présenter ?***

L'idée (et l'envie) de ce nouveau projet m'est venue pour « faire une pause » dans l'univers d'Athanor et proposer une nouvelle aventure avec une galerie de personnages et un environnement totalement différent.

Une aventure que je qualifierai de plus « adulte » avec un scénario spécialement écrit pour nos magnifiques machines 16/32 bits ! (Mais avec une déclinaison pour l'Amstrad CPC que j'affectionne aussi beaucoup malgré qu'il fut en son temps le bourreau de l'Oric Atmos ;-)

« Le Crépuscule des muses » est un polar/érotico/SF qui fera voyager le joueur à travers le monde et dans des milieux un peu louches et fréquentés de créatures envoûtantes !

J'évoquais plus haut l'envie également de pousser encore un peu plus les limites et de proposer un jeu qui ressemble à ce que nous avons découvert au début du PC.

Malgré tout, je ne voulais pas me séparer complètement de la disquette qui est pour moi le support roi des années d'or de la micro !

Mais c'est aussi un obstacle à la production d'un gros jeu.

J'ai donc eu l'idée de proposer un support numérique supplémentaire dans la boîte, sous la forme d'une carte SD qui permettra aux possesseurs d'Ultra Satan et autres interfaces compatibles, d'avoir accès à une dimension supplémentaire dans le jeu !

En effet, sur cette carte, sera proposé toutes les voix digits de tous les personnages rencontrés dans le jeu. Oui vous avez bien lu !

Tous les dialogues seront enregistrés pour chaque personnage et accessibles durant le jeu.

Je rassure les non-possesseurs d'UltraSatan, le jeu restera tout à fait jouable sans cet interface, mais alors seuls les dialogues sous-titrés seront accessibles.

***Parallèlement à cela, où en est le 3e chapitre d'Athanor ? Aura-t-il les honneurs d'une version Falcon ?***

En démarrant « Le crépuscule des muses », forcément le dernier opus de la trilogie Athanor sera décalé d'autant !

La version Falcon nous a été demandée à plusieurs reprises et effectivement j'aimerais beaucoup proposer une telle version !

Les capacités graphiques et sonores du rapace nous permettraient de faire une version sublime !

Mais (car il y en a un), c'est encore le facteur temps qui complique les choses.

Mener à bien 3 versions en parallèle (Atari STe, Amiga et Amstrad CPC) est déjà une gageure donc forcément des versions supplémentaires restent des options !

Mais le sujet n'est pas fermé, donc...

***Lors d'une précédente AC, tu as fait l'acquisition d'un TT, ainsi que d'un Milan. Que penses-tu de ces machines ?***

C'est exact, tu as bonne mémoire ! (Car c'est très ancien)

Le TT était une pure machine de collection, une bombe totalement inaccessible à l'époque et je voulais avoir la gamme complète des machines Atari !

Le Milan était un peu un ovni pour moi, mais j'avais dans l'idée d'en faire ma plateforme de développement, car il reste compatible avec un Atari 1040 STe par ex.

Mais au final, j'ai préféré développé directement avec mon 1040 STe et 4Mo, les sensations sont toutes aussi délicieuses.

Parfois, les aléas de la vie (et nos âges avancés ? ;-)) nous oblige à nous séparer de nos collections, mais les machines Atari, seront les dernières à me quitter.

***Es-tu en relation avec d'autres auteurs de jeu des années 80/90 ? À ton avis, que faudrait-il pour d'autres personnes avec ton parcours se remettre à créer des jeux sur les micros anciens ?***

Oui j'ai gardé le contact assez étroit avec quelques acteurs de cette époque (Remi Herbulot et quelques autres) et la tentation de refaire un jeu est réelle.

Avec certains, ça ne dépasse pas la conversation nostalgique de tous ces bons moments passés ensemble !

Avec Remi, j'essaie de le convaincre de Game designer un titre sur lequel nous travaillerions ensemble.

Mais il est déjà très occupé...Je garde espoir !

La donnée la plus critique pour la création d'un Homebrew vous l'avez compris est le temps libre !

***Te verra-t-on à la prochaine Gemtos, les 4 et 5 mai prochains ?***

Oui j'y serais !

J'ai eu beaucoup de plaisir à participer à la première édition et normalement j'ai pris mes dispositions pour le WE du 4/5, je serais donc présent.

Autant d'amoureux de l'Atari (et de l'Amiga ;-) au mètre carré, ça fait vraiment plaisir !

***Depuis peu il existe des plans pour se construire à peu de frais une carte compatible MV16, avec de plus un rendu sonore supérieur à la carte d'origine. ST Mag avait publié à une époque un article sur la programmation de cette carte, sans oublier le programme Music Master de UBI SOFT taillé pour elle. On ne se souvient que trop bien de l'impact que cette carte a eu sur la renommée d'un jeu comme B.A.T. Ne serait-ce pas une excellente idée que de la supporter dans tes jeux ?***

C'est vrai que c'est une bonne idée !

Car avec « Le crépuscule... » l'idée est de pousser un peu les limites sur chacune des plateformes.

Ex, pour la version CPC, il est question de proposer dans la boîte une interface souris qui permettra de jouer avec une souris !

Après forcément la question du coût peut se poser !

J'ai toujours fait en sorte de proposer mes jeux à des prix très corrects donc l'ajout d'interfaces va forcément faire monter le prix. Je précise que lorsque j'ajoute un interface, il est proposé à prix coûtant.

Mais cette option sonore pour nos Atari ST mérite que j'y réfléchisse, donc à suivre...

***Une dernière question: tu aurais carte blanche pour créer un nouveau jeu ou en porter un sur CD32 ou Jaguar, quelle console choisirais-tu et pourquoi ?***

Tout d'abord ça serait un jeu d'aventure comme je les aime. Avec beaucoup d'énigmes, de personnages à questionner et de décors originaux à explorer. (Même si les consoles par définition ne sont pas de bonnes candidates pour cette typologie de jeux)

Si j'écoutais mon coeur, ça serait une console du côté Atari donc la Jaguar.

Mais j'ajouterais à ça l'envie de porter ce jeu sur une plateforme que je qualifie de « passerelle », à savoir une ancienne technologie remise au goût du jour.

Exemple, le Spectrum Next !

