



Team 17 est un éditeur qui a acquit ses lettres de noblesse sur Amiga et, on peut le dire, il les a amplement mérité. Je vais pas vous le cacher, j'ai une attirance prononcée pour le travail de cet équipe, comme tout amigaïste, ce qui donne à ce dossier des allures d'hommage, ne m'en tenez pas rigueur :).

- [L'HISTOIRE](#) -

- [LES JEUX](#) -

- [L'EQUIPE](#) -

Les jeux Team 17 ont aujourd'hui bien du mal à fonctionner sur les machines actuelles, et c'est pour cette raison qu'une pétition a récemment été lancée sur le net pour espérer voir sortir ces jeux dans une compilation pourquoi pas pour les rendre jouable sous windows. N'hésitez pas à venir signer, sur le site de la [pétition](#). S'il y a ne serait ce qu'un infime espoir de revoir ces grands classiques au devant de la scène, il ne faut pas réfléchir plus d'une seconde.

Sachez néanmoins que Martyn Brown a la ferme l'intention de proposer gratuitement les images disques de tous les jeux Amiga édités par Team17. À suivre ...

***Alone in the Past ?** est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*

- L'HISTOIRE -

V oici un topo sur l'historique de la société de 1988 à nos jours ...

L'histoire commence en l'an de grâce 1988, avec la naissance de **17 Bit Software** créée par **Martyn Brown** et qui a pour but de développer des jeux sur Amiga et St. C'est alors l'avant gout d'une grande aventure pour cet équipe qui permettra de faire se rencontrer des personnes de talents avec des idées commune sur l'avenir de l'informatique. Mais au fait, pourquoi 17 bit software ? Ne cherchez pas trop, la réponse est toute simple. Lorsque ces sociétés furent crée, la majorité des programmes développés étaient fait en 16 bits, M. Brown justifie ce bit en trop avec humour (ahhh ces anglais ...) en disant que c'est le bit en plus que les autres n'ont pas et qui rend leurs jeux meilleurs.



Airport est l'un des jeux auquel 17 bit Software a travaillé

Quoiqu'il en soit ce premier essai s'avère intéressant et donne bientôt suite à un suivant de plus grande envergure, vous l'avez compris Martyn Brown vient de créer **Team 17** et nous sommes en 1990 en Angleterre à Osset où ils érigent leur siège. Ils ne sont qu'une poignée encore, mais ils savent qu'ils peuvent faire aussi bien, sinon mieux que les développeurs du moment avec leur connaissances communes de l'Amiga, machine alors en plein essor dans le secteur du jeu vidéo..

Mais il ne faut pas oublier que **Team 17** est aussi éditeur et à ce niveau ils entament une politique de jeux a petit budget qui marchera très bien et sera cité en exemple par la presse. En parallèle à cela, l'équipe de développeur travail sur un projet de jeu sans se douter du succès qui l'attend. Il s'agit de **Full Contact**, un jeu de combat dont la qualité de la réalisation laisse bouche bée la presse et séduit une grande partie des joueurs. C'est donc un très bon début pour eux et ils n'attendent pas longtemps avant de se remettre au travail, le résultat est très concluant et on assiste a une série de jeux de grande qualité qui cartonneront jusqu'au dernier souffle de Commodore.. Mais on reviendras la dessus plus tard ... Ils réalisent leur jeux en 32 bits et nécessite le plus souvent 1 Mo de Ram mini ce qui leur permet de nous concocter des jeux aux graphismes tres agréables et aux scrollings fluides octroyant une jouabilité des plus réussis. Les adaptations sur Pc verront le jour et remporterons aussi un succès indéniable..



1993, **Team 17** est à l'apogée de son succès et ils partagent avec Electronic Arts le prix de la société de jeux vidéo de l'année. **Team 17** ne s'arrête pas une minute et poursuit son travail jusqu'à un événement majeur, la mort de Commodore ... La tension monte, l'équipe a toujours privilégié les utilisateurs Amiga et les voilà contraint de changer de support. Ils continueront cependant à développer sur Amiga, priant pour un avenir meilleur mais le succès s'amenuise avec le nombre d'amigaïste malgré l'excellent travail réalisé, et ils se résigneront finalement à quitter la machine avec l'espoir de la voir un jour réapparaître au devant de la scène. C'est ainsi que certains projets ont dû être abandonnés, des jeux très prometteurs dont il ne reste plus rien aujourd'hui à part des screenshots d'époque.



On peut dire que le passage sur PC fut réussi grâce à un concept très fun, un jeu d'un genre peu connu qui s'imposa comme grand standard et fut adapté sur la majorité des plates-formes (y compris sur Amiga), il s'agit de **Worms** qui voit le jour en 1995. Avec lui ils passent le cap des 1 000 000 d'exemplaires vendus. Une flopée d'extensions et de suites sortira les années suivantes, et on reprochera à **Team 17** de ne plus rien faire de nouveau. Mais le marché a évolué et les concurrents sont de plus en plus sérieux, ils gardent alors leur confortable position jusqu'en 1999. Ils sortent des jeux tels que Phoenix ou Projectx 2, qui sont des titres de qualité très honnêtes mais il faut l'avouer l'âge d'or de Team 17 est révolu. **Team 17** compte aujourd'hui 60 personnes et sont surtout actifs sur PlayStation, malgré leur problème avec la presse anglaise (Amiga Power) qui, selon eux, sous-évaluait leur jeu (ATR : **38%**, Speris Legacy **50%**, Tower Assault **46%**, Worms **60 %**) ils sont toujours là et longue vie à Team 17 !

- LA LUDOTHEQUE TEAM 17 -

Passons au vif du sujet, je vous propose de découvrir ou de redécouvrir les plus grand hits de Team 17 paru sur Amiga essentiellement.

[Pour télécharger les jeux, rendez vous sur le forum.](#)

- A - [B ... O](#) - [P ... Z](#) - [Les Inédits](#) -

ALIEN BREED 1 (1991)

C'est par ce jeu que l'équipe va commencer à être prise au sérieux car il deviendra un hit incontournable, les joueurs répondent présents et Team 17 est enfin récompensé pour son travail par les nombreuses vente de son jeu. S'inspirant du principe de Gauntlet, Team 17 crée un univers infesté d'aliens directement importés du film et laisse le soin aux joueurs de nettoyer ce gigantesque labyrinthe que représente la station spatiale. Si ça paraît simpliste résumé de la sorte, il ne faut pas s'y fier, car gérer les armes, les munitions et les clés deviendra crucial pour survivre. Par conséquent on se retrouve le plus souvent à tirer les aliens par nécessité d'atteindre un autre point et on ne peut se laisser aller à un excès de bourrinage sans le payer très cher par la suite. La encore le jeu présente de belles surprises techniques, la jouabilité et la fluidité du soft sont très travaillées et on ne regrette que la linéarité du jeu. C'est aussi un pur bonheur de jouer à un jeu qui exploite les 32 couleurs de l'Amiga. Quant à la richesse des détails graphique, je laisse parler le screenshot. On peut lui reprocher sa difficulté puisque très vite, ça se complique mais le fun est bel et bien là, surtout à 2 sur un même écran.



