

# Cars (version bêta) - unreleased game

## Atari ST

Programmé par Laurent Ramon à qui l'ont doit la version ST de Rockstar, "Cars" aurait dû être le Rockstar automobile. En effet il s'agit ici d'ériger une holding automobile en contrôlant l'ensemble de la chaîne de production, du projet à la commercialisation en passant par les essais en soufflerie....malheureusement ce jeu n'est jamais sorti mais nous vous proposons ici, avec l'accord de Laurent Ramon, une version ST bêta jouable non définitive qui en était à environ 40% du développement.

**Infomédia. 1990. Simulation/arcade.**



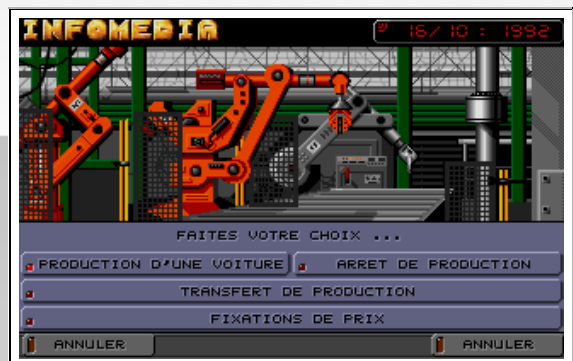
**D**ifficile de vous parler de l'histoire d'un jeu qui n'est jamais sorti. Le but de ce bêta-pseudo test est donc de vous faire découvrir "Cars" ou ce qu'il aurait pu être. Vous allez donc essayer de bâtir une grande société automobile, élaboration du projet, achat d'usine, pré-production, marketing autant d'étapes qu'il ne faut pas négliger. Il vous faudra donc diversifier votre gamme automobile et ne pas seulement produire des berlines familiales, une version coupé ou un modèle d'exception permet d'asseoir la renommée de votre entreprise. Vous devrez, aussi, bien maîtriser votre budget et vos emprunts car les coûts s'envolent très vite dans ce secteur. Cette beta version était, selon Laurent Ramon à 40% du développement, elle ne comporte pas de musiques et très peu de bruitages. Je n'ai pas encore réussi à accéder aux phases d'arcades (ou elle n'était pas encore dans cette beta version) symbolisées par la compétition qui, selon les images des magazines d'époques, ressemblait à une sorte de "Super Cars".



*C'est ici que tout se décide, apportez-moi du café bien fort!*

Comme tout patron qui se respecte, votre bureau est le siège des décisions importantes : Lancement des projets, gestion de vos coûts, agenda bien chargé et compétition, permettront peut-être à votre PME d'accéder au statut de grande écurie automobile. Une petite horloge vous indique constamment le mois et l'année en cours, la courbe des ventes présente sur le tableau de votre bureau n'est guère enthousiasmante mais que nenni, vous allez donner un bon coup de fouet à la société.

**- La gestion :** Remboursement d'emprunts, achat d'usine ou d'ingénieurs, fixation du prix de vente, marketing ces étapes viennent évidemment après la conception d'un modèle. Toute voiture n'ayant pas bénéficié d'un matraquage médiatique risque fort de ne pas trouver ses acheteurs potentiels. Radio, presse, télévision, panneaux publicitaires, les coûts peuvent être facilement décupler selon la campagne choisie alors que leur retombée par tous.



*Construisez une petite berline pour commencer.*

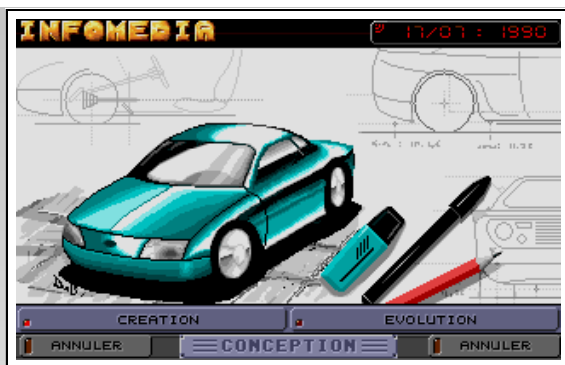
**- La compétition :** Malheureusement comme je l'ai dit plus haut, je n'ai pu accéder à cette étape qui est soit absente de cette bêta, soit je n'avais pas de modèle ou de coureur sportif assez approprié. D'après les images vues dans Tilt ou Génération 4, cette phase d'arcade ressemblait assez fortement à "Super Cars" ou "Badland", 2 références en la matière permettant ainsi au jeu de trouver un équilibre entre simulation et arcade.



*Le bureau des ingénieurs, regardez les coûts du moteur!*

**- L'agenda :** vos rendez-vous, vos sponsors, vos vacances (comme ci vous alliez les oublier :-)). Aller je vous le donne en mille, ou est posé votre agenda ??? près d'un Atari. Cette étape vous permettra aussi de gérer vos sauvegardes.

En conclusion cette beta version non définitive vous permettra de vous plonger dans un jeu unique qui



*Créer ou moderniser ??? là est la question.*

Quatre choix de base vous sont donc accessibles :

- **La conception** : Première étape importante d'un projet, la création du châssis, du moteur et de l'habitacle. Chacune de ces étapes sera ainsi conditionnée par le nombre d'ingénieurs que vous lui octroierai, plus il y a d'ingénieurs, plus vite le projet aboutira. La pré-production ne pourra commencer que lorsque l'ensemble des étapes liées à la conception sera finalisé. Vous pouvez bien sûr choisir de faire évoluer un modèle vous assurant un coût moindre et ainsi booster son espérance de vie.



**Alone in the Past ?** est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.



aurait mériter de la part d'Infomédia une finalisation. Les multiples possibilités du jeu laissaient pourtant entrevoir un futur succès. Dommage qu'il ne soit jamais sorti .....

Merci à Laurent Ramon, programmeur de "Cars"

**Ranx**



*Après l'effort , le réconfort.*

<b>Langue</b>	
<b>Config Atari</b>	Steem + Tos 1.02fr
<b>Voir aussi</b>	Rockstar
<b>Mot de passe</b>	www.aitp.fr.st
<b>Téléchargements</b>	0,2Mo