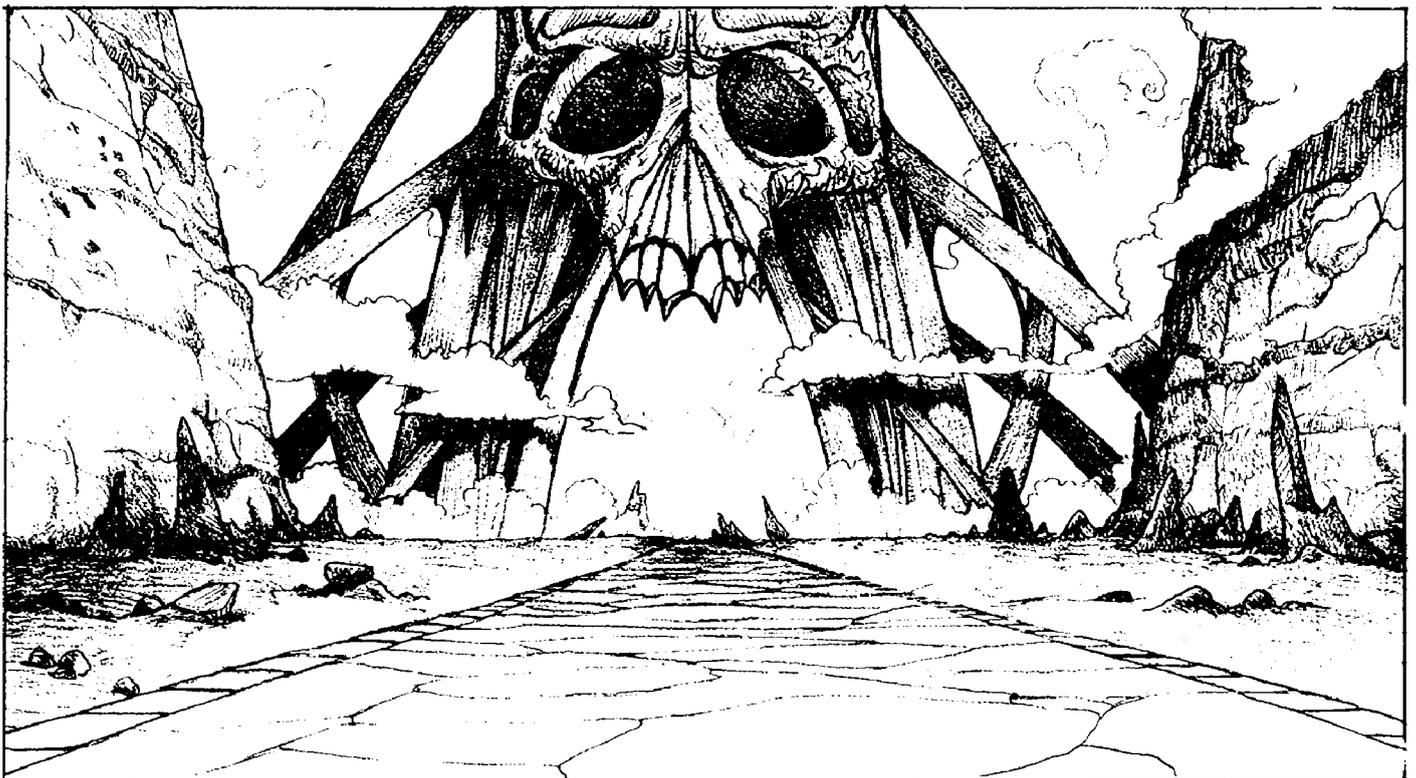
Le Spectrum est une machine que je connais mal qui en son temps était un concurrent de mon cher Oric tout en ayant des capacités bien supérieures.

Je sais que le concept de ces machines oldGen remise dans un packaging et avec de nouvelles capacités ne font pas l'unanimité, mais ma curiosité me pousse à m'y intéresser !

Si je peux sortir un titre physique sur ce Spectrum Next alors je suis partant !

J'avoue j'ai peut-être fait un peu de hors-sujet sur cette question non ? ;-)

***Merci beaucoup.***



# Interview Johnathan Thomas

*C'est un peu sans trop y croire que, passant par un forum Atari, je me suis permis d'écrire à Johnathan Thomas alias Chicane, espérant avoir une réponse à quelques questions, et ceci à moins d'un mois de la date butoir fixée par Vicomte pour rendre sa copie dans le cadre du concours Gemtos. Et bien j'ai eu mes réponses en quelques jours, et comme vous le constaterez à la lecture de ses réponses, que le bonhomme a sérieusement étudié la plupart des jeux de course du ST et ne répond jamais à la légère.*

**Bonjour Jonathan, peux-tu pour commencer te présenter et nous raconter ton parcours avec l'Atari ST ?**

J'ai reçu mon premier ST (un 520 STM avec un lecteur de disquettes externe double-face) pour Noël 1988 - il intégrait un bundle contenant Overlander, Space Harrier, Star Wars et Bubble Bobble. Ayant déjà vu des jeux comme Pole Position et Outrun en salle d'arcade, j'étais fasciné par l'idée de jouer à des titres similaires à la maison. Overlander était une introduction parfaite au genre et j'ai très apprécié la fluidité et le rendu du dénivelé proposé. Peu de temps après avoir reçu mon ST, j'ai acheté la conversion d'Out Run par US Gold, mais n'en parlons pas trop. :)

Dès mes premiers instants sur le ST, j'ai été intéressé par l'idée de créer des jeux, mais je me suis rapidement rendu compte que la version du langage Basic fournie n'était pas propice à la création de jeux d'arcade. J'ai ensuite acheté STOS et tenté de créer différents types de jeux de course 2D et 3D, mais j'ai été déçu des résultats obtenus par rapport aux jeux commerciaux.

J'ai quitté la scène ST en 1993, séduit par les écrans VGA 256 couleurs que l'on voyait dans les magazines PC de l'époque. J'ai découvert le Turbo Pascal à l'université et, à l'aide de la démocratisation d'Internet, j'ai appris à tirer parti de l'assembleur x86 en ligne pour réellement progresser en programmation, et ensuite me familiariser avec le C.

L'arrivée de l'émulateur Pacifist à la fin des années 1990 a ravivé mon intérêt pour la scène ST, et je la suivais occasionnellement au cours des années suivantes, profitant de la qualité d'émulation toujours meilleure et de la fiabilité grandissante des émulateurs ST. C'est également à cette époque je me suis intéressé à la rétro-ingénierie et que j'ai eu la folle idée de l'appliquer sur le code du jeu d'arcade Pole Position afin de créer une version polygonale 3D. Après six mois d'efforts, je disposais d'un code source C portable contenant toute la logique du jeu Pole Position, ainsi qu'un remake du jeu d'arcade basé sur des polygones. Arriva le moment où je me suis demandé dans quelle mesure il serait possible de réaliser une conversion ST de Pole Position. J'ai commencé à lire de la documentation de développement sur ST, j'ai utilisé les connaissances en programmation graphique acquises sur PC, et le reste appartient à l'histoire !

**Pourquoi avoir choisi Lotus après pôle position, ce n'était pas le pire des jeux de course de la machine après tout ?**

L'avantage dans le choix de Lotus pour une optimisation STE résidait dans le fait que contrairement à la plupart des

autres jeux de course disponibles sur ST et Amiga, la version Amiga était de loin supérieure à la version ST. Nous n'avons donc pas eu besoin de chercher comment améliorer la version ST (et je suis assez mauvais en cela !). le seul objectif était de la rendre aussi proche que possible de la version Amiga !

