Star Sabre : le Phenix !

Il est des choses qui ne veulent pas sombrer dans l’oubli. Des projets avortés qui, bien qu’initiés dans un lointain passé, parviennent à refaire surface tandis qu’on ne les attendait plus. C’est le cas de Star Sabre, un shoot’em up qui aura traversé les âges et vu la naissance, la mort et la résurrection de la scène CPC.

Tout commence aux alentours de 1985/1986. A cette époque, Paul Kooistra n’endosse pas encore le pseudo « Axelay ». Et pour cause : le célèbre SHMUP de Nintendo (qui sera l’un des préférés de Paul, juste après R-Type 3), ne sortira que 6 ans plus tard, en 1992.

C’est ainsi durant ses premières années de lycée que Paul se voit offrir un Amstrad CPC 464 par ses parents. Bien que l’ordinateur soit également destiné à son frère, Paul est le premier à montrer un intérêt certain pour la programmation. Ainsi, après s’être fait la main sur le BASIC de la machine, ses ambitions le conduisent progressivement vers l’apprentissage de l’assembleur et du Z80. En programmeur isolé sur CPC, il fait alors la connaissance de quelques amis qui nourrissent la même passion que lui sur leurs Commodore 64. C’est là qu’il fait la rencontre de Matthew van Rooijen dont nous reparleront un peu plus loin.

Très satisfait de la marque aux crocos grâce à laquelle il a fait ses premiers pas dans l’informatique, Paul fait ensuite l’acquisition d’un Amstrad CPC 6128 en 1990. C’est sur cette machine qu’il va commencer à coder, dès 1991, un shoot’em up horizontal plutôt prometteur mais dont le concept est somme toute très classique puisqu’à bord de sa navette spatiale, le joueur doit simplement éliminer des hordes de vaisseaux ennemis qui arrivent de part et d’autre de l’écran tout en bénéficiant d’armes supplémentaires à collecter tout au long du niveau. Si le développement avance plutôt bien, dévoilant notamment un scrolling étonnamment fluide, l’année 1992 sonnera cependant son glas. En effet, lassé et attiré par d’autres horizons, Paul se détourne de son Amstrad, laissant un prototype finalisé à environ 80%. Ainsi, seuls 4 niveaux sur les 5 prévus initialement seront codés et laissés « en l’état » par leur talentueux programmeur… qui aura tout de même la présence d’esprit de conserver ses notes et les sources de son projet.

L’histoire aurait pu s’arrêter là… si un magazine n’allait pas changer la donne… 14 ans plus tard !

Nous sommes donc en 2004 et l’Amstrad CPC de Paul n’est plus qu’un lointain souvenir… Mais tout va changer le jour où notre programmeur feuillette nonchalamment les pages d’un numéro de Retro Gamer Magazine. Là, c’est la révélation puisqu’il prend conscience avec stupéfaction qu’une scène Amstrad est toujours en activité. D’articles en articles, l’idée d’exhumer et mener enfin à terme son shoot’em up débuté 14 ans plus tôt, fait son chemin dans son esprit. Ainsi, avec l’ardent espoir de produire un tout nouveau jeu à partir du code source de son projet abandonné en 1992, il s’empare de WinApe pour la programmation et d’OCP Art Studio pour le graphisme. Afin de signifier qu’il est l’origine de tout, Paul baptise son vieux projet en Star Sabre Zero, avant de se lancer corps et âme dans le développement de ce qui deviendra Star Sabre. En hommage à son CPC 464, Paul décide de n’utiliser que 64 Ko de RAM, ce qui aura pour avantage de rendre son jeu compatible avec tous les modèles d’Amstrad. De plus, la perspective de faire rentrer tous les éléments de son projet dans si peu de place mémoire est un challenge qui le motive au plus haut point. Enfin, il estime qu’opter pour 64 Ko seulement se traduit par des projets plus petits avec un risque moindre.

En 2007, Star Sabre est terminé et dévoilé à la communauté Amstrad. Pour l’occasion, Matthew van Rooijen (souvenez-vous, nous en parlions plus haut) en dessine la jaquette et l’écran-titre. Les avis sont unanimes : le jeu de Paul est une réussite ! Nerveux, fluide, riche et esthétique : Star Sabre s’inscrit en véritable hit sur Amstrad CPC. Pourtant, si Paul est globalement plutôt satisfait du résultat, il demeure un peu chagriné par le nombre de sprites qu’il aurait aimé plus conséquent. De même, le fait d’avoir cibler 64 Ko ne lui a pas permis d’intégrer un tableau des meilleurs scores, quelques armes secondaires supplémentaires, ou encore des ennemis constitués de plusieurs sprites… le plus pénalisant étant sans doute le vide symphonique dont Star Sabre fait preuve.

Mais, une fois de plus, l’histoire n’allait pas s’arrêter là.

Aidé par Sylvetre Campin et Julien Nevo, Paul va en effet se lancer dans le développement d’une version 128 Ko de Star Sabre ! Les précieux octets supplémentaires vont alors permettre de corriger tous les petits défauts de son ainé, en plus d’autoriser l’intégration de bien plus de contenu… dont quelques musiques ingame très réussies. Exténué par l’effort, Paul livre enfin son bébé version étendue en 2009. Star Sabre 128K sera même édité dans la foulée en version physique par le label Psytronik. Comme un clin d’œil amusant, Star Sabre sera testé et obtiendra la note de 81% dans le Numéro 51 du RetroGamer Magazine

tar Sabre : le Phenix !