Se retrouver entre 2 aliens n'est pas un bon présage

[Télécharger le thème musicale d'Alien Breed 1](#)

ALIEN BREED SPECIAL EDITION 92 (1992)

En 1992, Team 17 sortira une édition spécial de son Alien Breed avec 12 nouveaux niveaux, très peu de choses changent, à part la difficulté qui est encore accrue pour contenter les fans ... On se rassure en utilisant les codes des différents niveaux mais ça reste un challenge réservé aux joueurs très doués. Les missions se résument le plus souvent à frapper un point stratégique de la base ou encore de mettre la main sur un item particulier, ce qui donne lieu à des parties pleines de surprises et un scénario qui prend plus d'importance. Vous aurez droit à quelques missions qui mettront vos nerfs à rude épreuve. Une voix suave vous avertira par exemple que la base explosera dans moins d'une minute et vous verrez les portes de sécurité se fermer l'une après l'autre, le tout avec des aliens à vos trousses sous une sirène agaçante et un éclairage différent. Tout y est ! On apprécie également que le décor influe sur les mouvements de votre

personnage, il est ainsi possible d'être ralenti par une pente, ou par une galerie alien ...Ce fut là un gros coup commercial et les ventes ont encore mieux marché pour cette version. AB SE 92 est une mise en bouche qui conclut le scénario commencé et permet à Alien Breed 2 de commencer sur une nouvelle base. Une version CD32 verra le jour en 1994.



Il en sort même du sol maintenant !

ALIEN BREED 2 : The Horror Continues (1993)



A peine arrivé, les complications commencent ...

Sortie en 1993, Alien Breed 2 s'octroie le luxe de fonctionner avec la technologie AGA de l'Amiga. Initiative qui n'est pas sans déplaire aux amigaïstes car elle est encore très peu exploitée. Le graphisme du coup est très fin, on ne sait plus où donner de la tête tant les détails sont nombreux et Team 17 a tout fait pour qu'on en prenne plein la poire dès le premier niveau. Et ça marche, le jeu recèle de divers détails et les niveaux sont bien remplis. L'image beaucoup plus colorée dépeint néanmoins l'ambiance stressante présente jusqu'alors mais le gameplay ne perd rien de son charme. Une version ECS est disponible mais elle est bien sûr de moindre qualité. En ce qui concerne le jeu, le fun est omniprésent et sur cette mouture en particulier le mode 2 joueurs est un régal. Les innovations sont également présentes dans le jeu avec des races d'aliens encore plus redoutables, des tourelles défensives de la base dissimulées dans les murs et bien d'autres choses ! Alien Breed n'est pas un jeu bourrin, et pour ceux qui l'avaient pas encore compris, ils accentuent le côté stratégique avec cette version. Il faut sans cesse étudier la map pour éviter les embûches des ennemis et trouver le passage le plus propice. Tiens ben oui tant que j'en parle, l'aspect linéaire, bon il est encore présent mais beaucoup moins, le design des levels a été très soigné et comble du plaisir ils sont au nombre de 14 ! je m'arrête là et vous laisse découvrir le reste par vous-même ...

[Télécharger le thème musical de Alien Breed : The Horror Continues](#)

ALIEN BREED : Tower Assault (1994)

Le 3e volet de la série Alien Breed porte le modeste nom de Tower Assault. Tout simplement parceque vous serez, cette fois ci, amené à détruire un complexe de tour d'une colonie scientifique ... Votre but ici sera de clore les recherches qui échappent manifestement aux hommes de science et de ne laisser aucune trace derriere vous. Cette version est la plus soignée de toute, utilisant toujours la technologie AGA a bon essient, L'équipe réalise la un réel chef d'oeuvre, le plus abouti de tous. Tout fourmille sous vos pas, de nombreux détails superflux mais tellement agréables, comme de petits lézards qui viennent se prendre dans vos jambes, apporte une finition certaine au jeu et on ne s'en plaint pas. La encore la linéarité a été repoussé, car vous avez la possibilité d'accéder où bon vous semble sur la planète pour trouver les entrées des tours mais réfléchissez bien car, on se retrouve facilement pris au piège sans possibilité de faire demi-tour. On peut voir tout de suite que l'aspect gore est tres accentué dans le but de rendre l'ambiance terrifiante originel du jeu. Vous aurez d'ailleurs l'occasion répété de déranger les créatures en plein milieu de leur repas. Coté design, on est bien loin des pieces vides du premier de la série, ici on trouve des lits, des ordinateurs, des canapés, des cadavres ... On apprécie beaucoup l'aptitude du héro à exécuter le Moonwalker. Ce dernier peut en fait, tirer sur ses ennemis tout en reculant ce qui est très pratique et s'utilise facilement. La maniabilité est aussi retravaillé avec soin, elle est désormais très efficace. Un jeu qui doit se tenir au sommet de votre pile et dont on oublie les origines empruntés à Gauntlet tant Team 17 a revu et corrigé le genre au fil des versions .



clic clic, plus de munitions !!!!!

[Télécharger le thème musicale de Alien Breed : Tower Assault](#)

ALIEN BREED 3D (1996)

Alors que l'amiga était à un stade critique, espérant une resurrection tant attendue par les joueurs, les gens de Team 17 eux, continuaient de travailler sur cette machine confiant en l'avenir de la technologie Amiga devenu orpheline. Vint alors l'ère des Doom like ou plutot des Kill'em all comme on disait à l'époque. On ne parlait plus qu'en terme de 3d et les softs qui ne l'exploitaient pas encore, étaient de plus en plus mis à l'écart. Ce fut l'occasion pour Team 17 de miser sur une nouvelle version de son célèbre hit adapter en 3D ! Le génie des programmeurs (en particulier de Andy Clitheroe), a réussi à rendre le jeu jouable en faisant cracher à la puce AGA toutes ses tripes et tout le monde attend cela, en dévorant les quelques news qui sortent dans la presse. L'expérience a déjà était tenté sur Amiga bien sur, mais cette fois ci, c'est sur un nouveau moteur aux rendus 3d très réaliste. Les différences techniques entre la référence qu'est Doom sur pc et ce jeu sont nombreuses et on retrouve par exemple des sprites 3d ici qui sont finalement plutot réussi. En plus de ça la difficulté qui était surdosée dans les autres titres similaire sur Amiga, semble ici être à bon niveau. Le Design est comme toujours très soigné et pousse le joueur à vouloir explorer chaque nouvelle zone. Alien Breed 3d est donc un bon jeu novateur qui tient quand même en 2



Les ennemis ont un look soigné malgres la résolution

disquettes seulement. Seul pourra vous rebuter le graphisme à la résolution beaucoup trop basse, ce qui atteint forcément la jouabilité. C'est un point trop important pour passer inaperçu et de nos jours peu de personnes n'essairaient un jeu aussi gras. Pourtant a la base, le jeu a tout pour lui avec quelques options tel qu' un mode 2 joueurs en coopérative, ou l'un contre l'autre. La dernière chose à souligner est la difficulté de l'émulateur à faire tourner le soft, winuae ne permet qu'une animation grossière mais cela s'améliorera dans le futur, pour l'instant leur objectif est de rendre tous les jeux compatible et non rapide donc patience ... Le meilleur compromis est je pense de jouer sur CD32.