**Ta version de Lotus 1 a créé un problème : désormais pour les possesseurs de STE le meilleur Lotus n'est plus obligatoirement le 2e comme le voulait la tradition.**

**Réalis-tu le dilemme que tu as ainsi créé ?**

C'est peut-être une opinion impopulaire, mais je pense que les courses sur circuits de Lotus 1 proposent une meilleure expérience que les courses à checkpoints de Lotus 2. Le deuxième épisode est une excellente vitrine technique, mais je n'ai jamais ressenti le même plaisir de jeu que pour le premier. En regardant la version ST "historique" de Lotus 1, elle peut sembler parfois maladroite et datée, mais à l'époque, c'était une révélation !

J'ai commencé à travailler sur l'optimisation STE de Lotus 2, mais cela représente un travail bien plus important que pour le premier Lotus en raison de la complexité accrue du deuxième épisode, associé au fait que la version Amiga de Lotus 2 a une utilisation encore plus poussée de la machine et de ses spécificités. Ce sont les avantages de l'Amiga !

**As-tu inspecté le code des Lotus 2 et 3 ? Sont-ils assez proches du code du 1er épisode ? Nous sommes nombreux à penser que Lotus 3 sur Atari n'a pas bénéficié du même soin que les épisodes précédents. Quel est ton avis d'expert sur ce sujet ?**

J'ai étudié le code des trois jeux. Ma perception est qu'avec la volonté d'ajouter de plus en plus de fonctionnalités à nouvel épisode de la série, il est devenu de plus en plus difficile de faire tenir cela dans 512ko, et des compromis ont dû être faits. Les trois épisodes de la série ont tenté d'insérer le code de base du jeu dans une zone d'environ 64 Ko et de laisser l'espace restant pour les graphiques et le son.

Le code du premier jeu s'intègre très confortablement dans 64k et laisse beaucoup de libertés pour des optimisations de type 68000 telles que le déroulement de boucles et les tables de recherche. Le code est très bien structuré et facile à suivre.

Passons au deuxième jeu, les fonctionnalités supplémentaires (des éléments tels que des conditions météorologiques variables, des largeurs de route différentes et des bizarreries spécifiques telles que les tunnels et les camions sur l'autoroute) commencent à faire grossir la taille du code et à réduire l'espace disponible pour les boucles et les tables de recherche. Cependant, je peux également voir dans le code des preuves que Shaun Southern a appliqué de nouvelles optimisations de code non présentes dans le premier jeu pour compenser ces pertes. Le résultat est un jeu rempli de fonctionnalités, d'un bon framerate -même en plein écran-, certainement le sommet de la série techniquement parlant.

Le troisième jeu est vraiment tout autre chose. J'ai étudié le code et j'ai eu du mal à lui donner un sens - je pense que cela a dû être tout un défi d'intégrer toutes les fonctionnalités (y compris le nouveau système de génération de pistes RECS) dans la RAM disponible. Le code semble très resserré et la plupart des boucles déroulées et des tables de recherche semblent avoir disparu, ce qui a un impact sur les performances. En ayant cela à l'esprit, il n'est peut-être pas tout à fait juste de suggérer que moins de soins ont été apportés au troisième jeu. Je pense que la fluidité des épisodes précédents aurait pu être en grande partie conservée (peut-être même améliorée) si les besoins en mémoire avaient été poussés jusqu'à 1 Mo, mais cela aurait évidemment été irréaliste étant donné le nombre de machines ainsi mises à niveau parmi la base d'utilisateurs.

***Voici une liste totalement partielle de jeux de course automobile sur ST, lesquels selon toi feraient de bons candidats à une optimisation STE ?***

***Chase H.Q***

***Cisco Heat***

***Crazy Cars 3***

***Fire&Forget 2***

***Jaguar XJ220 (jamais terminé, une démo très limitée circule)***

***Out Run***

***S.C.I (Chase H.Q 2)***

***Turbo Out Run***

Le concept même d'« optimisation STE » est intéressant. Étonnamment, modifier le code existant d'un jeu pour utiliser le Blitter ne nous permet pas toujours de le rendre plus rapide ou plus fluide, mais cela peut offrir l'opportunité d'une plus grande variété visuelle avec la même quantité de mémoire, ou alternativement améliorer la granularité avec laquelle les éléments se déplacent sur l'écran. Des exemples notables sont (bien sûr) Lotus STE, qui a exploité le Blitter pour déplacer les voitures, les décors et l'arrière-plan par incréments fluides d'un pixel plutôt que les incréments plus grands de 4 ou 16 pixels de la version originale, et Chaos Engine, qui fonctionnait en 512 Ko sur le STE, mais avait besoin de 1 Mo pour fonctionner sur un ST standard.

Il existe des exemples de jeux « STE améliorés » (par exemple la version améliorée Out Run mentionnée ci-dessous) qui selon moi consistent à réécrire de grandes parties du code 68000 pour améliorer les performances par simple optimisation mais également exploiter le STE, mais est-il correct de qualifier alors de tels projets « optimisés STE » étant donné que le gros des modifications du code effectuées fonctionnerait également sur un ST standard ?

Out Run, Turbo Out Run, S.C.I et Cisco Heat sont tous le fruit de la même équipe de développement, en utilisant des variantes de leur moteur graphique interne. Il existe déjà une version améliorée d'Out Run qui fait une différence extraordinaire dans le framerate - vous voudrez peut-être y jeter un oeil ! Je pense que Turbo Out Run et S.C.I pourraient bénéficier des mêmes améliorations étant donné la proximité du code avec celui d'Out Run. Cela semble méconnu, mais Cisco Heat dispose déjà d'optimisations STE, en tirant parti du Blitter pour un framerate légèrement plus fluide et incluant également le son DMA.

Crazy Cars 3 est un jeu très soigné, et je me rends bien compte qu'il a été développé par une équipe issue du demomaking. Ces gars savaient sans doute ce qu'ils faisaient ! Cela dit, le moteur graphique a beaucoup en commun avec celui de Lotus (notamment la route à largeur fixe et les grands sprites de décors), et je pense qu'il serait possible de faire une version nécessitant 1 Mo de RAM qui afficherait une route plus détaillée et utiliserait le Blitter pour légèrement améliorer les performances et exploierait la palette étendue du STE. Il est intéressant de noter que certaines versions de Crazy Cars 3 testent la présence du Blitter, mais ne semblent pas l'utiliser !

Je ne suis pas fan de Chase H.Q. C'est le même moteur que pour Continental Circus et Moonshine Racers, et que j'ai toujours trouvé mou peu raffiné. La version Amiga semble tout aussi lente. Je soupçonne que cette lenteur soit autant le fait de la logique du jeu que de ses routines graphiques, et que des pans entiers du code du jeu devraient être réécrits afin de créer une version STE valable.

