

LE VILLAGE

du TATOU

N° 4

5F - JUILLET 1989

LE VILLAGE DU TATOU est une publication trimestrielle d'INFOGRAMES -
Siège Social : 84, rue du 1er Mars 1943 -
69628 VILLEURBANNE cédex
Directeur de la publication : Bruno BONNELL
Rédacteur en chef : Françoise RODRIGUEZ
Maquette, conception, fabrication :
Marie-Christine GALLAVARDIN
Dessins : Didier CHANFRAY

EN AVANT-PREMIERE

DRAKKHEN



C'est l'été : il faut beau, il fait chaud. Les doigts de pied en éventail, laissez rêver votre micro : avec DRAKKHEN, le jeu de rôle que votre ATARI, votre AMIGA ou votre PC attendait depuis si longtemps.

DRAKKHEN où, dans l'auparavant d'un passé lointain, un monde régi par des entités maléfiques n'attend plus que vous pour affronter les Princes-Dragons et sauver tout un peuple du chaos infernal.

Puis posez donc votre verre d'orangeade et, le regard perdu vers l'horizon de vos vacances, cherchez la bulle de l'été, celle qui fera rire, bicentenaire ou pas, celle enfin qui nous enchantera tous....

SOMMAIRE

2 LE CLUB Abonnement
Un abonnement très club pour des avantages très club !

3 CONCOURS
Les gagnants des mots croisés et notre super concours de l'été

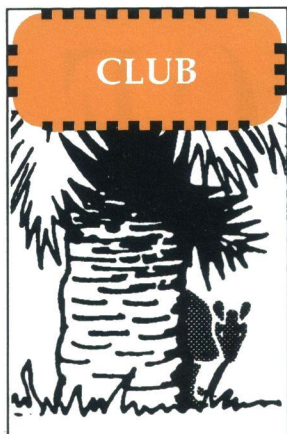
4 ACTUALITES
5 INFOGRAMES
DRAKKHEN, en avant-première

6 QUI QUE QUOI COMMENT
La recette du jour ou l'histoire d'un jeu

7 BLABLA...
le Club communique : petites annonces, c'est vous qui le dites et notre nouvelle rubrique "Françoise vous répond"

8 LA BOUTIQUE
A offrir ou à se faire offrir, les derniers nés d'INFOGRAMES





LE CLUB VOUS PROPOSE...

Ouvert à tous les passionnés de micro dont vous faites partie, nous pouvons vous proposer :

L E VILLAGE DU TATOU, dès sa parution à votre domicile environ tous les trimestres. Il vous contera l'actualité d'INFOGRAMES, COBRA SOFT, ERE INFORMATIQUE, CARRAZ EDITIONS, et LE CLUB INFOGRAMES.

D ES SUPERLOTS comme un mini téléviseur, un walkman, et pourquoi pas un ordinateur grâce aux DEUX SUPER CONCOURS organisés en juin, à l'occasion de l'anniversaire d'INFOGRAMES et en décembre pour les fêtes de fin d'année. Vous pouvez aussi gagner des tas de gadgets (appareil photo porte-clef, porte-clef siffleur ou des pochettes d'allumettes qui calculeront à votre place...) grâce aux nombreux petits concours organisés tout au long de l'année.

L A BOUTIQUE DU CLUB où vous trouverez pour remplir votre logithèque des logiciels haut-de-gamme à des prix toujours club.

D ES DOSSIERS TECHNIQUES tout en couleur racontant les nouveautés, décrivant le jeu et répondant à toutes ces questions que vous vous posez (ordinateur, support, etc etc...) que vous recevrez en exclusivité.

La liste n'étant pas limitative, bien d'autres idées naîtront au cours de votre abonnement. Nous sommes ouverts à toutes vos suggestions. Et si la vôtre se concrétise, peut être gagnerez-vous encore des lots plus surprenants les uns que les autres. Et, bien sûr, il y a toujours un LOGICIEL EN CADEAU pour chaque renouvellement. De plus, vous pouvez gagner un logiciel supplémentaire si vous devenez parrain d'un de vos amis, de vos copains, de votre voisin et pourquoi pas de votre grand-père!