[Télécharger le thème musicale de Alien Breed 3d](#)

ALIEN BREED 3D 2 :The Killing Grounds (1996)

Et voici le dernier volet de la fameuse série des Alien Breed et pour s'assurer de son succès cette fois, ils ont poussés le moteur 3d du jeu à un niveau jamais égalé sur Amiga. Mais bien sur cela se paye et plutot cher puisqu'il vous faudra au moins un Amiga 4000, blindé de mémoire vive. et encore la il se peut que le jeu souffre de ralentissement tant il est gourmand. Il existe un mode 2Mb mais ce dernier est injouable, passez tout de suite au 4Mb ca vaut mieux. Jouer en plein écran s'avère presque impossible sur les machines de l'époque mais on peut y remédier en donnant a la fenetre la même allure que pour Alien Breed 3d .Techniquement ca a beaucoup évolué depuis son prédcesseur et on remarque au cours du jeu pas mal d'effets qui sont les bienvenues comme la lumière, facteur important dans un jeu comme celui ci.



L'atmosphere du jeu est a son paroxysme dans cet version

Ainsi en tirant avec une certaine arme vous verrez la pièces s'illuminer. Le jeu n'a rien perdu de son ambiance stressante. Vous commencerez le jeu apres avoir donné un signal de detresse et avoir été secouru par d'autre marines. Helas les aliens ont percu votre appel et rejoignent ce nouveau vaisseau rapidement. Alors que vous vous reveillez dans l'infirmerie, convaincu que le cauchemar est fini, vous apercevez un corps de soldat au sol et vous entendez déjà le hurlement d'un alien dehors, comprenant ainsi que ca ne sera jamais réellement fini. C'est avec excitation qu'on se lance dans cet nouvel aventure au gameplay de niveau bien égal à sa réputation. Un problème survient néanmoins et il est important de le noter, les ennemis ne sont pas des objets solides et vous pourrez passez au travers ce qui est utile lorsqu'on est entouré d'ennemi mais pas tellement réaliste. A part cela c'est la lenteur du soft qui prédomine et le faire tourner sur un émulateur demandera beaucoup de patience dommage car le jeu a malgré tout plein de mérite ... Team 17 a néanmoins fait part de son envie de continuer la série, il se peut donc qu'on voit arriver un 3e volet sur playstation ou Pc mais pour l'instant rien n'est commencé.

ALL TERRAIN RACING (1994)

Team 17 retente une expérience avec la course automobile apres un premier essai discutable. C'est pour notre plus grand plaisir qu'ils se sont atteler à ce jeu fort sympathique. Un jeu très simple mais qui reste néanmoins très plaisant, même 10 ans apres. Pour séduire, ATR propose 21 circuits auxquelles s'ajoutent 7 autres à débloquent, ils se déroulent dans des environnement chaque fois différents qui auront tous leur particularités, que ce soit sur terrain accidenté, sur terrain glissant,



Jouer aux autotamponneuses peut couter cher ...

position qui aura gagner alors 1 points. Finir un tour en premier vous fais remporter 2 points et on gagne ainsi en atteignant un seuil de point ... Ce mode est agrémenter de missiles, de bombes et de bonus qui inverseront les commandes de l adversaire ou auront un effet aimant sur lui. Une très bonne idée qui donne lieu a de longues parties de franches rigolades ...

inondé etc ... Pour vous aider, 3 types de voitures sont également a disposition avec des cractéristiques radicalement différentes, chacune d'elles pourront être optimisées au fil des courses. Le bolide répond parfaitement a vos commande et c'est un régal de le voir évoluer sur les circuits. Le point intéressant de ce jeu concerne le mode 2 joueurs qui innove complètement le genre. En effet le but n'est pas de finir premier la course, mais de gagner des points. Que je vous explique, le jeu a 2 se déroule sur un seul écran non divisé, or lorsqu'un joueur est loin derrière l'autre et que l'écran le rattrape , la voiture ne disparaît pas, elle est téléporté près du joueur en premiere

[Télécharger le thème musicale du jeu All Terrain Racing](#)

ARCADE POOL (1994)

Arcade Pool est un jeu à prix budget (150 f) mais ce n'est pas pour cela qu'il est gaché, bien au contraire. Il s'agit la d'une simulation de billard très simple peut être mais très réussi. Vous aurez le choix entre le billard anglais et le billard Américain. Le jeu se présente vu du dessus et se commande à la souris avec une prévisualisation de la trajectoire de la boule blanche. Tous les effets existant sont réalisable et les boules s'entrechoquent avec un bruitage très réaliste. Techniquement c'est forcément limité, mais suffisant. La musique recrée parfaitement l'ambiance snooker et les animations sont précises. La difficulté peut être est un peu surélevé mais à part ca, Arcade pool est un très bon jeu.

[Télécharger le thème musicale de Arcade Pool](#)

ASSASSIN (1992)

Assassin est un jeu développé en collaboration avec Psionic System. Team 17 s'est cependant investi dans le jeu en supervisant le projet et en ajoutant les bruitages et musiques de Allister Brimble. C'est un jeu de plates formes très réussi, qui met en scène un assassin acrobate armé d'un boomerang qui a la mission de faire la peau au tyran Midan. Dès le début on est frappé par la maniabilité du soft qui est comme tres souvent chez Team 17 impeccable, et les graphismes plein de couleurs auxquelles on est hhabitués sont la une fois de plus. On commence la progression et très vite le nombre de mouvements du héros vous met à l'aise et c'est avec curiosité qu'on



expérimente un peu tout ce qu'il sait faire, dérapier, *Aupres de mon arbre je vivais heureux ... lala lalala*
courir, s'acrocher aux arbres, escalader, sauter de
branche en branche avec une souplesse qui me laisse encore bouche bée.. Jouer dans les airs est original
et plutôt fun. Mais ça se complique très vite. La jouabilité pose vite problème et on a bien du mal à
attaquer les ennemis sans se faire avoir avant compte tenu des attaques qui se font horizontalements et
verticalements seulement. Votre arme est toute petite et ne va pas loin ce qui vous oblige presque à vous
battre au corps à corps et sur des ennemis résistant, c'est la panique. Ce point accentue encore la
difficulté qui était déjà élevé, on s'en rend compte surtout au premier boss. Autre point très ennuyeux, on
déploie la présence de musique dans les niveaux alors que Brimble était pourtant la !?!. Une édition
spécial est sortie en 1994 à prix budget et fonctionnant sous A4000 et Cd 32. Assassin est un bon jeu
néanmoins avec une durée de vie très appréciable .

