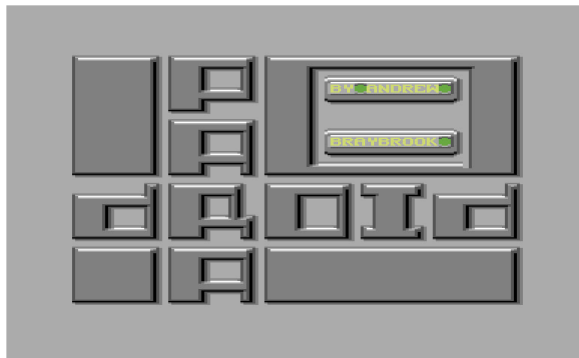


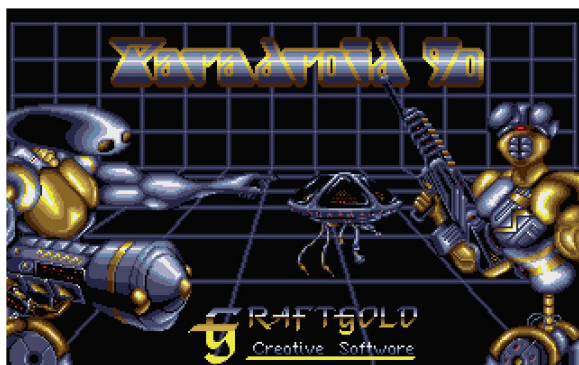
Il existe des jeux qui amènent quelque chose au monde du jeu vidéo: un concept, une ambiance (graphique, sonore), un scénario, un gameplay... ou tout cela à la fois. Bien souvent, ces jeux "font date". Bien souvent, ces jeux sont reconnus mondialement. Et des fois pas.

Nous sommes au milieu des années 80 (27 années déjà !), et Graftgold s'apprête à sortir un nouveau jeu. De quelle trempe sera celui-ci ?

Le titre semble prometteur, dans tous les cas intrigant pour les amateurs de science-fiction : Paradroid (Parasite droid ? Droïde paranoïde ? Droïde parachute ? Par Râ : droïde !).



Nom: Paradroid
Editeur UK: Hewson Consultants Ltd.
Editeur US: Thunder Mountain
Studio de développement : Graftgold
Machine: C64
Année: 1985 (1ere édition)
Genre: Mécatronique



Nom: Paradroid '90 - Paradroid 2000
Editeur: Hewson Consultants Ltd.
Studio de développement : Graftgold
Machines: Atari ST(e) - Amiga - Archimedes
Année: 1990
Genre: Paradroid

LE PRINCIPE

Il va falloir faire le ménage. Oh, vous pouvez ranger votre serpillière, votre balai et l'eau de Javel, ce n'est pas de ce ménage dont il s'agit...

Non, vous contrôlez un droïde qui va devoir nettoyer un vaisseau entier. Et pas un robot aspirateur, non m'sieur.



C'est bel et bien d'une arme redoutable dont il s'agit : un droïde hacker de droïdes.

Comment ça, "c'est quoi ça" ? Eh bien, le robot que vous commandez peut s'infiltrer dans les mécanismes de contrôle d'autres boîtes de ferraille plus ou moins intelligentes, et ce, pour en prendre possession. Rien que ça.

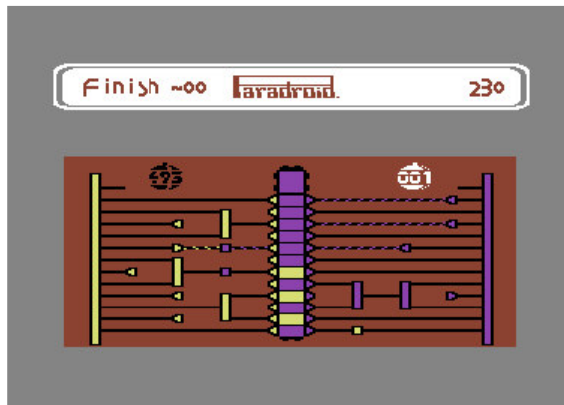
Comment fait-il ? Bah comme tout le monde le sait, les I.A. robotiques sont faites à base de circuits logiques. Votre robot va donc utiliser des portes AND, OR, NOT pour avoir plus de "poids" que sa cible.

Ne partez pas !!! Ce n'est pas aussi compliqué que ça en a l'air.

Les deux robots s'affrontent comme suit : il y a 12 cases au centre d'un plateau (14 dans paradroid '90) et la moitié seulement est de votre couleur. Le but du jeu est d'avoir plus de cases de sa couleur que l'autre robot.