Il est des choses qui ne veulent pas sombrer dans l’oubli. Des projets avortes qui, bien qu’inities dans un lointain passe, parviennent a refaire surface tandis qu’on ne les attendait plus. C’est le cas de Star Sabre, un shoot’em up qui aura traverse les âges et vu la naissance, la mort et la resurrection de la scene CPC.

Tout commence aux alentours de 1985/1986. A cette epoque, Paul Kooistra n’endosse pas encore le pseudo « Axelay ». Et pour cause : le celebre SHMUP de Nintendo (qui sera l’un des preferes de Paul, juste apres R-Type 3), ne sortira que 6 ans plus tard, en 1992.

C’est ainsi durant ses premieres annees de lycee que Paul se voit offrir un Amstrad CPC 464 par ses parents. Bien que l’ordinateur soit egalement destine a son frere, Paul est le premier a montrer un interet certain pour la programmation. Ainsi, apres s’etre fait la main sur le BASIC de la machine, ses ambitions le conduisent progressivement vers l’apprentissage de l’assembleur et du Z80. En programmeur isole sur CPC, il fait alors la connaissance de quelques amis qui nourrissent la meme passion que lui sur leurs Commodore 64. C’est la qu’il fait la rencontre de Matthew van Rooijen dont nous reparleront un peu plus loin.

Tres satisfait de la marque aux crocos grâce a laquelle il a fait ses premiers pas dans l’informatique, Paul fait ensuite l’acquisition d’un Amstrad CPC 6128 en 1990. C’est sur cette machine qu’il va commencer a coder, des 1991, un shoot’em up horizontal plutot prometteur mais dont le concept est somme toute tres classique puisqu’a bord de sa navette spatiale, le joueur doit simplement eliminer des hordes de vaisseaux ennemis qui arrivent de part et d’autre de l’ecran tout en beneficiant d’armes supplementaires a collecter tout au long du niveau. Si le developpement avance plutot bien, devoilant notamment un scrolling etonnamment fluide, l’annee 1992 sonnera cependant son glas. En effet, lasse et attire par d’autres horizons, Paul se detourne de son Amstrad, laissant un prototype finalise a environ 80%. Ainsi, seuls 4 niveaux sur les 5 prevus initialement seront codes et laisses « en l’etat » par leur talentueux programmeur... qui aura tout de meme la presence d’esprit de conserver ses notes et les sources de son projet.

L’histoire aurait pu s’arreter la... si un magazine n’allait pas changer la donne... 14 ans plus tard !

Nous sommes donc en 2004 et l’Amstrad CPC de Paul n’est plus qu’un lointain souvenir... Mais tout va changer le jour ou notre programmeur feuillette nonchalamment les pages d’un numero de Retro Gamer Magazine. La, c’est la revelation puisqu’il prend conscience avec stupefaction qu’une scene Amstrad est toujours en activite. D’articles en articles, l’idee d’exhumer et mener enfin a terme son shoot’em up debute 14 ans plus tot, fait son chemin dans son esprit. Ainsi, avec l’ardent espoir de produire un tout nouveau jeu a partir du code source de son projet abandonne en 1992, il s’empare de WinApe pour la programmation et d’OCP Art Studio pour le graphisme. Afin de signifier qu’il est l’origine de tout, Paul baptise son vieux projet en Star Sabre Zero, avant de se lancer corps et âme dans le developpement de ce qui deviendra Star Sabre. En hommage a son CPC 464, Paul decide de n’utiliser que 64 Ko de RAM, ce qui aura pour avantage de rendre son jeu compatible avec tous les modeles d’Amstrad. De plus, la perspective de faire rentrer tous les elements de son projet dans si peu de place memoire est un challenge qui le motive au plus haut point. Enfin, il estime qu’opter pour 64 Ko seulement se traduit par des projets plus petits avec un risque moindre.

En 2007, Star Sabre est termine et devoile a la communaute Amstrad. Pour l’occasion, Matthew van Rooijen (souvenez-vous, nous en parlions plus haut) en dessine la jaquette et l’ecran-titre. Les avis sont unanimes : le jeu de Paul est une reussite ! Nerveux, fluide, riche et esthetique : Star Sabre s’inscrit en veritable hit sur Amstrad CPC. Pourtant, si Paul est globalement plutot satisfait du resultat, il demeure un peu chagrine par le nombre de sprites qu’il aurait aime plus consequent. De meme, le fait d’avoir cibler 64 Ko ne lui a pas permis d’integrer un tableau des meilleurs scores, quelques armes secondaires supplementaires, ou encore des ennemis constitues de plusieurs sprites... le plus penalisant etant sans doute le vide symphonique dont Star Sabre fait preuve.

Mais, une fois de plus, l’histoire n’allait pas s’arreter la.

Aide par Sylvetre Campin et Julien Nevo, Paul va en effet se lancer dans le developpement d’une version 128 Ko de Star Sabre ! Les precieux octets supplementaires vont alors permettre de corriger tous les petits defauts de son aine, en plus d’autoriser l’integration de bien plus de contenu... dont quelques musiques ingame tres reussies. Extenue par l’effort, Paul livre enfin son bebe version etendue en 2009. Star Sabre 128K sera meme edite dans la foulee en version physique par le label Psytronik. Comme un clin d’oeil amusant, Star Sabre sera teste et obtiendra la note de 81% dans le Numero 51 du RetroGamer Magazine