CLUBEMENT VOTRE

Thierry X

Profitez des super avantages du CLUB INFOGRAMES. Dès le départ, vous recevrez un magnifique logiciel compatible avec votre machine en cadeau de bienvenue.

Alors, devenez vite un PRIVILEGE en vous abonnant !



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

PROFESSION: _____ AGE: _____

ORDINATEUR: _____ SUPPORT (DISK OU K7): _____

Quels sont les logiciels INFOGRAMES que vous possédez ? _____

J'adhère au CLUB INFOGRAMES et veuillez trouver ci-joint un chèque de 150 F en règlement de la cotisation annuelle.

DATE:...../...../.....

Signature:

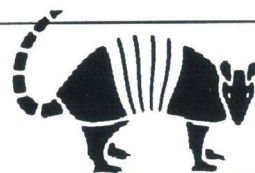
(Pour les mineurs signature obligatoire des parents)

(bulletin à recopier ou à découper puis à renvoyer au CLUB INFOGRAMES *, 84 RUE DU 1ER MARS 1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX)

* Association régie par la loi 1901

EG
A
i
o s

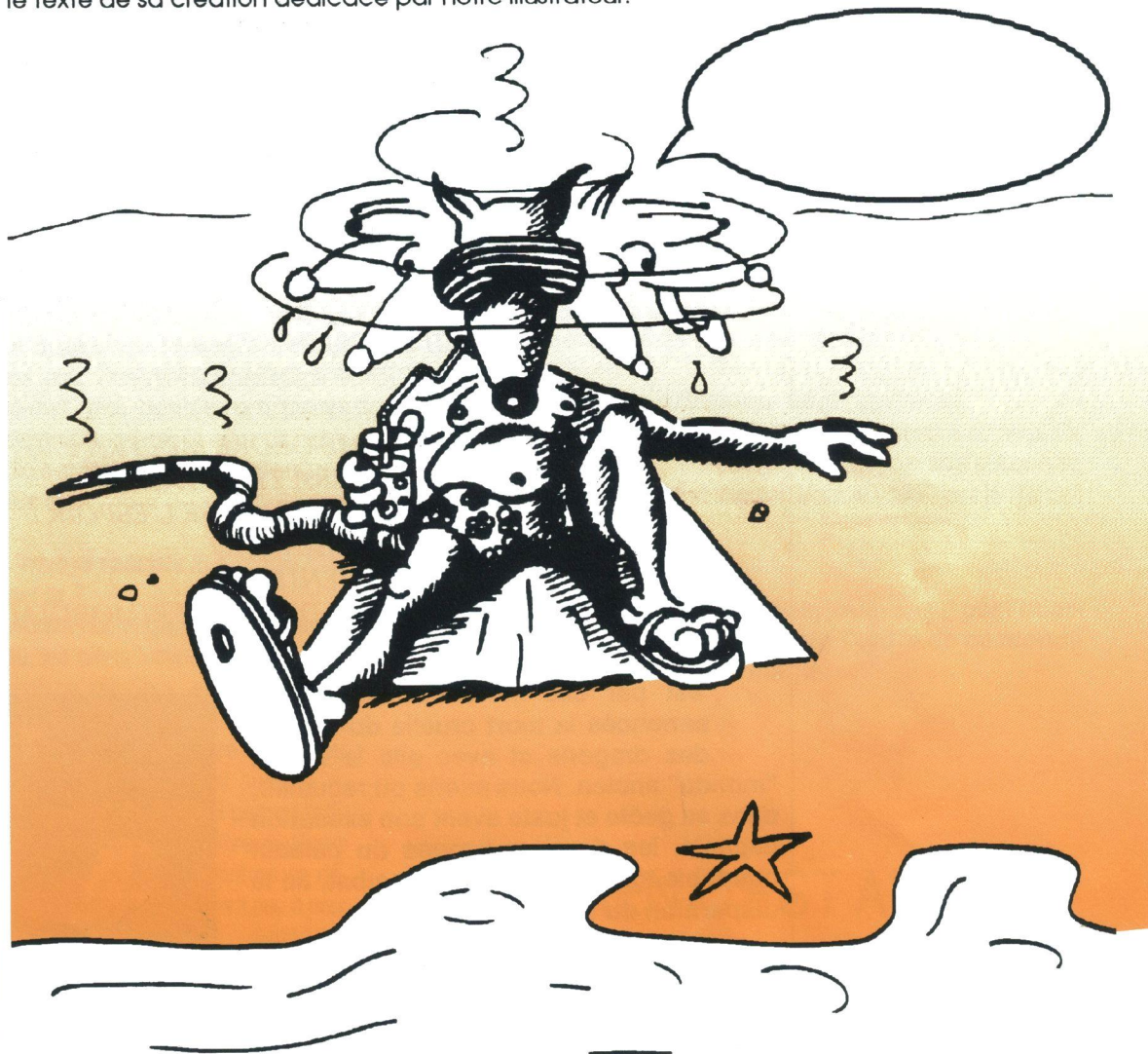
UN JEU COMPLETEMENT



SUPER CONCOURS

Trouvez la bulle de l'été !

Vous voulez gagner un magnifique **Piano Téléphone** (1er prix), un **walkman radio** (2ème prix) ou une **pendule "BIG WATCH"** (3ème prix), alors n'hésitez plus, envoyez le dessin ou une copie du dessin après avoir rempli la "bulle", avant le 15 Septembre 1989 au CLUB INFOGRAMES, 84 rue du 1er Mars 1943, 69628 Villeurbanne cedex. L'heureux gagnant recevra l'original du dessin avec le texte de sa création dédicacé par notre illustrateur.



La solution des mots croisés du VILLAGE N° 3

Félicitations à tous nos valeureux concurrents et plus particulièrement à :

JUSSERAND Frédéric à Clermont-Ferrand qui gagne une calculette billet de banque.
BONNEL Guillaume à Noeux les Mines qui gagne un chronomètre.
SCHOTT Christian à Bousse qui gagne un porte-claf siffleur.