Jouer à la démo de la Jaguar XJ220 a été une expérience intéressante. Si vous regardez quelque chose comme la version ST de Lotus, Shaun Southern semble avoir donné la priorité au framerate et adopté une approche de type « meilleurs efforts » en matière de graphismes, ce qui a entraîné des sacrifices graphiques tels que des lignes de route manquantes, l'absence de dégradé dans le ciel et des voitures qui se déplacent latéralement sur l'écran par des incréments de 16 pixels. Vous pouvez voir que l'auteur de cette préversion ST de la Jaguar XJ220 a fait de son mieux pour intégrer toutes les fonctionnalités et le raffinement de la version Amiga sur la ST, mais luttait contre les limitations du matériel. Je ne me prononcerai pas sur comment le jeu pourrait être meilleur avec l'exploitation du STE - le programmeur aurait probablement été beaucoup plus expérimenté et talentueux que je ne pourrai jamais l'être !

Je n'ai jamais joué à Fire & Forget 2 - il faudra que j'y jette un oeil un jour !

***A l'instar des Amstrad CPC et ZX Spectrum qui ont besoin de 128ko de RAM pour montrer de quoi ils sont réellement capables, l'Atari STE semble à l'étroit avec 512ko de RAM. La version de Lotus STE nécessite 1Mo de RAM ce qui n'est pas cher payé. Étendre un STE ou MegaSTE à 2Mo voir 4Mo de Ram n'est ni compliqué ni coûteux. Envisages-tu la possibilité d'exploiter davantage de RAM dans tes futurs projets ?***

Je suis quelque peu en conflit interne sur la question. Je souhaite repousser les limites de ce qui peut être accompli sur un simple STE de 512ko de RAM, car c'était la configuration de 99% des utilisateurs à l'époque. Cela nous permet de comprendre à quel point nous pouvons bénéficier des outils et techniques de développement modernes avec la plateforme de base d'origine. Augmenter les besoins en mémoire à 4 Mo ouvre la voie à de nombreuses techniques d'optimisation très efficaces basées sur la consommation de grandes quantités de mémoire - c'est presque comme de la triche !

Ma préférence serait, si le temps le permet, de proposer un jeu capable de s'exécuter sur un simple STE 512ko, mais d'offrir des améliorations (par exemple une fréquence d'images accrue, des effets visuels ou sonores supplémentaires) si davantage de RAM est disponible.

*Je mentionnais précédemment Crazy Cars 3 dont la version ST est déjà très honorable. Titus avait par la suite sorti sur Amiga, CD32 et Super Nintendo le jeu Lambor-ghini Challenge, une version améliorée de Crazy Cars 3 proposant un mode 2 joueurs en écran partagé, comme -quelle coïncidence- les Lotus. Crois-tu qu'une version STE soit possible tout en restant qualitative ?*

Il semble y avoir étonnamment peu de retours sur le mode 2 joueurs de la version Amiga de Lamborghini Challenge - je n'ai trouvé qu'une seule capture d'écran et aucune vidéo ! Selon mes constatations, il y aurait peu de barrières techniques à un tel mode à deux joueurs sur le STE tant que vous acceptez l'inévitable baisse du framerate. Même Lotus subit des baisses de framerate en mode 2 joueurs !

*A la sortie de Lotus STE tu expliquais dans une autre interview que l'expérience avait été intense et épuisante mais que tu avais par curiosité exploré le code de la version PC Engine de Out Run qui selon toi est un excellent exemple de portage arcade sur une machine inférieure qui respectait l'oeuvre originale. Nous sommes en 2024, où en es-tu ? Es-tu suffisamment reposé ?*

Je continue d'admirer la version PC Engine d'Out Run, mais la porter sur ST serait un chantier colossal, donc c'est mis en veille pour le moment étant donné le peu de temps libre dont je dispose actuellement.

Toutefois, j'ai toujours été intéressé par l'idée des jeux ST fonctionnant à 50 images par seconde. Il était naturel que sur les consoles 16 bits les jeux tournent à 50 images par seconde, mais c'était nettement plus rare sur ST et Amiga

(sauf exception comme Amiga SOTB). Je réfléchis actuellement à la possibilité de créer un simple jeu de course en 3D pour la ST à 50 images par seconde. Surveillez Atari Legend :)!

*Pour terminer. Encore merci pour cette excellente version de Lotus, on ne remer-ciera jamais assez ceux qui donnent de leur temps pour faire vivre nos vieilles machines. Quels seraient tes conseils pour une personne qui souhaiterait se lancer dans la programmation du STE ?*

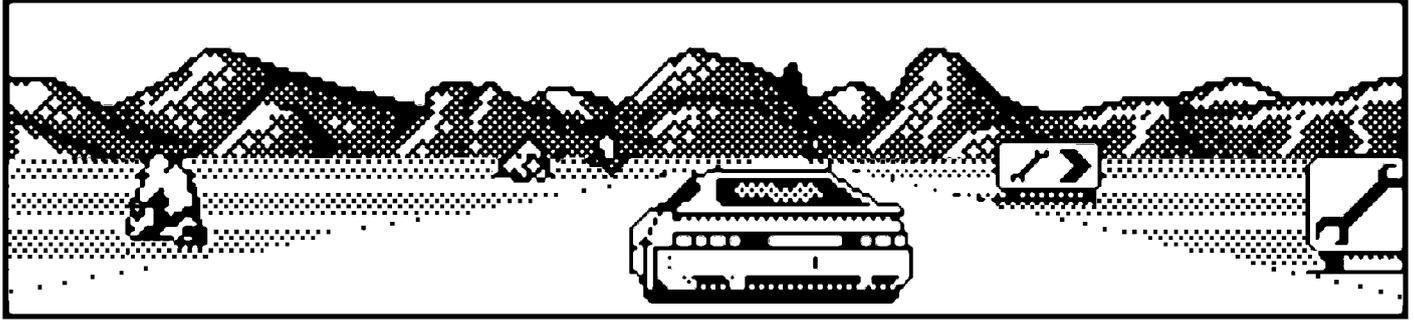
Merci pour l'interview! Je recommanderais de commencer avec quelque chose comme C et SDL sur PC pour vous familiariser avec le concept d'écriture dans un frame buffer, puis d'évoluer vers le C sur ST une fois que l'on est à l'aise dans cet environnement - idéalement en utilisant un compila-teur croisé plutôt qu'un compilateur C natif pour obtenir des performances décentes. Quelqu'un qui se met à l'assembleur 68000 ou au C à partir de rien directement sur ST va voir beaucoup de bombes !