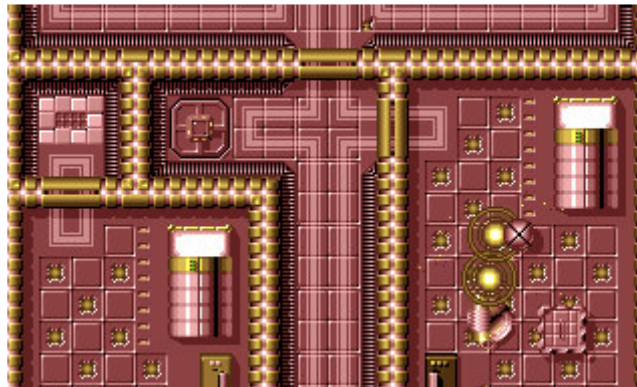
On commence par choisir son côté. Ensuite, dans un temps imparti, on a plusieurs coups à jouer pour colorier des cases. Tout réside donc dans les choix de coloriage !

Enfin bon, c'est quand même pas Mario Paint : dans certains cas on colorie deux cases en un seul coup, dans d'autres cas la couleur est inversée, d'autres fois il faut deux coups pour colorier une case, etc. Tout cela se fait avec une représentation graphique :



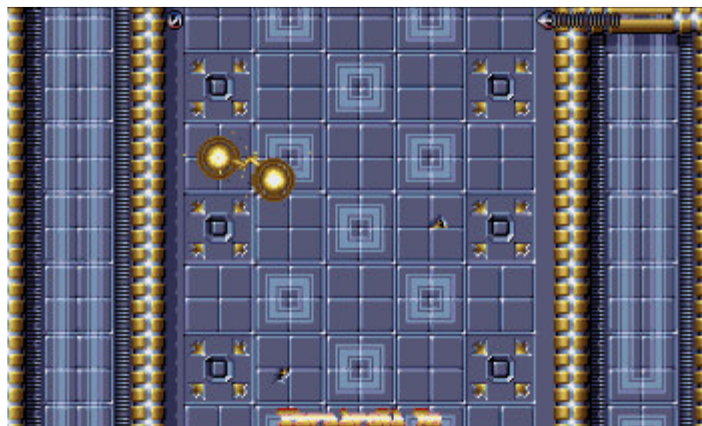
*Tout d'abord on choisit un côté et on envoie des impulsions. A la fin, la couleur majoritaire gagne.
Si la même case est ciblée deux fois, celui qui a "le dernier mot" l'emporte.*

Si votre droïde est déjà en possession d'un autre et que vous manquez ce combat logique, le droïde cible et le droïde "possédé" sont détruits, votre parasite survit.



Prise de contrôle ratée. La cible et le droïde déjà contrôlé sont détruits, le jeu continue.

Si vous ne squattez pas déjà l'encéphale électronique d'un autre tas de ferraille et que vous n'arrivez pas à vous imposer, votre droïde plante et c'est le "game over".



Prise de contrôle ratée. Le parasite ne contrôlait pas de robot, lui et sa cible sont détruits.

En cas d'égalité, on rejoue le combat.



Avouez que c'est original quand même, non ? Dans Paradroid '90 (version complète), au travers de l'écran d'accueil et au moyen des touches de fonction, il est possible de désactiver le jeu du transfert. Honnêtement, je pense que ce serait bien dommage : tous les transferts sont alors réussis et ne rapportent pas de points, mais on se prive d'une composante de jeu.

Que les plus traditionnels d'entre vous se rassurent, il est également possible de dézinguer les autres robots à grands coups de laser.



Combat au laser.

Côté commandes, tout peut se faire au joystick avec un unique bouton. Direction d'abord, feu ensuite : on tire. Si on laisse feu appuyé un moment sans bouger et qu'on se déplace après, on active le mode "capture".

Chaque opposant a un numéro de série sur trois chiffres (123, 247, 783...). Plus le numéro est élevé, plus l'engin est balèze. En outre, chaque robot a ses caractéristiques propres qui influent sur le gameplay quand on le contrôle : vitesse de déplacement, nombre d'impulsions dans le mini-jeu de prise de contrôle, capteurs d'environnement, puissance de l'arme...

Le Droïdeaire (comme un bestiaire, mais avec des droïdes).	
<p>Unit type 001 - Influence device</p>  <p>Entry : 01 Class : influence Height : 1.00 m Weight : 027 kg Drive : none Brain : none</p>	
<p>Les droïdes de Paradroid (extrait)</p>	<p>Les droïdes de Paradroid '90 (extrait)</p>

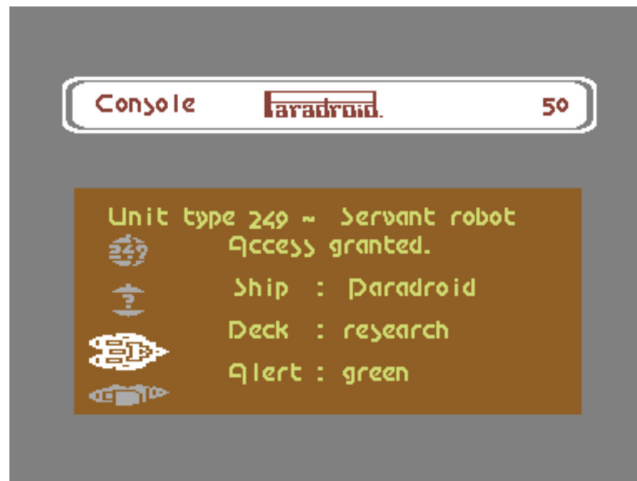
Enfin, il est bon de savoir que votre robot a une énergie propre limitée: elle se vide lorsque vous subissez des dégâts (chocs, tirs) mais aussi dans le temps... Il faut donc refaire le plein régulièrement !