[Télécharger le thème musicale d'Assassin](#)

Alone in the Past ? est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont ©
de leur auteurs respectifs.

- LA LUDOTHEQUE TEAM 17 -

Passons au vif du sujet, je vous propose de découvrir ou de redécouvrir les plus grand hits de Team 17 paru sur Amiga essentiellement.

[Pour télécharger les jeux, rendez vous sur le forum.](#)

- [A](#) - [B](#) ... [O](#) - [P](#) ... [Z](#) - [Les Inédits](#) -

BODY BLOWS (1992)



Votre premier adversaire est redoutable.

Avec Body Blows, Team 17 réitère l'expérience du jeu de combat devenu à la mode depuis la sortie de Street Fighter 2, et qui est alors son seul concurrent. L'adaptation de ce dernier n'étant pas de qualité sur Amiga, Body Blows s'installe facilement devant lui et réconcilie par la même occasion ce genre de jeu avec notre machine préférée. Un succès énorme s'en suit et il devient la référence du genre pendant une longue période. Voilà pour la jolie histoire, mais comme toujours la réalité est beaucoup plus sombre. Body Blows n'est pas un jeu que je vous conseil de détester car le genre a bien évolué depuis et cette version est loin de satisfaire les joueurs que nous sommes devenus. Nul doute qu'on était tous fort heureux de jouer avec notre joystick à l'époque et de pouvoir faire

1 coup spécial en laissant appuyer le bouton, mais aujourd'hui, on s'ennuie assez rapidement des maigres enchaînements disponibles. Le plus déplaisant dans les jeux de combat, c'est lorsque l'adversaire ne cesse de faire son attaque spéciale et vous écrase littéralement, et bien ici c'est malheureusement le cas, si bien que vous mettez moins de temps à jouer qu'à charger les 4 disquettes qui demandent à se changer très fréquemment. Les joueurs très, mais alors très acharnés pourront découvrir une séquence de fin spéciale en finissant le jeu en mode hard. Si quelqu'un a réussi qu'il me mail d'urgence pour me dire c'est quoi ^^ ! Techniquement on a droit à quelques notes amères telles que la jouabilité et l'animation saccadée sur la version A500. En revanche le graphisme est très fin, les bruitages sont jouissifs et la musique est un bijou. Un jeu que je ne conseil qu'en mode 2 joueurs pour retrouver quelques bonnes sensations. Une version budget est sortie en 93 avec possibilité de jouer sur un A1200 corrigeant les problèmes d'animations.

[Télécharger le thème musicale de Body Blows](#)

BODY BLOWS GALACTIC (1994)

2 ans ont passé depuis Body Blows, et Team 17 profite de la technologie AGA pour mettre au goût du jour son fameux hit. Cette fois-ci, le résultat est d'un tout autre niveau. Le jeu a pris un coup de jeune incroyable, les combats sont beaucoup plus speed, rythmés par de la musique techno en fond sonore et agrémentés de gémissements façon Bruce Lee. Par ailleurs la difficulté a été revue à la baisse, le jeu est beaucoup plus accrocheur et reste un incontournable du genre sur cette machine. Oui je précise sur cette machine parce qu'ailleurs il faut bien l'avouer les jeux de combat sont de très haute qualité et même si BBG est un jeu qui obtient plus de la moyenne il a de la concurrence sévère sur les autres plates

formes. Ce dernier aux allures plus arcade pourtant, n'offre pas de grandes variété de coups (une dizaine) mais d'avantage de personnages sont disponibles, tous plus différent les uns que les autres (12 en tout contre 10 dans Body Blows). S'il ne reste plus que 3 disquettes sur cette version, on ne peut pas dire que les temps de chargement en sont raccourcis pour autant, bien au contraire. On se réjouit malgré tout que le jeu reconnaisse les autres lecteurs ce qui évite de jouer au grille pain toutes les 5 minutes. Cette nouvelle version est digne de ses promesses finalement et les joueurs s'y retrouvent ...



[Télécharger le thème musicale de Body Blows](#)
[Galactics](#)

Admirez le background du jeu

CARDIAXX (1993)



Le score apparait en background car il est important

Cardiaxx est un jeu édité par Team 17 mais pas développé. Ils donnent la leur chance à un jeune groupe de programmeur (Eclipse Design) de montrer ce qu'ils savent faire. Le jeu paraît à prix budget pour le plus grand plaisir des joueurs, qui soutiennent cette politique et qui la récompense. Le jeu est un shoot'em up à scrolling horizontal mais parcequ'il y a toujours un mais avec Team 17, ici vous aurez le choix entre aller à droite ou à gauche. On vous indiquera ainsi où sont les ennemis par un message clignotant et ce sera à vous de vous y retrouver. Tout ça en un temps record et si on trouve du fun à ce jeu, c'est sans conteste en jouant pour le highscore qui peut donner lieu à de belles compétitions. Hélas Cardiaxx est loin d'être en avance sur son temps et même si le gameplay est intéressant on est inmanquablement déçu par la

réalisation trop classique surtout de nos jours. Un jeu où l'on passe de bons moments, mais pas tant que ça finalement ...

[Télécharger le thème musicale de Cardiaxx](#)

F17 CHALLENGE (1993)

Encore une course automobile avec une vue en retrait de la voiture comme ça se voit souvent. Le jeu est plutôt réussi et pour peu qu'on soit fan du genre, on peut facilement y passer quelques heures. L'ennui avec F17 c'est qu'il n'a rien d'innovant, mais alors rien. Techniquement c'est sympathique mais le gameplay n'est pas d'un intérêt très prononcé, du coup on accroche difficilement. Ce genre de jeu est courant sur Amiga et il y en a de bien meilleurs, si vous voulez retrouver des sensations essayez plutôt Jaguar Xj 220 ou Lotus ...

