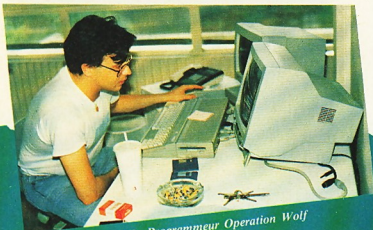


OCEAN : UNE VAGUE SUR LA FRANCE

Christophe LEBOUIL -
Programmeur Dragon Ninja



Yann GILBERT - Graphiste Dragon Ninja



Christophe GOMEZ - Programmeur Operation Wolf

DRAGON NINJA

Les développeurs disposent d'une carte électronique reproduisant le jeu d'arcades, tel que vous pouvez le voir dans les salles. Graphistes et programmeurs s'attachent à suivre, au détail près, les caractéristiques principales du coin-op.

WEC LE MANS

Dois-je vous dire que, la veille de mon passage, surmené par son boulot, le programmeur du jeu s'était assis sur la carte électronique du coin-op ! Résultat, quelques composants endommagés. En attendant de voir le jeu sur micro, on peut toujours rêver devant le meuble d'arcades.

Ocean, vous connaissez ! L'éditeur est anglais, il travaille pour certains produits en étroite collaboration avec US Gold. La grande nouvelle, c'est qu'ils viennent de mettre sur pieds, en juillet, une équipe de développement en France. Et en France, on mise sur la qualité...

Mourquoi développer en France ? Tout simplement parce que les anglais n'avaient pas dans leur équipe, de programmeurs compétents dans le domaine des 16/32 bits. Ben voilà ! C'est les possesseurs de ST et d'Amiga qui vont être contents. On va enfin exploiter les capacités de leurs bécanes.

La priorité des priorités pour les 5 personnes qui, sous la responsabilité de Marc Djan, ont ce contrat bien précis à remplir, c'est de réaliser des conversions d'arcade de haute qualité. Il faut que le joueur retrouve sur son micro, le jeu tel qu'il le connaît dans les salles d'arcades. Et là, croyez-moi, ils sont sur la bonne voie car j'ai vu les premiers éléments de Operation Wolf et de Dragon Ninja : c'est prometteur ! Grands sprites, similitude dans les détails et, à chaque fois que possible, dans les couleurs : graphistes et programmeurs mettent un maximum d'atouts de leur côté. La dernière adaptation mise en chantier est celle de Wee Le Mans. Tous ces jeux sortiront avant la fin de l'année : tenez-en compte dans votre budget, c'est essentiel !



Et comment est-on arrivé jusque là ? Pour la petite histoire, il faut savoir que Marc Djan est un fêlé complètement branché par l'arcade. Il a eu toutes les consoles ou presque depuis que ces engins existent. Il hante les salles obscures en se déchaînant sur les joysticks. Accessoirement, il programme et conçoit. Résultat ? Pas crade sûrement puisque les anglais se sont laissés séduire. Lors du PCW à Londres, en 1987, on lui confie la réalisation de Combat School sur les 16/32 bits. Hélas, Konami a décidé de faire développer le jeu aux Etats-Unis, sur Amiga. Pourtant, les gens d'Ocean, qui ont vu Hotball, une réalisation originale de Marc Djan, restent demandeurs pour un travail en collaboration. Des accords sont signés pour le compte de Prestasoft avant d'aboutir à la création d'Ocean France.

Pour Ocean, cette alliance conduit vers une plus grande ouverture sur le marché français. L'équipe de Marc Djan apporte son talent et son expérience du jeu d'arcades. Les anglais mettent dans la corbeille de mariage leur savoir faire en gestion du personnel (ici, on travaille à son propre rythme, sans horaires imposés, dans une ambiance de camaraderie, mais avec des dates à respecter) et leur "flair" dans le choix des jeux à convertir. Une meilleure exploitation des caractéristiques propres au marché français est un argument commercial non négligeable, les joueurs devenant de plus en plus exigeants. Comme on les comprend ! Une certitude néanmoins, les jeux en préparation ne devraient pas les décevoir...

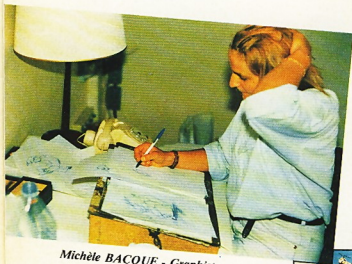
Réaliser des conversions d'arcade de haute qualité.



Philippe CHASTEL - Programmeur Weec Le Mans



Marc DJAN en plein travail



Michèle BACQUE - Graphiste



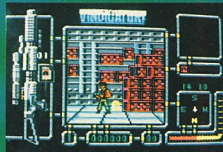
VINDICATOR

Pour le moment, c'est sur C64. On vous reparlera très prochainement de ce titre signé Imagine.



OPERATION WOLF

La machine d'arcades qui n'est plus à présenter puisqu'on peut la voir dans toutes les bonnes salles. Le jeu sur micro ne sera pas piloté par l'arme automatique. Sur ST, c'est la souris qui commandera les tirs. Je m'suis laissé dire que, à la place de cette imposante machine, programmeurs et graphistes préféreraient disposer d'un réfrigérateur. Si vous voulez faire un geste pour eux...



WHERE TIME STOOD STILL

Bravo Ocean, pour avoir choisi un titre aussi chiant à prononcer ! Bon, la photo vient de la version ST de ce jeu d'aventure où l'image, en noir et blanc, rien à voir avec Lavilliers, est du plus bel effet.