Aussi, un droïde parasité se vide peu à peu de son énergie et ce, sans être victime d'agression extérieure. Pas moyen de faire tout le jeu avec une seul et même machine hackée.



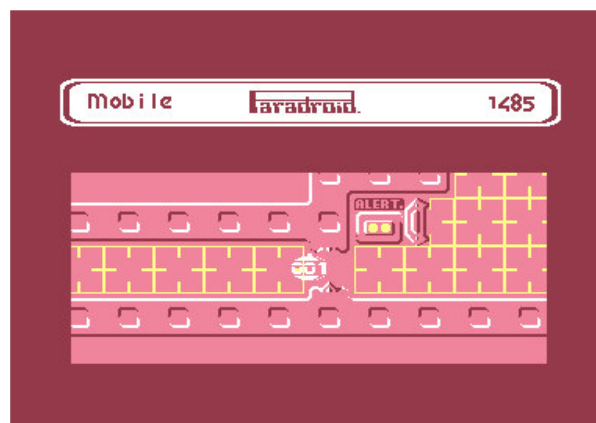
*Un petit coup de fatigue. On va se recharger en énergie.
Par contre l'énergie emmagasinable maximale diminue quand même...*

Des informations sur la partie en cours (nombre de droïdes restants, plan de l'étage, plan du vaisseau, base de données de droïdes...) sont accessibles en se connectant aux terminaux du vaisseau.



Accès à un terminal (C64).

Dernier élément de jeu : les alertes. Si vous détruisez les robots rebelles de manière trop rapide, le statut d'alerte augmente. Le niveau de départ est le niveau **vert**. Les escalades sont ensuite **jaune**, **orange** (amber) et **rouge**. Déglinguer de la ferraille avec un niveau d'alerte élevé rapporte, comme de bien entendu, plus de points. Le niveau d'alerte retombe avec le temps qui passe.



Alerte jaune (C64).

Vous remplissez votre mission lorsque l'ensemble des robots originaires du vaisseau sont éliminés (dans paradroid) et que vous revenez sur un téléporteur (dans paradroid '90).



Téléporteur Paradroid '90.



Vaisseau terminé (C64 et amiga).

Seule ombre au tableau du gameplay : l'I.A. est un peu légère : ça tire en boucle sans vous toucher, le jeu du transfert est loin d'être optimisé, friendly fire...

Ceci-dit, rien qu'on ne puisse pardonner.

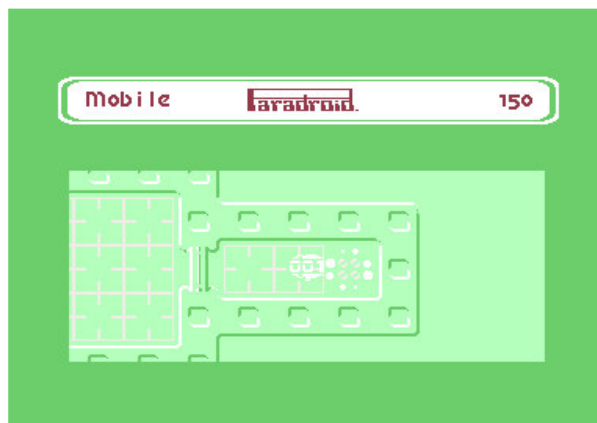
LE BACKGROUND ARTISTIQUE (SCENARIO, GRAPHISMES, SONS...)

Paradroid, c'est l'histoire d'une flotte de vaisseaux transporteurs en route vers Beta Ceti pour acheminer des robots de combat. Les vaisseaux ont été attaqués, les machines sont devenues incontrôlables et ont retranché l'équipage sur le pont supérieur...

Impossible d'accoster et hors de question de laisser les droïdes entre les mains ennemies. On téléporte alors un 001 dans le vaisseau et vous le dirigez depuis votre terminal C64 (*sic*).

Bon, c'est sommaire, certes. Mais efficace !

Côté graphismes, on est dans le minimaliste. Les seules fantaisies qu'on pourrait relever sont les changements de palette de couleurs.



Exemple de palette (C64).

Certaines ne sont pas vraiment des modèles de visibilité...

L'ambiance sonore est du même acabit que le scénario et les graphismes. Pas de musique, juste des bips, blips, tiuuuus et pafs. Et pourtant, tout cela a le ton juste.

Et oui... on parle de droïdes et de vaisseaux transporteurs ici, pas d'impressionnistes, de romanciers ou de compositeurs!

Après quelques minutes de jeu, on arrive néanmoins sans problème à rentrer dans cet univers. Et vas-y qu'on dézingue des robots fous, qu'on bypass des I.A. et qu'on écume un vaisseau spatial pour en reprendre le contrôle.