[Télécharger le thème musicale de F17 Challenge](#)

FULL CONTACT (1990)



Coup de pied latéral en pleine face ^^

Full Contact est le premier soft développé et édité par Team 17. Il s'agit d'un jeu de combat qui n'a pas grand chose en commun avec le film mais qui a fait une entrée remarquée. Si la jouabilité et le gameplay laisse à désirer, toute la presse est unanime sur ses qualités techniques, très poussées pour l'année. Le personnage dispose d'une panoplie de coups très limitée, il se manie très difficilement et en plus de cela il n'y a pas de mode 2 joueurs. Beaucoup de maladresses mais on y décèle le talent d'Allister Brimble en tant que compositeur. Un petit jeu fait par une petite équipe qui deviendra très soudé au fil du temps, avec Rico Holmes pour les graphismes,

Andreas Tadic comme programmeur et donc Allister Brimble. Cette première expérience n'est pas un franc succès mais Team 17 sait qu'il doit encore faire ses preuves et il travaille d'ores et déjà sur un titre plus abouti. Vous remarquerez que ce jeu est édité par Team 7 ! Cela vient de l'ancienne équipe de 17 bits software qui se nommait elle-même ainsi avant la création officielle de Team 17, et c'est eux qui seraient coupable de ce "piratage" ^^.

[Télécharger le thème musicale de Full Contact](#)

KINGPIN (1995)

Avec Kingpin, Team 17 réussit encore à créer une énorme surprise auprès des adorateurs (on parle d'adulateur et non de fan chez T17). KingPin est une simulation de bowling particulièrement soignée et qui a beaucoup séduit les anglais en tout cas. Un jeu original, agréable à jouer avec des tas de choses novatrices. Le thème est peut-être discutable, et le jeu a fait moins de bruit en France (popularité du sport moindre en France), il n'empêche que c'est un excellent jeu.

OVERDRIVE (1993)

Non Overdrive n'est pas un mauvais jeu, il est même d'un niveau honorable et Team 17 l'a bichonné côté réalisation pour lui donner son charme. C'est une course automobile en vue du dessus, un peu trop simple en fait. Il n'y a pas le détail innovant auquel on s'est habitué. C'est un titre très jouable, très beau et tout mais il manque quand même quelque chose. Et le fait que ce soit un jeu classique l'empêche de sortir du lot. Si on doit se souvenir de ce titre, je préfère que ce soit pour la musique qui est hmmmmmm...

[Télécharger le thème musicale de Overdrive](#)

- LA LUDOTHEQUE TEAM 17 -

Passons au vif du sujet, je vous propose de découvrir ou de redécouvrir les plus grand hits de Team 17 paru sur Amiga essentiellement.

[Pour télécharger les jeux, rendez vous sur le forum.](#)

- [A](#) - [B ... O](#) - [P ... Z](#) - [Les Inédits](#) -

PROJECT X (1992)

Project X est le shoot'em up de l'Amiga par excellence. Dans un genre encore nouveau, Team 17 crée l'événement avec son hit, aujourd'hui mythique. Comment ont ils fait ? et bien ils ont répondu aux attentes des joueurs, en leur offrant une quantité de bonus très élevée, agrémenté d'un scrolling horizontale et d'un graphisme 32 bits qui n'a rien à envier a ses congénères sur arcade. Les ennemis sont très divers et ont chacun leurs attaques propres, face à cela, vous avez 3 vaisseaux aux comportements variant pour vous lancer dans l'aventure. Ne cherchez pas de scénario, le but est de tout shooter sans exception et on ne relâche le bouton de tir que pour soulager la prise en main de sa manette. Les armes à votre disposition sont repertoriées en bas de l'écran. Chaque bonus vous permet de faire avancer la selection vers la droite et vous choisissez l'arme que vous désirez. L'arme sera alors à son plus bas stade, vous aurez alors la possibilité d'upgrader cette dernière jusqu' à la rendre dévastatrice. En plus de cela, on peut combiner plusieurs armes, ici par exemple, le vaisseau est muni des meilleurs réacteurs pour faciliter le maniement du vaisseau, son tir facial est triple, il peut atteindre les cibles en diagonales et en verticale avec des tourelles triples encore une fois. La panoplie idéale pour commencer, mais libre à vous d'armer un laser plasma ou d'équiper quelques missile tête chercheuse ... Bref vous l'avez bien compris les possibilités sont immenses et on personnalise parfaitement son vaisseau selon sa façon de jouer. Le jeu n'est pas facile du tout et on rencontre plusieurs boss dans un même niveau. Ses 4 disquettes vous assurent beaucoup d'heures avant d'en venir à bout. Seul subsiste un regret terrible, impossible de jouer à 2 simultanément ... Le jeu aurait pu être encore plus jouissif, je n'ose même pas imaginer ...



L'arcade a trouvé sa voie sur amiga avec ce jeu

[Télécharger le thème musicale de Project X](#)

QWAK (1993)

Qwak est un jeu absolument sans prétention, sorti à prix budget. Le screenshot ne ment pas, ce n'est pas un jeu audacieux, il se range plutôt dans les grands classiques. Mais il est parmi cette catégorie des jeux sur lesquelles on s'amusera toujours, je crois que Qwak en fait partie. Vous incarnez un canard en armure qui évolue sur 80 niveaux et qui doit ramasser des clefs pour franchir les portes de fin de niveau. Le tout avec de nombreux bonus qui agrémentent le jeu et des points à amasser sans restriction. L'idée est plutôt proche d'un bubble bobble ou d'un rainbow island en fait mais ici on a la vision de Team 17 d'un



jeu fort sympathique auquel on s'attache partie apres partie. Qwak rend accroc très vite et la difficulté permet à n'importe qui de prendre du plaisir et d'avancer facilement. Jusqu'à un certain point bien sur car les deniers niveaux sont redoutables. Le jeu se manie très bien, le thème est marrant et c est joli à regarder. Essayez une fois, faites vous un avis, et réessayez une 2eme fois, vous verrez qu'on l'adopte rapidement. Mode 2 joueurs, possible, a essayez sans modération pour passer un bon petit moment.

[Télécharger le thème musicale du jeu Qwak](#)

Le jeu tient sur une disquette seulement

SUPERFROG (1993)

