

The Deep Blue

The Trillium Weekly News • Paris New-York Vol. I • Issue 1

Edito • Voici le premier numéro du journal officiel faisant état de l'avancement de Trillium.

OPC trouve du Praxillium • La société Offshore Power Company vient de trouver le plus grand réservoir de minerais précieux nommé le Praxillium. Il se trouve au large de Terre-Neuve.

Marque déposée • Le nom de Big blue étant déposé au USA par IBM, le nom du sous-marin devient Deep Blue.

In • Sébastien et Sébastien (non ce n'est pas le titre du nouveau feuilleton à la mode), tous fraîchement sortis de leur IUT, rejoignent notre équipe en tant que développeurs. Sébastien Atoch prendra en charge la console Sega Saturn et Sébastien Metrot le PC CD-ROM.

Out • Philippe, à peine arrivé dans l'équipe, nous quitte déjà pour de nouveaux horizons. Souhaitons-lui bonne chance!

Deadline • Le game design est expédié le Vendredi 24 Février à American SoftWorks à New York. Version US. Il comprendra toutes les parties interactives.

Deadline • Les premières animations finalisées sont à remettre le 5 Mars à American SoftWorks sur CD. Nous intégrerons les storyboards #1, #2 et #3! What a Job!

Interactivité • Le rapport de temps passé entre les scènes pré-calculées où le joueur est passif et les scènes d'action interactives est de: 75% d'action, 25% de scènes.

CD-ROM • La priorité étant à la créativité, American Softworks voit d'un bon oeil le fait de mettre Trillium sur plusieurs CDs.

22th Century • La période du jeu est ramenée au 22-ième siècle. En effet pour la culture américaine, le 25-ième siècle correspond à l'ère de Star-Strek! De plus, il faut concevoir une technologie beaucoup plus audacieuse pour le jeu. David Klein, notre vénéré client et éditeur nous a fait remarquer que notre hélicoptère, entre autres choses, quoique moderne, ne serait pas assez surprenant... A vos crayons!

Plannings • Document à remettre spontanément à son chef de projet tous les lundi vers midi, et qui lui permettent de savoir où en est l'état d'avancement du projet et de savoir si les objectifs (les deadlines) seront tenus.

Modifs • En conséquence des modifications apportées sur le scénario, la première scène est modifiée. Le nouveau story est disponible chez votre concepteur artistique!

List Prices • A titre d'indication, et pour pas mourir idiot, voici les prix «end user» des consoles au USA:
PS-X \$329 (Sony)
Pippin \$400 (Console Bandai et Apple)
Ultra 64 \$250 (Nintindo)

L'Abbé Pierre • Une pensée sincère et condescendante aux SDFs du projet Trillium. Je vous rappelle en effet que notre ami Pips recherche un appart qui ne soit pas une étable et dans des prix raisonnables. (Studio 3000-3500F/Mois). Si votre entourage loue quelque chose dans le genre, pensez à lui en parler.

Pharaon • Le nouveau projet pharaon, qui a été présenté à American SoftWorks dans sa première mouture, est en cours de développement de scénario. Il sera disponible en début de semaine prochaine.



Prochaine parution le Lundi 27 Février.

– Written and Published on Janvier 1995 by Sdl –

Copyright ©1995 by Stéphane de Luca / www.deluca.biz – Do not reproduce without the written consent of the publisher.