Et bien sûr, n'oublions pas tous les participants : eux aussi ont reçu un lot.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	A	S	S	D	E	S	A	S	S	
2	N	I	C	O	T		L	I	S	T
3	A	M	O	R	C	A	G	E	E	E
4	L	U	R	E		L	O	U	E	R
5	O	L	E		P		R	E		M
6	G	E		R	A	M	I		T	I
7	I	R	R	O	R	A	T	I	O	N
8	S	O	U	T	A	C	H	E	R	A
9	M	N		I	D	E	M		D	U
10	E	T		N	A	S	E	A	U	X



DRAKKHEN EN AVANT-PREMIERE

Un reportage exclusif

HUZHUL MEKTHUL

"LA PROPHETIE"

ET LORSQUE LE DERNIER
SERA DEJA TOMBE
LE MONDE NE SERA PLUS
CE QU'ANTAN IL FUT
ALORS SOURDRA DE L'ETHER
L'IMMENSE COLERE DELETERRE

IL SE LEVERA UN FOU,
AINSI MOURRA LE TOUT,
DU VAIN COURAGE PARANGON
QUI DANS UN COMBAT INUTILE
LE DERNIER DE MES FILS
PAR L'EPEE DECHIRERA,
L'ANTIQUE ORDRE METTRA BAS !
LORS IL SERA TROP TARD ?
POUR QUE RENAISSSE L'ESPOIR !
AGNAHIR HURTHD
LE PERE GENITEUR
"SUPREME DRAGON PRIMORDIAL"

C'est par ces mots terribles qu'est annoncée la mort cruelle du dernier des dragons et avec elle la fin du "monde" ancien. Nous avons pu recueillir, dans sa geôle et juste avant son exécution capitale, les derniers propos du paladin coupable, dans un sanglant combat, de la disparition du dernier des dragons.

Le Tatou : Vous a-t-il fallu beaucoup de temps pour trouver le dernier des dragons ?

Le paladin : Certes, ce n'est qu'au bout de sept années d'une étrange odyssée que je suis parvenu aux confins de l'univers connu, à cet endroit maudit où la terre plate se perd dans le vide, lieu sinistre et glauque qui porte le nom de Nethennia.

Le Tatou : Comment vous y êtes-vous pris pour le trouver ?

Le paladin : J'ai dû pour cela consulter les grimoires infâmes, rencontrer les vieux érudits, couverts de la poussière des siècles, et poussé à l'ivresse pour les faire parler bien des grands voyageurs.