SuperFrog est un jeu de plates Formes particulièrement reussi qui a tout pour plaire. L'histoire que l'on découvre par une très belle cinématique vous explique que vous etiez autrefois un prince qui a été transformé en grenouille et dont la princesse a été kidnappé. Voila 2 bonnes raisons pour vous venger en utilisant pleinement vos aptitudes de sauts et de rapidités. Le jeu ne se veut pas du tout sérieux et il parodie le genre qu'il représente avec brio. Votre but sera d'amasser un certain nombre de pieces avant de quitter chaque niveau. Vous évoluerez dans 5 mondes qui change chaque fois du tout au tout, que ce soit les ennemis aux allures plus clownesque chaque fois, aux pièges toujours plus redoutable mais qui donne lieu à un gameplay riche et varié et aux décors tellement détaillés qui recèlent des bonus en surnnombre. Le jeu est aussi une parodie de Project X de Team 17 car à un moment de l'aventure on joue a un jeu appelé Project F. Les graphismes sont magnifique, plein de couleurs, plein de détails, il n'y a absolument rien à jeter. Le héro dispose d'une panoplie de mouvements large et comique, avec des manière encore une fois très dessins animé tant pour courir, sauter, tomber, ce qui donne un réalisme vraiment convainquant au personnage. Les animations sont stupéfiante et on a aucun mal a prendre le jeu en main tant c'est facile et appréciable. Les niveaux ont tous été bichonnés et bénéficie d'un design extraordinaire avec des manipulation délicates à réussir, des bonus absolument partout, des passages secret en pagaille qui réussissent même à atténuer la linéarité du jeu. La plupart du temps, un chemin vous est tout tracé mais il est aussi parfois possible de vous repérer vous même sans bêtement aller à droite de l'écran pour trouver la sortie. Vous aurez également l'occasion de gagner des points lors des bonus stages entre chaque niveau où vous miser sur une machine à sous vos points pour avoir peut etre une vie en plus ou le password du niveau. Les musiques, j allais les oublier, elles sont parfaites ! Vraiment encore une fois, et peut etre sur ce jeu particulièrement Allister Brimble montre l'étendue de son talent et on ne s'ennui pas une seconde avec la musique agrémenter en plus de bruitages délirant. J'ai beau cherché il n'y a rien de mauvais dans ce jeu, même la difficulté souvent trop poussé dans les jeux Team 17 est ici d'un niveau exemplaire. S'il y a un jeu de Team 17 à se rappeler c'est bien celui la. Un grand Hit parmi les hits !



Superfrog n a rien a envier a ses conurrents

[Télécharger le thème musicale du jeu Superfrog](#)

SUPER STARDUST (1994)



Dans ce genre de jeu, feu à volonté !

Super Stardust est une version améliorée de ce grand classique qu'est Astéroid. Si ça ne vous parle toujours pas, je vous fais un petit topo. Vous contrôlez un vaisseau sur un décor fixe et vous devez détruire tous les astéroïdes qui passent devant vous. Pour cela vous pouvez aller où bon vous semble pour les éviter et trouver l'axe de tir propice. Les gros astéroïdes se cassent en 2 moyens qui se casseront à leur tour en 2 petits. Maintenant que vous y êtes on va pouvoir s'intéresser à la version ici présente qui reprend donc le même principe avec quelques vaisseaux ennemis en plus des astéroïdes. Chose

frappante : la qualité graphique du jeu en 256 couleurs, et pas une de moins ! Les astéroïdes sont franchement bluffants, ils donnent l'impression de s'immerger dans un jeu en image de synthèse tant ils sont réussis et tout fonctionne sans le moindre ralentissement, même lorsque l'écran est rempli. L'animation ne s'en voit pas pour autant lésée puisqu'elle est impeccable. C'est Bloodhouse qu'il faut féliciter pour le gros du travail sous le regard attentif de Martin Brown (directeur de Team17). La part la plus innovante et sûrement la plus fun du jeu, ce sont les niveaux intermédiaires tout en 3D où vous devrez plonger dans des tunnels à vitesse grand V tout en évitant les Astéroïdes qui l'encombrent. On en prend plein la vue et on en redemande. Outre cela je pourrais continuer à vous parler du jeu, de ses bonus, de la possibilité de déclencher un bouclier ou du nombre d'armes disponibles, je pourrais même vous parler du scénario et de la durée de vie du jeu très correct, mais je préfère me pencher sur le gros problème de ce jeu qui est l'intérêt. Si le jeu a bien marché et a sûrement de gros fans, on ne prend pas beaucoup de plaisir à jouer et la difficulté n'est pas la pour nous y aider. C'est techniquement très avancé mais le jeu reste le même, c'est à dire amusant pendant 10 min et après ... Ceci est honteusement subjectif désolé pour ceux qui adorent ce soft.

[Télécharger le thème musicale du jeu Super Stardust](#)

THE SPERIS LEGACY (1996)

Voilà un jeu qui se sera fait désirer longtemps en nous aguichant de ses screenshots. En effet The Speris Legacy est une grosse production de Team 17 qui fait là encore un pari risqué en éditant et en co-produisant un tel jeu exclusivement sur Amiga. Certes les joueurs en sont ravis mais en 1996, ils sont déjà en nombre restreint. Quoiqu'il en soit, le jeu propose une longue et fascinante aventure façon Zelda. Le jeu ne fait pas l'unanimité finalement mais admettez quand même que de voir sortir un jeu comme ça sur Amiga c'est le pied ! On est tout de suite frappé par la similitude entre le Hit de Super Nes Zelda 3 et ce soft Amiga. Les graphismes sont splendides et particulièrement détaillés pour immerger le joueur à cet univers héroïque fantasy très gentillet. Les musiques sont fort sympathiques et l'animation est honorable même si on a vu mieux. Mais très vite on ne trouve plus que des points communs avec le hit Nintendo, et on remarque par exemple des effets de téléportation repris, un système de combat identique etc ... Rien

de bien innovant donc mais qu'a cela ne tienne, ce n'est pas une si grosse lacune que ça. On commence dans un petit village où vous devrez discuter avec tout le monde pour avoir des indices sur votre quête et on fouille pour trouver des petits coffres contenant des clefs ou autres items à stocker dans son inventaire. Il y a même des passages secrets et on remarque vite que le jeu propose des scènes d'action/reflexion bien dosés. Alors vient le moment où vous serez prêt à combattre, et c'est là qu'arrive le point délicat. Vous vous apercevrez vite que face à un lapin nain, vous vous en prenez plein la tronche, pas parcequ'ils ont des pouvoirs, ou parceque vous êtes faible, mais parceque le héros se manie très difficilement. En effet, si le personnage répond plutôt bien aux mouvements, pour les combats c'est tout autrement puisqu'il met 1 seconde avant d'attaquer et que l'attaque dure 1/4 de seconde. On se retrouve alors en train de chercher le rythme d'attaque, tantot en s'approchant trop et en frappant un poil en retard, tantot en gardant ses distances et en manquant son coup. C'est vraiment dommage que les développeurs ne se soient pas plus penchés sur ce problème car sans ça, le jeu aurait été vraiment superbe. Si on parvient à se faire à ce problème technique, le jeu est très intéressant et on suit l'histoire qui ne paye pas de mine avec plaisir. On regrette forcément qu'une version française n'ait jamais vu le jour.



Les phases de jardinage n'ont pas été oubliées

[Télécharger le thème musicale du jeu The Speris Legacy](#)

ULTIMATE BODY BLOWS (1994)

Ultimate Body Blows est une version qui fusionne ses 2 petits frères. Il n'y a rien de vraiment innovant mais on apprécie la jouabilité et les graphismes à la hauteur de la Cd32 qui l'exploite. C'est aussi un nouveau souffle pour Body Blows qui se voit corrigé de plusieurs défauts. Une version Pc a été également faite mais aucune sur Amiga ...