Même scénario dans Paradroid '90 (en même temps, c'est un remake ou un "reboot" comme on dit aujourd'hui). Bon, ok, on apprend qu'on est en l'an 2390 et que la flotte va vers Basmyth au lieu de Beta Ceti, sinon c'est idem.

Cependant, vu les capacités des machines hébergeant cette version, l'ambiance est un peu plus prononcée. Exit le terminal C64 !

Les décors sont plus variés, fournis, précis et interactifs. Chaque vaisseau a sa palette de couleurs...



Paradroid 90 (Atari ST). Les décors sont quand même un peu plus funky, et, admirez le détail : un coup de lance flammes sur le pixel qui forme le canon du vaisseau et il explose !

La "bibliothèque de robots" accessible via les ordinateurs du vaisseau est également bien plus belle, pour peu qu'on dispose d'1 Mo de RAM. 3 infographistes feront les éléments graphiques : Michael A. Field, John Cumming et John W. Lilley

Y'a même de la musique dans les menus, c'est Byzance comparé au côté spartiate de l'original ! Les morceaux de Jason Page restent toutefois dans l'ambiance robotique. J'ai un faible pour celle du menu archimedes et celle du chargement de la bibliothèque amiga.

Côté effets sonore, j'adore ceux du ST. Je trouve que ce sont les plus pertinents mis à part peut être les bruits de tir de la version archimedes.

En revanche, du côté "chara design", on peut certes dire qu'il n'est rien de plus ressemblant à un droïde qu'un autre droïde. Enfin, il faut bien avouer qu'il existe des ressemblances frappantes :



Comparaison de droïdes.

Entendons nous bien, je ne parle pas de plagiat, je suis convaincu qu'il s'agit de références assumées. Cela dit, on aurait aimé voir plus de robots que l'on ne retrouve pas ailleurs.

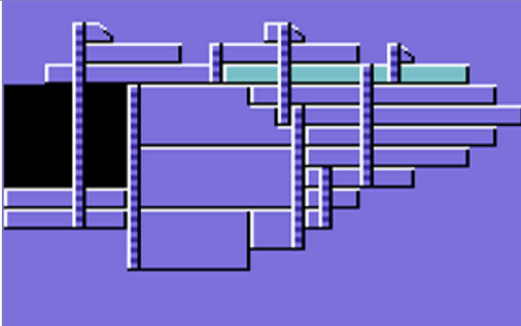
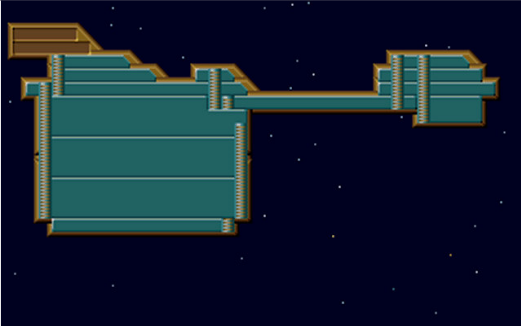
La version '90, en plus du re-design des robots du premier, offre de nouveaux ennemis, les "Raiders" : des pirates de l'espace, rien qu'à leur nom on voit votre sang qui se glace, se glace, se glace...(référence douteuse à la version française du générique de Cobra) Eux, ils arrivent si vous mettez trop de temps à finir un vaisseau, il n'y a pas de moyen d'en prendre le contrôle et en plus ils se

téléportent !

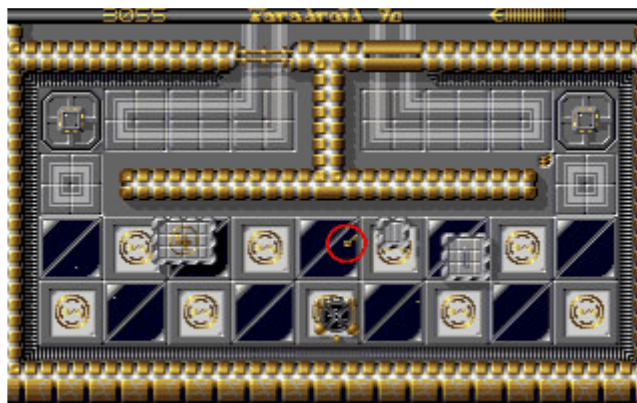


Les raiders sont là !!!(Amiga)

D'ailleurs, parlons en des vaisseaux. Dans paradroid il y a neuf vaisseaux mais ils sortent tous de la même usine (ils sont pareils, quoi). Dans Paradroid '90, la flotte est composée de 5 vaisseaux différents (dont un qui ressemble au modèle original) et si vous débrouillez très bien vous pourrez accéder au sixième : "Arabella", le vaisseau des pirates.

Les vaisseaux.	
	
<p><i>Le vaisseau de Paradroid</i></p>	<p><i>Exemple d'un vaisseau de Paradroid '90: l'USF Andromeda.</i></p>

Pour "débloquer" le sixième vaisseau de paradroid '90 il vous faudra obtenir 5 clefs cachées aléatoirement dans le mobilier des cinq premiers vaisseaux...



