

## Exolon DX



**Test de la version :** PC  
**Autres Supports :** Mac  
**Développeur :** Freeware  
**Année :** 2005  
**Langue :** Anglais  
**Genre :** Run And Gun  
**Jeux similaires :** Baal - Exolon - [Rick Dangerous II](#) - [Stormtrooper](#) - [Turrigan](#)  
**Classification Personnelle :** Tous publics



**Hewson a connu son heure de gloire sur 8 bits avec des petits jeux d'action dont Exolon est le digne représentant. En 2005, une équipe de fans a mis sur pieds un remake, Exolon DX.**

*Vous êtes Vitorc, un humanoïd armé jusqu'aux dents pour vous frayer un chemin durant cinq niveaux. Heureusement, vous aurez parfois la possibilité de vous transformer en Exolon, un exosquelette lourd mais puissant, 'tention !*

Exolon est un petit Run and Gun sorti en 1987 sur ZX Spectrum puis décliné sur les principaux supports 8 bits du moment avant d'être porté sur 16 bits deux ans plus tard. A la manière de **Baal**, vous dirigez un petit soldat futuriste pouvant tirer sur ces ennemis avec son pistolet laser et envoyer des roquettes.

Le jeu est décompensé en cinq niveaux de 24 tableaux chacun, pas de scrolling donc. Chaque tableau correspond à un piège bien précis et, à la manière de **Rick Dangerous**, pour terminer le jeu, il faudra connaître chaque piège par cœur ce qui implique de perdre beaucoup de vies et assure une durée de vie relative. Durant les niveaux, plusieurs chemins seront accessibles, une bonne idée permettant de choisir son piège. On a aussi la possibilité d'upgrader son armure et son équipement en passant par des Pod prévus à cet effet, dès lors, notre arme principale sera renforcée et l'on deviendra insensible aux mines. Des téléporteurs permettent de se retrouver à un autre endroit du tableau, encore une bonne idée.



Les ennemis et éléments qui peuvent freiner notre progression sont nombreux, les mines bien sûr mais également des missiles à tête chercheuse, des tanks, des champs de forces et différents Ovnis, cela peut être des vaisseaux, des boules ou des aliens. Un dernier danger enfin, il arrive parfois que l'on tombe sur des sphères renfermant plusieurs balles, une bonne dizaine généralement qui, une fois la sphère éclatée, viendrons à notre rencontre, attirées comme un aimant par un système de chaleur thermique.



L'équipe de Retrospec, un site spécialisé dans les remakes de jeux ZX Spectrum, a donc mis sur pieds une version Deluxe d'Exolon. Le jeu est désormais en 640x480 et aborde une palette assez riche permettant d'apporter beaucoup plus de couleurs ainsi que des effets dans le ciel, Gaz multicolores sur fond de ciel étoilé et de planète, effet garanti même si globalement les tableaux manquent tout de même de détails aujourd'hui. Tout comme le jeu original, on dispose de neuf vies pour terminer Exolon sauf qu'à présent, on peut reprendre la partie au dernier monde visité. Chaque niveau est l'occasion d'une sauvegarde automatique, bien pratique puisqu'il n'existe aucun moyen de tricher dans cette version. La musique d'introduction a été remixée et dorénavant, on ne joue plus dans le silence, des thèmes techno nous accompagnent. La prise en main a été revue à la hausse et l'animation a été améliorée, l'utilisation d'un Joypad ne pose aucun problème non plus.

Un lifting général, nécessaire sans pour autant trop s'écarter de la version originale comme ce fut le cas sur 16 bits. Tout juste pourra-t-on reprocher l'impossibilité de jouer en plein écran, les scores qui ne sont pas sauvegardés en même temps que la position, nous obligeant à torcher le jeu d'une traite si l'on veut figurer dans le top 5 mais surtout, l'utilisation de l'Open GL au lieu de Direct 3D, pouvant générer quelques plantages en fonction de votre carte vidéo.

La difficulté est palpable et aucun item ne permet de regagner des vies en cours de jeu, de plus, une surprise nous attends au dernier niveau. Dans le jeu original, ce niveau peut se résumer à un copier/coller des précédents tableaux, il a donc été décidé ici de créer un cinquième niveau totalement original mais surtout, extrêmement dur. Après plusieurs jours de persévérance et une bonne cinquantaine d'essais, j'y suis arrivé mais la barre a été placée très haute bien que la difficulté soit totalement progressive et la chute méritant franchement le détour, même si je n'est pas tout compris.

### EN CONCLUSION

#### Pour :

- + Graphismes, couleurs, résolution
- + Animation
- + Musiques

#### Contre :

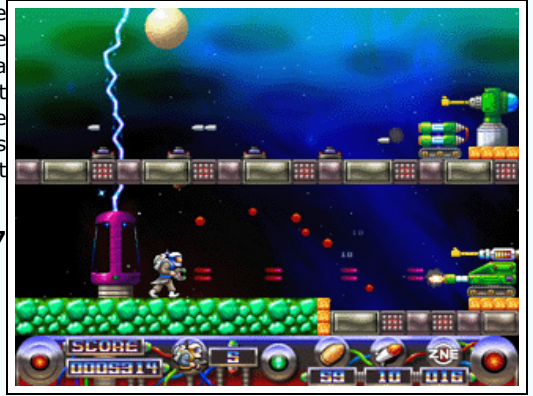
- Difficulté très élevée vers la fin
- Durée de vie
- Backgrounds un peu vides tout de même

#### Intérêt Général :

15/ 20

Je ne suis pas ce qu'on peut appeler un fan d'Exolon et l'idée de devoir refaire le même niveau des dizaines de fois pour connaître par coeur les pièges me rebutait un peu mais ce remake m'a convaincu. L'ambiance est bonne enfant, la prise en main est parfaite et l'on est jamais confronté à une épreuve insurmontable, on a toujours le sentiment de pouvoir aller plus loin. L'équipe de Retrospec a vraiment fait un sacré boulot tout en restant très fidèle au jeu d'Hewson, une très bonne surprise.

**Blood, le 6 juin 2007**



## Liens

[Retrospec](#)