Il est parfaitement possible (surtout avec le Blitter) de créer un jeu d'action rapide en simple C, et l'assembleur 68000 peut donc être appris ultérieurement dans le but d'optimiser davantage son code. Je rappelle toujours que le code doit en premier lieu être optimisé d'un point de vue algorithmique avant de se concentrer sur des micro-optimisations basées sur l'assembleur.

Il existe de nombreuses aides disponibles pour les programmeurs ST débutants, les forums Atari-Forum et AtariAge sont remplis de personnes compétentes et de nombreux livres de l'époque traitent du ST et ont été convertis au format numérique et sont disponibles en libre en téléchargement.



# Test Lotus Esprit Turbo Challenge



Lotus STE ce n'est pas un scoop, de nombreuses conversions arcade sur micro-ordinateurs 8 ou 16 bits ont été baclées, confiées aux mauvaises personnes et ont de ce fait, déçu. Ainsi, les versions Atari ST de Out Run et Turbo Out Run par US Gold n'ont pas marqué leur époque, et c'est ma sympathie naturelle de vieil Amstradiste pour US Gold qui me fait modérer mes propos. Idem, les 2 Chase H.Q malgré un effort autrement plus louable de la part d'Ocean (même si là encore il y aurait des choses à dire).

La rançon de la gloire pour un jeu micro de cette époque c'est quand le jeu est tellement bon qu'il finit à son tour porté sur consoles. En 1993 voir porter sur consoles Sega le jeu Zool de Gremlin, qui fut une des meilleures réponses à la sortie du 1er Sonic sur Megadrive en est un bel exemple. Un Zool qui fut au passage un beau testament de Gremlin sur Atari ST, avec même une prise en charge du STE plus qu'honorable. Gremlin, STE... Cela va je n'ai poussé trop loin le hors-sujet car nous allons aujourd'hui traiter de Lotus Esprit Turbo Challenge, édité par Gremlin pour Noël 1990 et plus particulièrement de sa version STE réalisée par Jonathan Thomas et offerte au monde atariste en 2021.

Bref, s'il fallait uniquement compter sur les conversions de bornes d'arcade pour s'éclater sur nos micros, dans le domaine de la course automobile, cela devient compliqué. Heureusement, Gremlin via le studio Magnetic Fields arrive dans la compétition avec la Trilogie Lotus Esprit Turbo Challenge.

Lotus Esprit Turbo Challenge a été créé sur Amiga. Fin 1990, cela devenait de plus en plus courant, la tendance historique qui était de créer un jeu sur Atari ST et de le porter ensuite sur Amiga et d'en faire la version 16 bits référence s'inversait. Et pas par fainéantise de créer sur la machine la plus puissante puis de porter le résultat sur les autres avec plus ou moins de sérieux. Il exploite très bien la machine de Commodore et les coprocesseurs travaillent en parfaite harmonie. Sa version ST, terminée un peu plus tard, a dû concéder quelques sacrifices graphiques pour conserver une fluidité similaire. Évidemment on peut reprocher le fait de ne pas avoir envisagé à l'époque une optimisation STE, ou a minima des configurations étendues en RAM, mais le travail d'adaptation est plus qu'honorable. Gremlin ne produisait pas de version ST au rabais de ses jeux, même quand la version d'origine était sur Amiga. Le 1er Lotus, sorti pour Noël 1990 est un classique de la machine que seule sa suite a su éclipser. Et tourne parfaitement sur tout ST disposant de 512ko de RAM. Une saga culte du jeu de voiture, dont les épisodes 2 et 3 ont eu les honneurs d'une conversion Megadrive.

C'est là qu'arrive Jonathan Thomas (Chicane). Connu pour avoir réalisé un portage STE de la borne Pole Position en 2017 qui avait quelque peu marqué (en bien) les esprits. Une fois ce projet achevé, et disposant d'un excellent moteur de rendu de jeu de course STE dans sa besace, plutôt que de se reposer sur ses lauriers il est parti à la recherche d'un nouveau défi à STEiser. Après avoir fait un peu de retro-ingénierie à droite à gauche, il a jeté son dévolu sur Lotus Esprit Turbo Challenge, estimant que son code STE pourrait grandement améliorer celui du jeu. Et c'est une démarche noble. Trop souvent on a vu des passionnés mettre au point des routines, parfois même un moteur complet, et l'abandonner une fois terminé le projet pour lequel il avait été créé. Tout le travail abattu pour Pole Position allait continuer de se mettre au service des possesseurs de STE.

Bon, s'il suffisait de copier/coller un moteur de jeu et de recompiler le tout pour avoir un jeu qui tourne à 3 retouches près, cela se saurait. On peut imaginer quelques obstacles techniques. Pole Position est un jeu d'arcade du début des années 80, Lotus Esprit Turbo Challenge une réponse à Out Run de Sega, hit arcade de la fin de la même décennie nous ne sommes clairement pas sur la même génération de jeu. Sans oublier la marque de fabrique de la série: le jeu à 2 en écran splitté. Graphiquement Lotus est plus détaillé, le gameplay plus riche et le blitter n'est pas conçu de la meilleure des façons. Et là encore, nous pouvons remercier la communauté des programmeurs Atari qui ont aidé Jonathan à surmonter cela.

Le résultat est bluffant. On exploite les 3 principaux atouts du STE, à savoir la palette étendue, le son DMA et évidemment... Le blitter ! Graphiquement la route est détaillée comme sur Amiga et le ciel est désormais affiché via un magnifique dégradé par un bel usage de la palette étendue. Idem pour la route et les bordures. Le blitter est également utilisé pour fluidifier les déplacements des paysages en arrière-plan et des véhicules latéralement, au lieu de déplacer respectivement des blocs de 4 et 16 pixels pour cela. Une seule contrainte à tout cela: 1Mo de RAM. Et ce n'est pas cher payé. Les effets sonores, particulièrement ceux du moteur sont repris de l'Amiga et désormais joués en DMA. Ceci grâce à l'aide précieuse fournie par Jamie Hamshere (Junosix) qui a apporté au projet sa maîtrise du DMA. Je n'ai pas testé cette possibilité mon Mega STE étant en cours de dépannage, mais un support du mode 16MHz est annoncé !

Les musiques YM ont été conservées pour réserver au maximum les ressources CPU à la fluidité de l'animation. N'en soyez pas déçus de cela. Gremlin soignait ses partitions Atari, et sincèrement, notre bon vieil ST n'a que trop souffert de vouloir imiter l'Amiga à vouloir jouer du

MOD à tout prix. Rappelez-vous que je suis Amstradiste, et il ne faut pas avoir honte des sonorités YM. Musiques qui peuvent être jouées en même temps que les bruitages. Merci le DMA du STE.