Découverte d'une clé dans Paradroid '90 (Atari ST)

Au final, ça forme quand même une bonne "aire" de jeu en prenant en compte l'ensemble des ponts formant les vaisseaux.

A signaler aussi, de manière annexe, le travail de l'artiste qui a réalisé le cover de la boîte de Paradroid '90, Danny Flynn. D'ailleurs, si vous êtes fan ou si vous ne savez pas quoi m'offrir pour mon anniversaire, sachez qu'il se vend des lithographies de cet artwork (125 exemplaires). Comptez quand même £78.



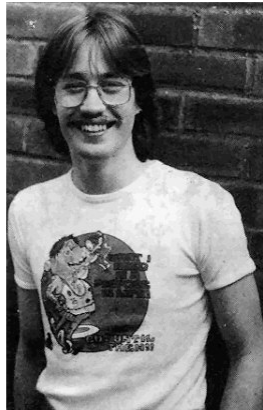
LE MAKING OF

Même s'il est sûr que l'adage "d'autres temps, d'autres mœurs" s'applique, examinons quelque peu ce qui s'est passé pour ces deux titres.

Nous sommes au beau milieu des années 80...

Souvenez-vous : "Le Flic de Beverly Hills" n'est pas encore passé 56 fois à la télé (car il vient de sortir au cinéma), la radio diffusait Tear for Fears, Cindy Lauper ou la Compagnie Créole.

A cette époque, quand on a un ordinateur personnel chez soi, on est un privilégié. S'il a plus de 128ko de RAM on est **très** privilégié... C'est dans ce contexte qu'un jeune talent britannique de 25 ans commence la création d'un nouveau jeu.



Le faiseur de paradroids.

Andrew Braybrook (c'est le nom du jeune talent) a déjà quitté Marconi Electronic Systems où il faisait du Cobol. Il a en effet rejoint son ami Steve Turner afin de fonder Graftgold (qui perdurera jusqu'en 1996).

Les premiers jeux qu'il écrit (Space Chase, Dalek Hunt, Lunattack...) restent plus ou moins confidentiels. Graftgold a besoin d'un franc succès pour décoller.

Un magazine récent -à l'époque-, Zzap!64, entend parler d'un projet concernant la machine qui remplit mensuellement ses colonnes, le C64.

Si aujourd'hui toute super production vidéoludique dispose d'un blog des développeurs, c'est encore un peu original en 1985. La rédaction demande néanmoins à Andrew de rédiger un journal de développement du projet "Pararoid".

Quant à Graftgold, un début de renommée émerge avec *Gribbly's Day Out* (du même auteur), Paradroid finit par sortir et là... c'est enfin la gloire. A ma connaissance, aucune note de la presse de l'époque n'est en dessous des 80% ! Le nom du programmeur devient célèbre, sa boîte aussi, il enchaîne les titres, il gagne des prix, c'est la belle vie.



La consécration.

Graftgold sait depuis le début de son existence qu'il faut faire avec les machines de son temps et que personne ne peut prévoir ce qu'elles deviennent à moyen terme. Graftgold a donc laissé son empreinte dès 1986 dans la ludothèque des 16 bits.



Une première production 16 bits : Uridium sur ST.

Nous sommes maintenant en 1989. C'est très bientôt la fin des eighties et on entend de moins en moins Cindy Lauper à la radio (ouf ! (NdS : mais on va commencer à entendre Florent Pagny ! (NdM : je sais pas ce qu'il y a de pire, en fait.))).

Commodore a sorti son amiga et il est bien implanté. Atari a déjà vendu plus d'un million de ST et sort son STE. Les NES envahissent les salons du monde entier (à bien y regarder, "The Last Starfighter" de Graftgold sur ce support n'est-il pas un Uridium déguisé ?), les cpc sont dans les foyers et on commence sérieusement à jouer avec les PC...

En bref, ça change. Graftgold prépare donc le virage avec quelques titres. Le sentiment qu'il y a des choses à (re)dire avec paradroid 5 ans après mettra sur les rails le développement de "Paradroid '90".

Le truc, c'est pas de faire une simple version 16 bits (dans le genre d'Uridium sur ST), non. L'idée c'est de reproduire sur 16 bits. Reproduire le feeling, l'ambiance, tout ce que le joueur a expérimenté sur son C64 mais avec plus de patate.

Donc, on ne prend pas les mêmes et on recommence... On recommence, c'est tout.

L'équipe de développement s'étoffe, ce n'est plus le jeu fait en solo dans un garage. On pense le jeu pour deux machines différentes : le ST et l'amiga. Les graphismes seront faits sur atari, portés et agrémentés pour la machine de commodore. Le gros du code sera pris en charge par un moteur de jeu (le OOPS Kernel), créé par Dominic Robinson pour le 68000, un des points communs des plateformes.

Pour donner une idée de la technicité du développement, le ST affiche jusqu'à 70 couleurs en même temps, l'amiga 88.

L'amiga aura droit à du son "Paula", le ST aura du "YM2149" (particulièrement adapté pour faire des bips ingame).