Le Tatou : Après cette longue quête, vous trouvâtes donc le dragon, dernier des dragons, le combat fut-il difficile ?

Le paladin : Le mot est si faible en regard de la lutte effroyable qui nous opposa lui, la force, et moi, la ruse,



dans une tempête de coups enragés aux termes de laquelle je le vis s'abattre en un vol ultime dans la lave d'un volcan en furie !

Le Tatou : A l'heure du châtement, à cette heure où vous allez devoir payer ce crime de votre vie, ne regrettez-vous rien ?

Le paladin : Cela est hors de question, vous oubliez que c'est moi et moi seul qui ai osé affronter le dernier des dragons, que c'est moi et moi seul qui ai su le terrasser, c'est moi, moi qui...

Mais déjà le pas des gardes résonne : ils entrent et, souriants, l'emmènent, interrompant là cette vaniteuse péroraison.

INFOGRAPHIES



DRAKKHEN

en direct de nos envoyés spéciaux

Parmi les nombreux "plus" foudroyants de ce jeu, nous nous sommes tournés vers le magicien des effets spéciaux, j'ai nommé Laurent, pour en savoir davantage.

L'envoyé spécial : DRAKKHEN, attention, gare à la magie, d'accord, mais les effets spéciaux, quels sont-ils ?

Laurent : Je vous laisse le plaisir, si vous avez la chance d'être mauvais joueur, de découvrir les éruptions apocalyptiques des volcans dont la lave déborde inexorablement, à vous les failles dantesques qui s'ouvriront sous vos pas. Des monstres sinistres à souhait, plus horribles que nature, s'approcheront de la vitre de votre micro et donneront des cauchemars à plus d'un!

L'envoyé spécial : Et la magie dans tout ça ?

Laurent : La magie, ce sont, par exemple, les effets lumineux dont, par un système astucieux -et secret- de reproduction, j'ai pu me servir pour faire apparaître et disparaître des objets fantastiques. Mais c'est aussi la vitesse des "routines" qui permet l'affichage sidérant de nombreux décors qui, dans un déclin suprême se désagrègent et s'anéantissent peu à peu.

Merci Laurent, c'est trop...

DRAKKHEN sera disponible sur ATARI, AMIGA et PC à partir du mois de Septembre prochain. Ce logiciel est le résultat de deux ans de travail assidu d'une équipe composée des meilleurs éléments dans leur discipline.

En prime, nous pouvons vous annoncer que vous découvrirez, en même temps que le jeu, l'illustration fantastique de la jaquette due au génial CAZA, que tous les amateurs de Bande Dessinée Science-Fiction connaissent déjà pour avoir lu "L'âge d'ombre" (Editions DARGAUD), "ARKHE", "LAÏ-LAÏH" (Editions Les Humanoïdes Associés).

L'un de nos envoyés spéciaux a pu également rencontrer sur place un des protagonistes de l'Aventure...

L'envoyé spécial : Pouvez-vous expliquer à nos lecteurs qui vous êtes ?

Vhal hart hann Jurgen von Wessenmayer : Je suis Vhal hart hann Jurgen von Wessenmayer, archiprêtre fidèle serviteur de l'UNIQUE, issu de l'une des plus vieilles familles de l'empire.

L'envoyé spécial : Qu'est-il donc advenu au monde avec la fin du dernier des dragons pour que soit exécuté le paladin ?

Vhal hart hann Jurgen von Wessenmayer : Ainsi que me l'avait annoncé dans des circonstances dramatiques l'archimage du palais, et selon les termes de la Prophétie, "la magie va cesser d'être". Mais cette information est confidentielle, réservée à vos seuls lecteurs, arrière-petit-fils et fils de lecteurs du Tatou, et j'insiste pour qu'ils ne la divulguent pas, car ne l'oublions pas : l'existence-même de notre monde est basée sur LA MAGIE.

L'envoyé spécial : Or donc qu'allez-vous faire ?