WORMS (1995)



Team 17 est connu par le grand public, pour son fameux Worms. Les ventes ont été exceptionnelles et les adaptations se sont multipliées sur tous les supports imaginable. Comme on pouvait s'y attendre, l'Amiga n'a pas été laissé en reste et il bénéficie lui aussi d'une version de ce jeu. Le concept est mondialement connu mais je vais le rappeler pour les rares qui sont passés à côté. Le jeu vous met dans la peau d'un vers de terre à la panoplie d'arme conséquente qui doivent affronter une troupe ennemie dans plusieurs décors variés. Le jeu fonctionne en tour par tour et vous pourrez vous déplacer pour trouver le meilleur angle d'attaque ou

La version amiga dans toute sa splendeur encore pour vous protéger, c'est pour cela que la forme du terrain prend de l'importance et permet de faire de longues parties sans jamais s'ennuyer. Une fois correctement placé, vous choisissez votre arme selon l'effet désiré, il existe des armes de portés courtes qui font voler vos adversaires, des armes de portés longues qui sont influencés par le sens du vent, des armes au sol qui exploseront à l'approche de l'ennemi creusant par la même le sol et plusieurs autres armes chacune avec un avantage et un inconvénient. Ce genre de jeu n'avait alors pour représentant que Tanx, mais ici, une net évolution a été apporté et on comprend facilement pourquoi le jeu a tant de succes dès la premiere partie où on se marre du début à la fin que ce soit contre l'ordinateur ou un pote. La version Amiga est tout à fait à la hauteur du jeu. La jouabilité est tout bonnement hallucinante pour ne pas gâcher le plaisir du jeu et elle n'a rien à envier a la version Pc. Le graphisme est ici tres joli même si il peut paraître un peu vide, mais cela n'est pas valable que pour la version Amiga. Les voix sont parfaitement restitués, bref il ne manque que les cinématiques. Ce jeu est absolument délirant et le fait d'y rejouer sur amiga décuplera le plaisir de amigaistes. Un jeu en 3 disquettes pour une durée de vie de 100 ans au moins.

[Télécharger le thème musicale du jeu Worms](#)

***Alone in the Past ?** est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*

- LA LUDOTHEQUE TEAM 17 -

Voici une partie très intéressante puisqu'elle concerne les projets Team 17 sur Amiga qui n'ont jamais vu le jour hélas.

- A - B ... O - P ... Z - Les Inédits -

PUSSIES GALORE



Voici un jeu de plates formes aux allures fort modestes il est vrai qui aurait du sortir sur A1200 et CD32. Vous incarneriez ici, un chat (sur amiga on a surement fait tous les animaux possibles ^^) nommé Boris qui va devoir sauver ses compères plus jeunes du vicieux de service qui porte le nom de Evil Eric pour qu'on comprenne bien que c'est lui le méchant. Il était prévu des niveaux intéressants dans lesquelles vous auriez pu prendre la peau des petits chatons pour des missions totalement différentes. Même si ce jeu ne semblait pas être un gros hit, il aurait pu nous surprendre comme Team 17 l'a si souvent fait. Le jeu fonctionnerait en 64 couleurs avec un scrolling

parallax une animation de 50 images par secondes et tout plein d'autres bonnes choses j'en suis sûr mais on ne sait finalement pas grand chose de ce titre dont on a vu naître des previews qu'en 1995 accompagné de quelques screenshots. Voilà le seul que j'ai retrouvé, si quelqu'un en sait davantage, qu'il nous contacte.

TOTAL WORMAGE

Ici aucune perte déplorables puisque vous reconnaîtrez sans mal le célèbre Worms. Je n'ai pas résisté à l'envie de vous montrer une image preview de ce jeu qui a bien failli s'appeler Total Wormage ^^.

Pour en savoir plus sur le jeu, allez voir la fiche qui lui est consacré dans le dossier



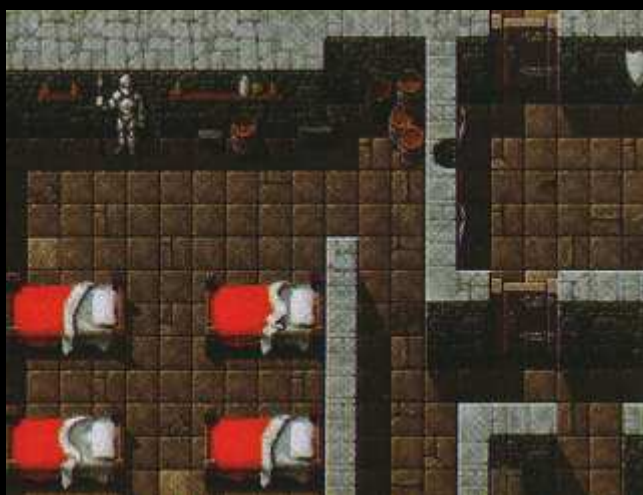
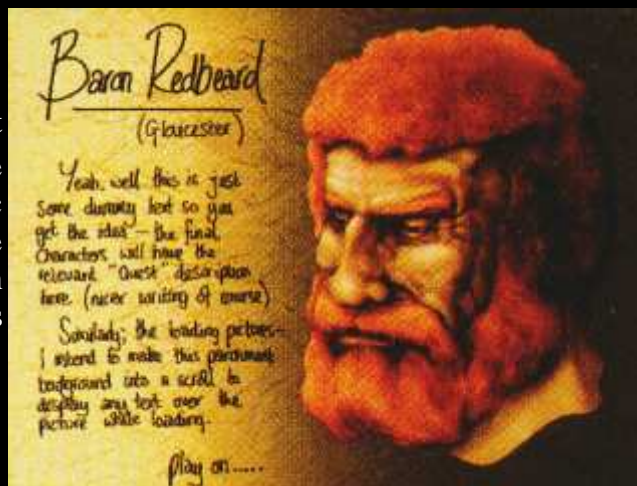
WITCHWOOD



Encore un jeu très mystérieux dont on ne sait pour ainsi dire rien du tout à part ce qu'en montre le screenshot. Un jeu à la Zelda, très beau, très fin et sûrement très réussi. Contrairement à ce que beaucoup pensent, ce jeu n'est pas une version qui deviendra plus tard The Sperm Legacy mais bel est bien un jeu à part entière comme me l'a précisé Martyn Brown le directeur de chez Team 17. Il était destiné à sortir sur PC mais le développement a été arrêté. On peut penser que c'est par manque de moyen, étant donné que Team 17 édite ses propres jeux, et étant donné la diminution des ventes de leurs derniers softs Amiga qui répondent à une demande de plus en plus restreinte.

KING OF THIEVES

King of Thieves est probablement le plus gros projet de Team 17 et le plus alléchant. Une perte tragique qu'est ce jeu qui devait mêler stratégie et action avec un style novateur. Commencé par les réalisateurs de Alien Breed 2, le jeu aurait eu des points communs avec Risk avec la possibilité de conquérir des territoires sur une carte.