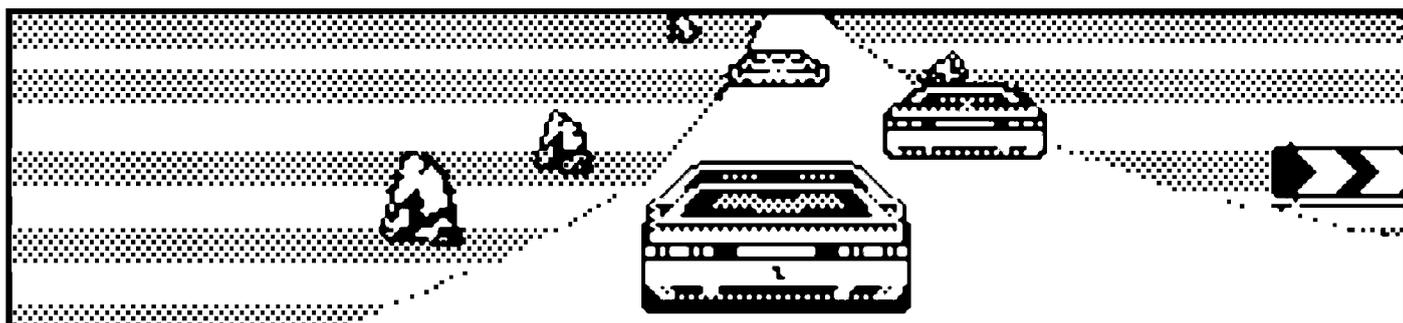
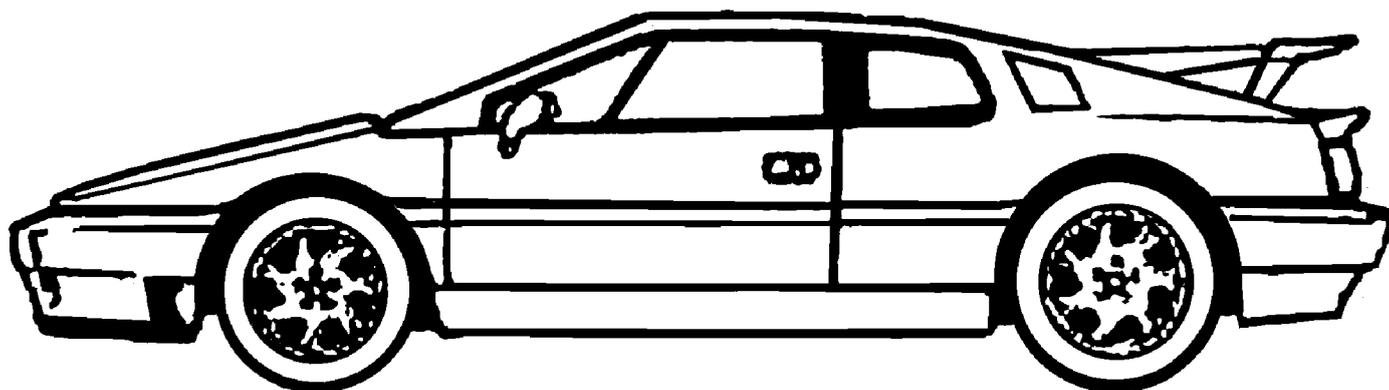
Pour conclure, le 2e épisode de la saga Lotus, avec son mode null-modem permettant de relier indifféremment 2 ordinateurs Amiga/ST, sa fenêtre de jeu plus grande et sa programmation parfaite demeure encore intouchable sur le standard Atari. Mais y rejouer après une partie de Lotus STE lui fait désormais du mal tant les améliorations sonores et graphiques de Chicane et Junosix en deviennent flagrantes. Mais l'effort est plus que louable. On se met à rêver d'une remasterisation STE du 3e épisode, qui n'a pas à l'époque bénéficié d'autant de soin (y compris sur l'introduction, renforçant le sentiment de sortie trop précipitée). Mais si Jonathan souhaite s'attaquer d'abord au 2e pour le rendre encore meilleur, il peut également attaquer directement le 3e épisode. Il sait qu'il aura toute une communauté derrière lui. Il semblerait qu'il envisage de créer une version décente d'Out Run, impressionné par la version PC Engine de celui-ci, estimant qu'il s'agit là d'un très bon exemple de portage de l'arcade où malgré des concessions inévitables, l'esprit du jeu a su être conservé. Si tel est le cas, Lotus 2&3 peuvent attendre. La question de la RAM que l'on s'autoriserait à exploiter peut se poser. À notre époque les STE et MegaSTE peuvent très facilement se porter à 2Mo, même 4Mo de RAM pour une somme dérisoire. Une optimisation STE sur 2 ou 4Mo de RAM pourrait donner des résultats surprenants. Un sujet à creuser non ?

## Et la concurrence

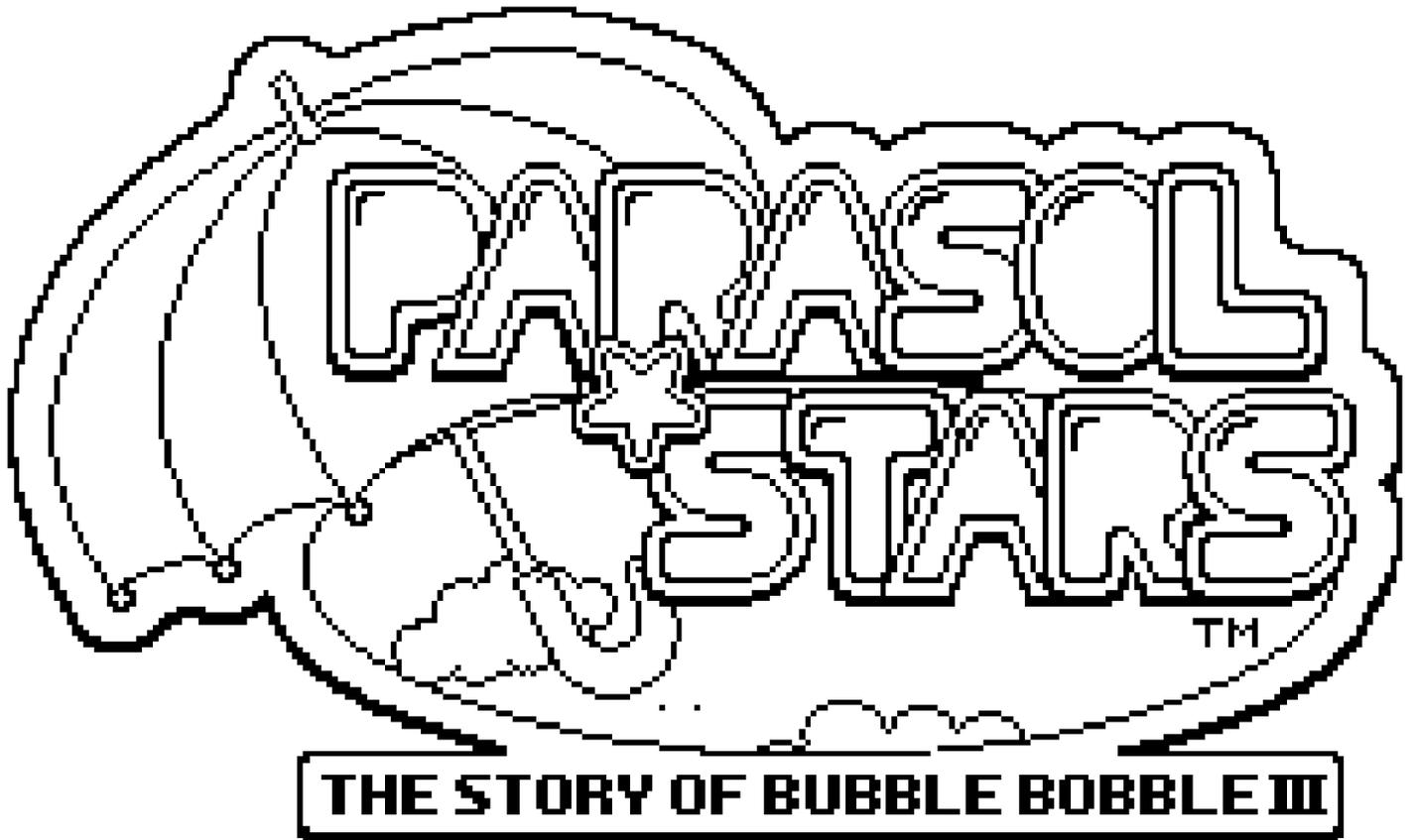
*Comparatif rapide Crazy Cars 3. Comme pour Lotus 2, Lotus STE donne un petit coup de vieux à ce hit de fin 1992. Les bruitages DMA, les effets exploitant la palette de 4096 couleurs, on y prend vite goût ! Bref si on peut toujours trouver matière à amélioration, n'oublions pas que Titus ne s'était clairement pas moqué des Ataristes avec ce 3e épisode qui rappelons-le propose davantage que des courses (système de paris avec les concurrents, présence de la police..).*