Ce coup-ci, la présence de la presse n'est pas un hasard, elle surveille avec attention la production.



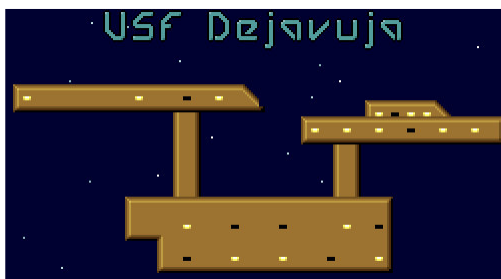
Paradroid '90 Work In Progress (article paru dans le magazine The One n°15 décembre 1989)
Le droid que l'on aperçoit dans l'ébauche de bibliothèque ne sera pas dans la version finale.

Un nouveau journal de développement est publié, cette fois dans Amiga Action :



Extrait du journal de développement de Paradroid '90.
Amiga Action n°10, Juillet 90.

Dans l'article concernant Lethal Excess, je vous expliquais que c'étaient les mêmes disquettes qui servaient aux deux machines. C'est la même chose pour la disquette de démo de Paradroid '90 : le "one-ship taster". A noter, cette démo contient un vaisseau exclusif qui ne sera pas dans le jeu final. Les fans apprécieront ce geste. Egalement, la couleur du vaisseau change à chaque partie : la démo démontre le changement.



L'USF "Dejavuja", le vaisseau de la démo... ça vous rappelle quelque chose ?

Le bazar sort, la presse note. Je me suis amusé à faire un petit calcul (oui, je sais, j'ai des jeux bizarres): une moyenne de 87%.

ST Format a jaugé un 78%, je les absous. Amiga Joker n'a donné que 62%, je les dissous.

Résultat en demi-teinte, on n'entendra plus parler de paradroid avant quelques temps...

Sauf avec une adaptation de Paradroid '90 sorite en 1993 sur archimedes : Paradroid 2000.

On peut le voir comme un hommage, considérant la taille restreinte de la ludothèque de cette **excellente** machine, néanmoins bien plus puissante qu'un amiga ou qu'un ST.

Dans l'équipe de développement (qui est "Coin Age" et pas Graftgold) on retrouvera deux Andrews codeurs de plus : Catling et Stanworth (faut bien ça pour passer du 68000 à l'ARM, le CPU de l'archimedes)

Autant les versions ST et amiga sont proches, autant la version archimedes est particulière : pas de baisse de l'énergie maximum dans le temps, manquent certains "eye candies" (du type rasters), graphismes de la bibliothèque différents, points même si le jeu de transfert est désactivé, le vaisseau de la version démo est présent, les raiders ne se téléportent pas, etc.

Le pire de la différence ? Les bugs (en particulier au niveau du décompte des droïdes restants, c'est embêtant).

Le meilleur ? La machine reste supérieure à ses concurrentes de l'époque, donc plus grosse résolution, plus de couleurs, plus fluide...

LA GALAXIE PARADROID : VERS L'INFINI ET AU DELÀ ?

Comme je le disais dans l'introduction, les jeux qui marquent leur temps perdurent.

Déjà, l'éditeur avait compris qu'en sortant plusieurs versions légèrement modifiées à quelques mois d'intervalle on augmentait les profits (Capcom, es-tu là ?). Et je ne parle pas de la refonte Paradroid '90...

Un an après "Paradroid", sort "**Paradroid Competition Edition**". L'écran de chargement est modifié et le jeu est légèrement plus rapide.

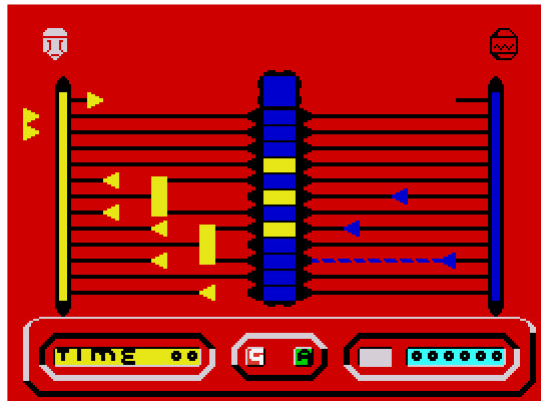
Il accompagne Uridium+ (une version modifiée d'Uridium contenant de nouveaux niveaux) dans une compilation de ces deux jeux.

Trois ans après la version de compet' voici "**Paradroid Heavy Metal**" ou "**Paradroid Metal Edition**". Nous sommes en 1989, ce sera la version finale officielle de Paradroid, la suite devant se passer sur 16 bits. Cette version se veut aussi rapide que la competition edition et avec de nouveaux graphismes (écran d'accueil différents, mobilier plus fin, etc.). Toutefois les changements de palette sont moins fréquents que dans l'original.

En plus de ces versions, il y a eu un « spin off » (Sors de ce corps, Capcom !!!)