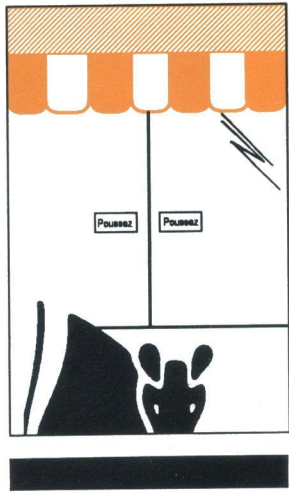
Vhal hart hann Jurgen von Wessenmayer : L'empereur a convoqué le LANDSRAAD, et je fus sélectionné, en même temps que trois autres élus, pour sauver le monde de ce chaos infernal. Mais, je vous laisse là : j'ai tant et tant à faire...

La rédaction précise que c'est vous, joueur, qui par l'intermédiaire de ces élus, aurez à rétablir l'ordre de ce monde pour que règne à nouveau la magie.

DRAKKHEN C'EST AUSSI...

- la souplesse des personnages dans leur évolution
- des mouvements en trois dimensions
- de l'action et des mouvements en temps réel
- la possibilité de jouer à plusieurs
- de vrais levers et couchers de soleil
- 4 zones graphiquement différentes
- 8 donjons de 30 salles chacun (faites le compte : 240 salles différentes!)
- plus de 150 monstres
- plus de 150 sortilèges
- plus de 100 objets
- une véritable présence du son et de la musique.





RECETTE DU JOUR : *Logiciel Sauce Infogrames*



INGREDIENTS : Une idée, un analyste-programmeur ou un programmeur, un chef de projet, un infographiste, un ingénieur du son.

USTENSILES : Une calebasse (tête), un ordinateur, la P.A.O, une souris, un illustrateur.

TEMPS DE CUISSON : De même que pour certaines éditions, il n'est pas possible de donner un temps précis de cuisson.

TEMPS DE PREPARATION : De 3 mois à deux ans, varie selon les versions.

LE CONSEIL DU CHEF : SERVIR dans une boîte accompagnée d'une notice et garnie d'une jaquette



LA PREPARATION

PREPARATION DE LA MARINADE : LA VEILLE

Faire macérer dans une "calebasse" le mélange suivant :

Un bon morceau de scénario, un bouquet d'imagination, une pincée de folie douce, une cuillerée à café d'humour.

LE JOUR-MEME

Passer au tamis la marinade, l'incorporer à une réunion d'agitation cérébrale (brain storming), rajouter la moitié du morceau de scénario délicatement mixée. Touiller le tout fermement afin d'obtenir un mélange onctueux et lisse qui dégagera peu à peu un plan de déroulement (synopsis).

Découper le reste du scénario en décors, personnages et dialogues (story board). Le mélanger à un chef de projet pas trop fermenté, à un analyste-programmeur cueilli du jour, et à un infographiste bien égoutté accompagné de sa souris (ces ingrédients entrent dans la confection des meilleurs produits professionnels). Faire réchauffer l'ensemble à feu doux, à l'intérieur d'un ordinateur à fond épais. Laisser mijoter un certain temps.

Arroser en fin de cuisson d'un ingénieur du son préalablement dégraissé. Goûter pour éviter tout "défauts" (bugs). Laisser reposer au frais.

ENTRE-TEMPS

Confectionner une notice fluide et légère à l'aide d'une P.A.O (Publication Assistée par Ordinateur) d'un modèle récent. Battre vigoureusement un illustrateur de saison afin d'obtenir une jaquette originale.



Servir l'ensemble de la préparation dans une boîte raffinée.

Suivant le nombre d'invités vous pouvez renouveler l'opération décrite ci-dessus à l'aide de la duplication (fabrication en grande série). Les jeux ainsi obtenus seront mis en réserve dans un endroit sec (distributeur) dans l'attente d'être servis (revendeur) et consommés (client).

QUE QUOI COMMENT

QUI



petites annonces...

"Salut ! Je me nomme Luc. J'ai 12 ans et possède un T08. Je recherche quelqu'un avec qui j'échangerais, jeux, programmes et astuces et qui possède un Thomson Disk. Ecrivez-moi : LEANDRI LUC 20 rue Lamalgue le Mourillon 83000 TOULON."