## Jaguar XJ220, l'héritier annulé

*Sorti sur Amiga et Sega MegaCD, le titre de Core Design n'a malheureusement pas été terminé sur ST, et il circule une version très préliminaire sans effet sonore. Le jeu est bon, même très bon sur les 2 supports où il est sorti et a toutes les peines du monde à cacher son inspiration Lotusesque. L'avantage si un programmeur talentueux souhaitait se lancer, c'est qu'artistiquement tout est prêt. Bref, les candidats potentiels à la STEisation ne manquent pas.*



# Test Parasol stars



Bubble Bobble et sa suite Rainbow Island demeurent encore aujourd'hui des classiques du jeu de plates-formes dit « Kawai » (le 1er ressort sur à peu près toutes les machines modernes avec plus ou moins de bonheur, le 2e repose en paix depuis les immondes versions DS puis PSP qui sont à fuir), et notre micro 16 bits préféré peut s'enorgueillir d'avoir obtenu 2 conversions très qualitatives. Évidemment, les conversions de l'arcade vers les micros se faisant à l'époque trop souvent avec les moyens du bord (certains auteurs expliquaient simplement passer des heures au bistrot du coin pour jouer à la borne et prendre des notes et des photos !), la multitude de warp zones et autres passages secrets sans oublier les fins alternatives n'ont pas toujours été intégrés à l'époque. Parasol Stars est sorti en 1992, à la fois quand les micros familiaux commençaient à décliner, mais également quand un certain professionnalisme s'installait. C'est Ocean qui s'est attelé à la tâche, car depuis la faillite de Firebird, c'est l'éditeur anglais de Manchester qui a repris le gros des conversions Taito sur nos micros familiaux.

Adapté depuis la Pc Engine (la version arcade existerait selon les plus optimistes à l'état de prototype et n'a jamais été vue, si ce n'est quelques flyers sur des sites asiatiques au début des années 2000), ce 3e épisode reprend les choses là où Rainbow Island les avait laissées. Vous retrouvez donc Bub et Bob, toujours humains, mais dans un titre qui tient plus de Bubble Bobble que de sa suite pour le gameplay, avec par contre une charte graphique reprise de Rainbow Island. Le meilleur des mondes ? Peut-être bien en effet.

Dans Parasol Stars, Bub et Bob doivent libérer 8 planètes divisées en 10 levels chacune. Le principe est globalement celui de Bubble Bobble, à savoir éliminer tous les monstres

de chaque level dans un délai raisonnable sous peine d'être harcelé par une faucheuse invulnérable. Après le cracher de bulles de Bubble Bobble et le lancer d'arcs-en-ciel de Rainbow Island, avec quoi allons-nous nous bastonner cette fois-ci ? Des parapluies ! Rien que cela. Le jeu à 2 personnes, simultanément évidemment, a bien évidemment été conservé et demeure un must du genre. À l'instar de Rainbow Island, chaque planète a son boss à vaincre. On retrouve les éléments eau, feu, foudre que l'on croisait déjà dans des bulles de Bubble Bobble, . placés ici dans des gouttes. C'est là que le parapluie entre en scène. Il permet de collecter les gouttes, et de les lancer. Un 1er projectile sonnera un monstre lambda, un 2e le tuera. Avoir 5 gouttes permet de relâcher une attaque spéciale dévastatrice. Seule cette attaque vous permettra d'atteindre un boss. Le parapluie permet également d'attraper les ennemis les plus faibles pour en faire des projectiles, de contrôler sa chute, sert de bouclier contre les attaques bénignes... Cet accessoire, loin d'être un simple gadget, est la clé de voûte d'un gameplay tout en finesse.

Fidèle à la saga, Parasol Stars propose une multitude de bonus facilitant la vie ou apportant seulement des points. Chaque planète a son décor et son bestiaire, parfois inspiré des précédents épisodes. Sur ce genre de jeu, se prendre des rafales de couleurs vives fait partie du voyage et à part une planète à la palette surprenante, Parasol Stars est un régal pour les yeux. L'ambiance sonore, parfaitement adaptée, est fidèle à la version Nec, dont le très « lambadesque » thème des boss. L'animation est excellente et la maniabilité, cour du jeu, exceptionnelle même si, gameplay micro oblige on saute désormais avec la direction haut et non plus avec un bouton dédié. Énorme précision pour finir: le jeu est complet. Oui, la version ST de Parasol

Stars intègre bien les 2 planètes cachées ! Grâce soit rendue aux développeurs. Car lors de la conversion de Rainbow Island par Graftgold, les 3 îles secrètes étaient purement et simplement passées à la trappe ce qui gâchait un peu l'excellence technique de la conversion.