Quazatron

Très proche de paradroid, Quazatron, sorti un an après, reprend le même principe mais en 3D isométrique. Autre production de Graftgold, celle-ci a élu domicile sur le Zx Spectrum. C'est Steve Turner (fondateur de graftgold) qui s'est attelé à la réalisation de cet opus. Le scénario "connecté" à celui de Paradroid via les écrans de chargement et énormément d'éléments de gameplay se rapprochent de ceux d'origine. On pourrait faire un article à part entière sur ce jeu... là n'est pas le sujet. A noter toutefois que Quazatron a eu droit lui aussi à non pas un mais deux remakes...



Quazatron

Magnetron

Magnetron est en fait la suite de Quazatron. En cela, il s'éloigne un peu plus de Paradroid, mais reste quand même un "cousin éloigné". Ce jeu est sorti en 1988 sur deux plateformes : C64 et Zx Spectrum, des goûts des couleurs ne discutons point, certes, mais on avouera quand même que la version C64 est plus jolie... D'autant plus que si c'est Steve Turner qui a pris en charge la réa, c'est un certain Andrew Braybrook qui en a fait les graphismes. Si le jeu est toujours signé Graftgold, on peut noter qu'il est sorti sous la bannière de Firebird et non plus Hewson Consultants. Pour la petite histoire, le "héro" de Magnetron ("KLP2") se retrouvera en 1995 dans "Virocop"



Magnetron

Déjà, l'auteur a pris la peine de s'auto-"remaker" avec Paradroid '90. Preuve qu'il croyait en son œuvre. Si le jeu a pu sortir, c'est également parce qu'un éditeur (Hewson Consultants Ltd. qui deviendra plus tard 21st Century Entertainment) y croyait aussi. Examinons ensemble les moyens dont vous disposez pour tester la "Paradroid Experience", parce que parler d'un jeu (ou écrire dessus), c'est bien, mais y jouer c'est mieux.

Ce ne sont pas les paradroids proches de nous qui manquent !!!

Côté émulation, vous trouverez *-comme d'habitude-* tout ce dont vous aurez besoin sur ce site pour faire tourner les versions d'époque. Et, **nouveauté planetemu**, ceux d'entre vous qui possèdent un windows vont avoir la chance de pouvoir télécharger sur le site ce fameux package (testé depuis Windows XP SP3 32 bits jusqu'à Windows 8 Release Preview 64 bits)...

Package Windows

Quoi ça être ? Eh bien, disons que ça va vous permettre d'installer les jeux (et les émulateurs) sans vous prendre la tête. Et aussi de les désinstaller proprement.

C'est du genre "suivant", "suivant", "suivant", "OK", ça marche et on peut (re)jouer à : *Paradroid 2000* sur archimedes, *Paradroid '90* sur Amiga (release War Falcons), *Paradroid '90 One-ship taster* sur Atari ST (release Marskilla), *Paradroid Heavy Metal edition* (release GTI).

Mais il y a un "mais". Et oui, Planet Emulation n'est pas en droit de vous fournir deux roms : un kickstart 1.x, nécessaire pour faire tourner un amiga, et un Risc OS 2.x ou 3.x, qui sert à l'archimedes.

Cela dit, je vous ai facilité la tâche de l'intégration de ces fichiers à cette distrib' si vous les avez (regardez le lisez moi après installation).

N'insistez pas sur le forum pour vous procurer ces roms ce sera **niet**.

D'ailleurs si quelque ayant droit voit tout cela d'un mauvais œil, ne pas hésiter à me laisser un MP sur le forum, je retirerai le contenu illico-presto.



Installation automatisée de Paradroid et Paradroid '90

Sans avoir la prétention de connaître toutes les adaptations disponibles, je peux affirmer qu'il est possible de jouer à Paradroid sur sa Wii, sur son Iphone, à des remakes opensource pour tous les grands O.S. ou encore dans son browser avec un plugin Java.

Commençons par les "devices" les plus à la mode :

WII

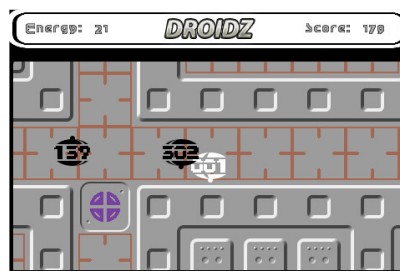
On trouvera sur la virtual console WII le fameux paradroid, si vous avez une wii connectée et 500 wii points en trop, ne vous en privez pas, c'est un émulateur C64 avec paradroid dessus.



Paradroid sur la Virtual Console Wii.

IPhone

Le téléphone à la pomme a eu droit à un remake de paradroid : DROIDZ. (Je vous rappelle que "Droid" est une marque déposée de Lucas, sans rire). Comptez \$1.99.



Droidz

Du côté des "ordinateurs personnels" (ou « micros » comme on les appelait), plusieurs remakes sont également disponibles.