"J'ai 10 ans et je suis membre du CLUB. J'ai créé une boutique : INFORMATOUS. Je vends des programmes que je fais sur T07 70 et T08. Le dernier-né est la deuxième version de SEF (Système d'Exploitation de Fichiers). Voici mon adresse pour les amateurs : DENIS BOURDON, INFORMATOUS 29 AVENUE GOUNOD 78360 MONTESSON"

Françoise vous répond

C'EST VOUS QUI LE DITES

"Voilà, j'ai un problème j'aime beaucoup jouer à l'ordinateur mais je suis une fille et je trouve que les jeux sont souvent trop garçons (batailles, meurtres etc...) Bien sûr je ne cherche pas à jouer qu'à la poupée sur ordinateur mais si INFOGRAMES pensait à nous ?
CHATELAIN Sonia (MIRIBEL)

Les filles peuvent déjà jouer avec certains logiciels éducatifs, mais pour motiver davantage les dirigeants de la société à se pencher un peu plus sur le problème, demande à toutes tes copines et aux autres de nous écrire. Pour information, un article "Les filles et la micro informatique" a paru dans le magazine ATARI ST.

"Bonjour, j'ai 12 ans, je suis attiré par le dessin. J'aime beaucoup les illustrations de certaines couvertures de jeux comme PURPLE SATURN DAY ou L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD. S'agit-il de dessins ou de photos ?"
DESGRAND Emeric (ST SYMPHORIEN SUR COISE)

Pour Purple Saturn Day, il s'agit bien d'un dessin réalisé par le génial GRABUGE qui a aussi commis bien d'autres jaquettes comme Opération Neptune, Wanted ou Crazy Cars II. En ce qui concerne L'Arche du Capitaine Blood, tu as dû reconnaître bien sûr une photo (source NASA mais pas électronique!) de la fameuse galaxie HYDRA !

"Je voudrais programmer sur Atari ST des jeux d'actions tel que BOB MORANE OCEAN, mais je ne sais pas quel utilitaire acheter. Pouvez-vous m'aider en me disant comment a été fait BOB OCEAN ?"
MARTIN Fabrice (SAINT JEAN BREVELAY)

En ce qui concerne la programmation du jeu BOB MORANE OCEAN, nos techniciens ont utilisé le TURBO C de Borland, et pour les graphiques LATTICE.C de DEGAS-ELITE, plus quelques outils propres à INFOGRAMES mais que l'on ne trouve pas dans le commerce.

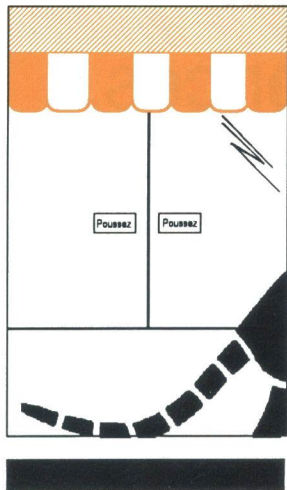
"Je vous félicite pour le jeu "BIVOUC", c'est un jeu très réaliste, on ne s'en lasse pas. dans le domaine de l'alpinisme on ne peut pas faire mieux."
CLAIRAND Xavier (ST HILAIRE DES LOGES)

"Je vous encourage à persévérer dans la qualité de vos réalisations de logiciels sur la machine Amiga. Bonne continuation."
Mr et Mme SQUILLACI-DEGAND (GRAND FORT PHILIPPE)

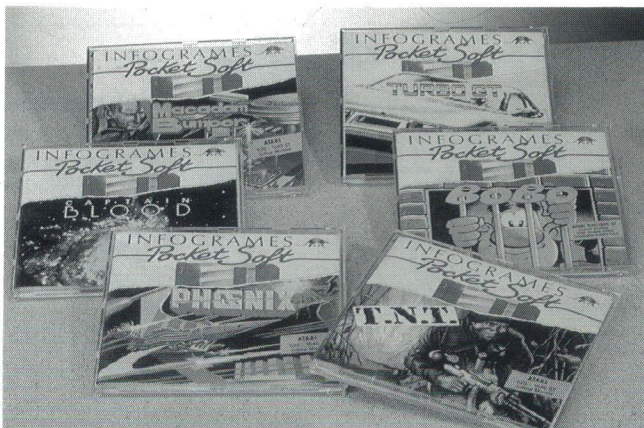
"Chère Françoise, voilà une excellente idée très motivante pour les membres du club de nous proposer le classeur. En effet rien de plus démotivant que des logiciels de jeux dans lesquels on tourne en rond pendant des mois. Cela encourage à continuer d'acheter des jeux INFOGRAMES. Cordialement."
GARNIER Jean-Paul