Nous allons essayer de trouver un peu de négatif dans tout cela. En fait cela viendra du gameplay micro, tout simplement. Sur micro, habitués que nous sommes à des joysticks ne disposant que d'un seul bouton de tir (au sens fonctionnel, parce oui le très médiocre Quickjoy Superboard disposait de plus de 6 boutons, mais étaient tous identiques dans les faits), nous avons pris l'habitude de sauter en allant vers le haut quand sur consoles cela se fait au joystick via un bouton dédié. Donc charger les gouttes en faisant haut+feu peut provoquer chez un néophyte un saut indésiré. De nos jours ce genre de chose se patche, et il est possible de jouer avec des pads Sega disposant de 2 boutons de feu fonctionnels sur les micros 16 bits et c'était d'ailleurs exploité par des jeux comme Turrigan.

Parasol Stars Nec étant l'un des meilleurs jeux de plateformes de tous les temps, cette excellente conversion ST en devient un des incontournables de la machine. Il est grand temps de réhabiliter certaines conversions de hits japonais sur micro. Un jeu culte à la durée de vie quasi infinie.

Pour les plus réfractaires à la difficulté des jeux d'autrefois, je vous recommande chaudement la version de Klapauzius, de grande qualité avec pléthore d'options sympathiques pour faciliter votre voyage dans les planètes.

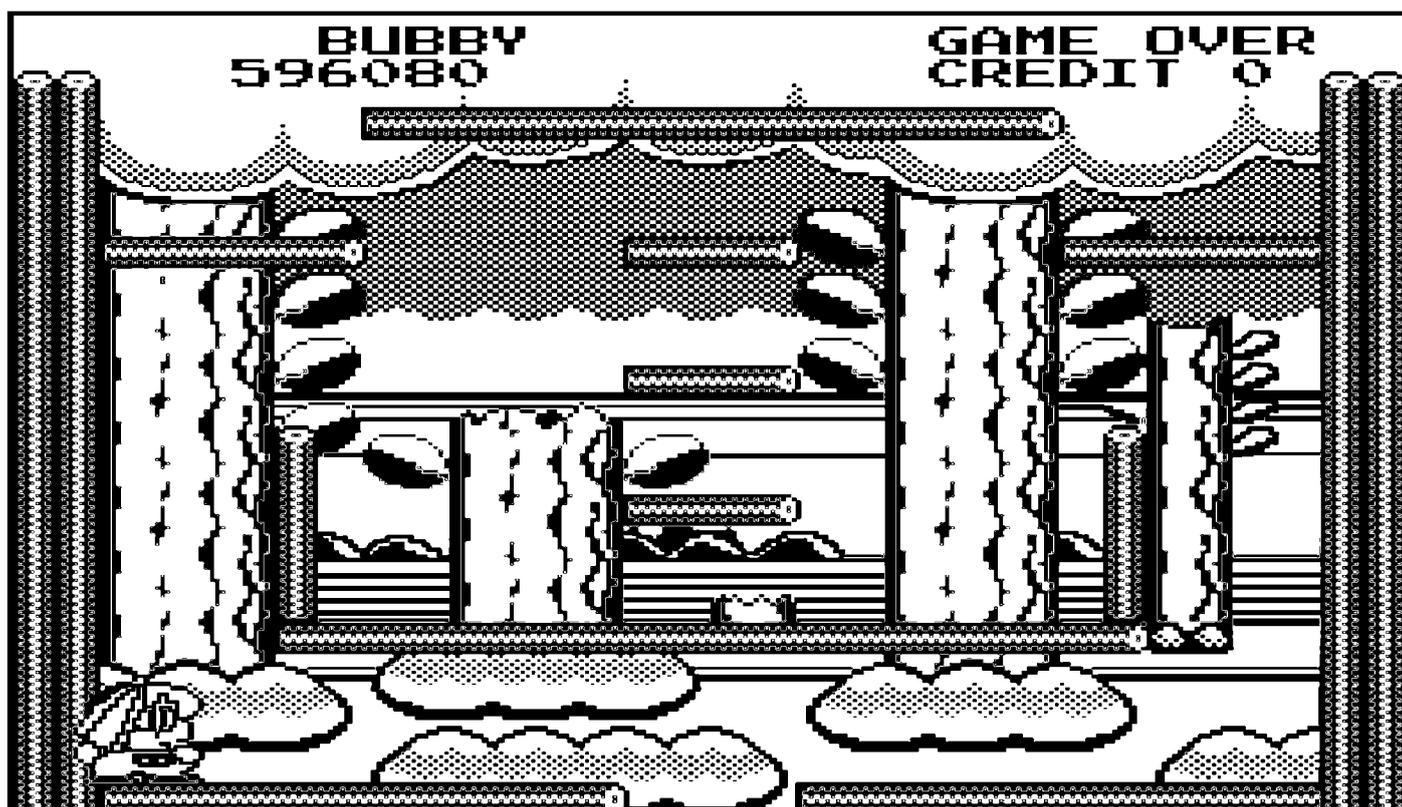
Parasol Stars demeure encore aujourd'hui une référence dans sa catégorie. Et seul Bubble Symphony (toujours de Taito) qui est la « vraie » suite de Bubble Bobble, sorti en arcade en 1995 peut lutter. Mais en dehors de l'arcade, il n'a été porté à l'époque que sur Saturn au Japon.

## Et la concurrence ?

*Le Bubble Bobble historique demeure plaisant à jouer malgré son âge canonique. Le ST a également accueilli en 1991 une fort belle conversion de l'excellent Rodland, borne de Jaleco extrêmement Kawai' elle aussi. Ocean avait planifié une sortie de Snow Bros, mais à l'instar de Liquid Kids, Ocean a terminé les versions Amiga, au minimum a commencé les versions Atari ST, mais ne les a pas commercialisées. La malédiction des jeux Ocean France a donc encore frappé là encore et c'est bien dommage.*

## Les homebrews.

*On aurait pu imaginer que ce style de jeu indémodable, avec à l'instar de Bomberman de faibles besoins en scrolling, soit davantage présent dans les créations homebrew. Hélas, 100 fois hélas cela n'a pas été le cas jusqu'à présent. Un portage officieux de Bubble Bobble sur Falcon, le shareware Double Bobble 2000 est sorti en 1995, mais le jeu s'avère indigne du rapace, au moins pour sa partie graphique. Développeurs amateurs ou professionnels, sachez que la Jaguar, la Lynx ou le Falcon et n'oublions pas nos ST/STE seraient ravis d'accueillir un nouveau jeu de la trempe de Parasol Stars ou Bubble Symphony. Et avant de pester sur la difficulté de la tâche, je vous invite à jeter un oeil sur l'excellent Bubble4CPC, portage extrêmement fidèle de Bubble Bobble sur CPC, qui tourne sur tout Amstrad CPC de 64 ko. Si vous cherchez des idées, Bubble Symphony ou Snow Bros 2 (jouable à 4 en arcade !) sont d'excellents candidats.*



# SOUVENIRS



# SOUVENIRS