Freedroid Classic (Linux, Windows, Mac)

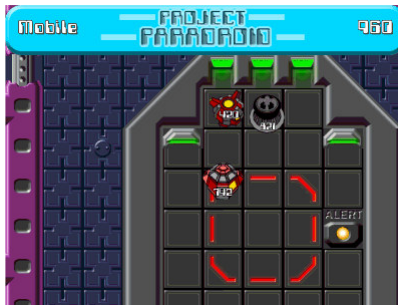
Pour moi, c'est le meilleur remake. Freedroid (à ne pas confondre avec FreedroidRPG) est disponible sur toutes les plateformes, répond au doigt et à l'œil, préserve les bonnes choses de l'époque tout en apportant une certaine couche de modernité.



Freedroid.

Project Paradroid (Windows)

Project Paradroid est un autre très bon remake de Paradroid premier du nom. Il tente de garder l'esprit de l'original tout en remettant une couche de peinture par-dessus, et je pense que c'est assez réussi.



Project Paradroid

Paradroid SDL (Linux, Windows)

Open source, ce Paradroid SDL a pris l'optique opposée de ci-dessus : la conservation des graphismes d'origine.



Paradroid SDL

Night Hawk (Linux)

Nighthawk est un projet linux qui a le mérite d'exister.



NightHawk.

On peut aussi parler de la version applet java...

Urbanoids

Bon, là on est dans le "librement inspiré de". Fini les vaisseaux et l'espace, on est ici dans un cadre urbain de type *suburbs* à l'américaine. Toutefois Urbanoids ne manque pas d'attraits : il est jouable dans un navigateur et n'est somme toute pas déplaisant.

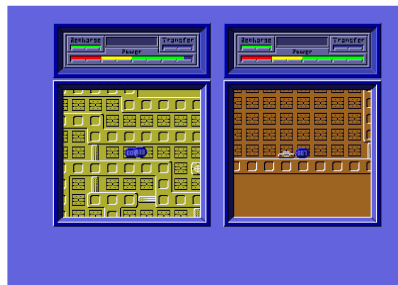


Urbanoids.

Le successeur de l'amiga 500, l'amiga 1200 a également hébergé un remake du premier Paradroid... en 1993.

Paradroid II

Le premier Paradroid du nom revu par Marc S. Seter. Se voyant agrémentée d'un mode deux joueurs, cette réalisation somme tout artisanale, se trouve sur le site.

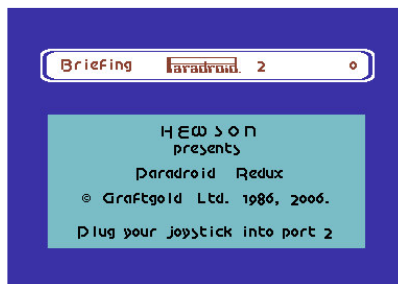


Paradroid II (amiga 1200).

Plus étonnant encore, le berceau originel a eu aussi droit à un paradroid récent:

C64

Voici une version "tribute" : Paradroid Redux. Cette version se veut la version ultime de Paradroid sur C64 (mais toujours W.I.P. à l'heure où j'écris ces lignes). En tout cas, le travail réalisé impose le respect.



Paradroid redux.

Force est de constater que c'est le Paradroid premier du nom qui est la source d'inspiration des remakes et des adaptations. En cherchant bien sur youtube, on trouve des vidéos d'un projet de remake de Paradroid '90 en cours, mais rien de concret pour l'instant...

Et au delà de tout cela, pouvons-nous nous attendre à voir un **nouveau** Paradroid *officiel* sur nos machines (des temps modernes) ?

La licence officielle

Du côté de la licence officielle, pour faire simple, disons que je ne sais pas. Pour faire complet, il semble que Jester Interactive Publishing Ltd. aie racheté les droits des productions de Graftgold en 2002. Ils étaient censés faire un *Uridium Advance* pour GBA et un *Paradroid 3*. Hélas, trois fois hélas on n'a pas entendu parler de releases. Le site officiel de Jester Interactive a pas l'air trop en point. Je doute qu'on puisse un jour voir plus que le trailer de Paradroid 3.

CONCLUSION

Comme d'habitude dans mes tests, pas de notation...

Cependant, il est rare que des jeux de 1986 arrivent jusqu'en 2012 et que ce soient de misérables daubes. Ou alors ils finissent chez l'AVGN. À la rigueur, entre les pattes du joueur du grenier.

Un original simple, addictif et mythique; un remake de bonne facture et plus fourni, j'ai pour ma part connu les paradroids avec la version complète sur ST. De temps en temps, je me fais encore une petite partie.

Je ne peux m'empêcher de penser que si Paradroid et ses comparses étaient sortis sur CPC, ce jeu serait beaucoup plus connu dans nos contrées !

Essayez donc, pour voir...

LE MOT DE LA FIN

Merci à :

- tfoth, Firebrand et Reeko pour leurs retours sur le forum des rédacteurs sur des questions diverses,
- Atarimania de leur permission d'utiliser leurs documents scannés,
- Zapier pour le test du package windows,
- Dinofly pour les conseils d'intégration sur le site et l'accès facilité concernant l'upload du contenu,
- shenron pour la relecture.

N'hésitez pas à venir échanger autour du sujet sur le forum.
Inscrivez-vous si ce n'est déjà fait, on adore les nouveaux !