"Bonjour, je m'appelle Franck, j'ai 13 ans et je fais parti des vôtres depuis pas très longtemps, et j'en suis très heureux. Votre club est super génial. Je tiens à féliciter les programmeurs et les dirigeants d'INFOGRAMES pour les logiciels vraiment exceptionnels, tous sans exception."
FRANCK, qui a omis de décliner son identité complète.

BLA... BLA BLA



CA RESSEMBLE A UNE PRODUCTION INFOGRAMES
C'EST UNE PRODUCTION INFOGRAMES, C'EST UN **POCKET SOFT**,



LA NOUVELLE SERIE SYMPA D'INFOGRAMES :

FORMAT SYMPA POUR PRIX SYMPA : **99 F**

BOBO

BOBO prisonnier depuis maintenant 17 ans est sûrement le détenu le plus original de la prison INZEPOCKET. Son plus grand plaisir est de creuser des tunnels pour s'évader. Parfois il y arrive, et revient toujours à la prison. Tous ces prisonniers sont restés bons enfants, et tout est prétexte à amusements. Même les corvées quotidiennes peuvent devenir amusantes.

Disponible sur ATARI, AMIGA.

TURBO GT

L'épreuve de rallye la plus folle de votre vie vous attend. A la fin ne resteront que les CRACKS, ceux qui pourront maîtriser leur bolide sur tous les revêtements, malgré les sorties de route, les dérapages et les têtes à queue. Attention.... prêt ?..... partez !!!!!!!!!!!!! Serez-vous le premier à monter sur ce podium ?

Disponible sur ATARI

PHOENIX

Aux commandes de votre super vaisseau spatial PHOENIX AY21, explorez les galaxies les plus dangereuses de l'univers. Votre mission : réouvrir ces routes autrefois piégées et détruire les stations laser qui vous tirent dessus tout en évitant les trous noirs, les zones magnétiques ou les régions à photon qui mettent à rude épreuve vos qualités de pilote. Spectacle époustouflant en 3D.

Disponible sur ATARI

CAPTAIN BLOOD

Une fabuleuse galaxie aux confins de l'univers, des planètes peuplées de créatures fantastiques, des univers fractals animés en 3D. Retrouvez les cinq clones de BLOOD qui sont cachés au cœur de ces milliers de planètes et capturez-les avant la dégénérescence fatale de BLOOD. Votre temps est désormais compté.

Disponible sur ATARI, AMIGA

MACADAM BUMPER

TILT D'OR CANAL+. Vous aurez en main non seulement un superbe flipper à la qualité de jeu éblouissante, mais encore un kit de construction qui vous permettra de fabriquer très facilement vous-même une infinité de flippers et de jouer avec la richesse des pièces animées. La simplicité des choix de construction et la possibilité de stocker sur disquette les flippers que vous construirez vous offriront une inépuisable "flippothèque".

Disponible sur ATARI

T.N.T

Un hélicoptère vous parachute au cœur d'un territoire ravagé par la guerre. Vous êtes seul contre les soldats ennemis qui surgissent de partout. Il faut faire preuve de beaucoup de ruse, de courage, et d'amour du risque pour libérer la base de Khe Sanh : voilà votre nouvelle mission.

Disponible sur ATARI.

Bon de commande à découper ou à recopier et à renvoyer avec votre règlement (chèque à l'ordre du CLUB INFOGRAMES) à :
LE CLUB INFOGRAMES, 84 rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbanne cedex



BON DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Numéro CLUB : _____ (Pour les mineurs, signature des parents obligatoires) :

Désignation	Machine support	Quantité	Prix

Attention, les stocks sont en nombre limité !

Si votre commande dépasse 500 F, un petit cadeau vous attend !

Frais de port* 20,00 F

Total à régler

* POUR LA FRANCE ET 40,00F DE FRAIS DE PORT POUR PAYS LIMITOPHES, OUTRE MER ET ETRANGER)