On aurait pu voir des scènes d'action de piratage pour récupérer des trésors et revenir ensuite sur un écran stratégique avec la possibilité de gérer ces richesses. Créer une armée, fortifier sa base, auraient été les principales occupations qui auraient incombé le joueur durant la partie stratégique du jeu.

Pour l'action on nous promettait de phases de sièges

où il aurait fallu percer les défenses ennemis avec des engins de guerre avant d'infiltrer l'enceinte de la forteresse et de se battre au corps à corps avec l'ennemi. Tout cela entrecoupé de scène intermédiaires d'un niveau graphique à la hauteur du jeu donc très prometteur. Pour combler le tout King Of Thieves aurait été conçu de sorte que le joueur prenne en main ce titre rapidement sans lire un manuel épais de 100 pages.



***Alone in the Past ?** est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*

- L'EQUIPE -

Pour faire de bons jeux, il faut une bonne équipe de développeur, dans cet optique, Team 17 réunis des personnes mrodus de micro ayant une bonne connaissance du jeu vidéo et de sérieux dons concernant l'informatique, plus particulièrement l'Amiga. Voici le cursus des membres les plus connus ...

Allister Brimble (musicien)

Né dans un climat familiale propice a la musique, Allister se dirige naturellement dans ce sens et commence son apprentissage au piano à l'age de 7 ans. Il a cependant d'autres passions tel que l'informatique qu'il découvre avec un Spectrum. Il comprend vite la maniere dont les programmes fonctinonnent grâce à des magazines de l'époque et parivent déjà à faire sortir quelques sons de sa machine mais rien de satisfaisant encore. Il attendra quelques temps avant d'améliorer ses compétences en la matière avec un soft qui permet de composer ses propres création avec plus de performance (2 sons se jouent simultanément). Il changera alors bientôt sa plates formes pour un spectrum 128 k sur lequel il découvrira "Glew rider" son premier jeu avec une bande son fonctionnant sur 3 canaux sonore. Il admire le travail de cet ingénieux auteur, Dave Whittaker, qui parvient a extraire de grande possibilité deja a cette machine. Allister s'investit dès lors) fond dans la musique sur ordinateur, étant conscient des importantes possibilités. Puis parut le C64, un changement important s'opere à cet époque, car les capacités sonores de cette machine dépassent ses espérances. Il s'en procure un et continu àacquérir de l'expérience sous l' influence de Rob Hubbard, un talentueux auteur et programmeur qui allie sa créativité à ses connaissances informatiques. le résultat est stupéfiant aux oreilles de Allister. Il envoie par la suite ses maquettes a ELITE qui lui reviendront toujours avec un mot lui expliquant que la musique est prometteuse mais elle n est actuellement pas suffisamment commercial. Par chance, il trouvera la somme d argent nécessaire pour s' acheter son premier Amiga. Sur cette ordinateur, il écrira de nombreux titres et se décidera a les envoyer a une jeune entreprise du nom de "17 BIT SOFTWARE". Ils aiment son travail et décide de lui donner sa chance. Son travail plait tout autour de lui et les choses s'accelerent. Il attend de se faire suffisamment connaitre pour essayer d entrer chez Codemaster. Cela se fera en 1988 et sa premiere musique sera posé sur le jeu "Nitro Boost Challenge" qui n'a pas eu un franc succes il faut bien le dire. Il continua cependant à écrire des musiques pour d'autres jeux Codemaster tel que "Dizzy" ou encore pour Thunderbords sur le jeu "Grandslam" qui fut un vrai hit. C'est alors que Martyn Brown contact Allister lui annonçant qu il va crée la compagnie "Team 17" a partir de ce qui était "17 bit software". Il accepte et composera pour eux la musique de "Full contact". La presse est hunanime, la musique du jeu est simplement extra ordinaire, Allister recoit enfin les honneurs qu'il mérite. Son 2eme travail sera sur Alien Breed qui fut l' une des meilleurs vente amiga jamais faites. La machine est lancé, Team 17 devient tres célèbre et les hits s enchainent avec Des musiques toujours aussi entrainante. Allister est devenu un artiste reconnu, son talent a séduit des millions de joueurs et son travail sera cité en exemple maintes et maintes fois. Aujourd hui il continu a écrire sa musique sur d autres plates formes et travail en freelance dans son propre studio.

Andreas Tadic (programmeur)

Andreas est le programmeur de génie responsable des plus grand hits de Team 17 avec les Alien Breed, Superfrog, Project x pour ne citer qu'eux. Très peu d'informations sur le net à son sujet hélas ...

Andrew Clitheroe (programmeur)

Un autre programmeur de talent qui adhéra a l'équipe a la fin des années amiga, il réussit la prouesse de faire tourner un doom like sur Amiga 1200 et élabore un moteur 3d spécifique qui tire partie de la technologie AGA. Il travaillera sur Alien Breed 3d 1 et 2 seulement mais son travail aura été de qualité.



Bjorn Lynn (musicien)

Bjorn est également un musicien important dans le développement des jeux team 17 où il travaille toujours. Il commence très tot a composer avec des musiques au foramt mod sur amiga, lui proposant des avantages techniques enormes pour un prix honnête. Il a longtemps travaillé avec Allister Brimble mais il est prouve son talent dans des oeuvres solo tel que les musiques de : Alien Breed 3d, Worms, Project x2, Addiction Pinball, Nightlong ...

Il est également le responsable des effets sonore de nombreux jeux.

Il travail en parrallele sur ses compositions personnels et il sort ainsi entre autre un album personnel du nom de witchwood (C est aussi le titre d'un jeu Team 17 qui n a pas vu le jour, coincidence ?) en 1996, qui fait allusion aux forets envoutantes de scandinavie qui ont nourri son imagination lors de sa jeunesse. Le reste de son travail se trouve sur son website.

<http://www.bjornlynne.com>

Rico Holmes (graphiste)



Rico a participé a l'élaboration des graphismes sur pratiquement tous les jeux de Team 17. Il a su s'exprimer par le biais de l'amiga et de ses possibilités. Aujourd'hui il travaille toujours pour le secteur du jeu vidéo mais pas seulement comme il l'explique sur son site qui contient son portfolio.

<http://www.ricoholmes.com/>

Stefan Boberg (programmeur)

Il découvre l'informatique à l'age de 10 sur un Vic-20 en 1982, puis il commenceras a se passionner sur des machines comme le C64, le C128, et l'amiga un peu plus tard. Avec les

débuts de l'informatique, apparaissent les préjugés les jeux vidéo et leur impact sur les jeunes, c'est ainsi que Stefan se voit contraint de programmer lui même des jeux à défaut de jouer sur ceux des autres. Il retappe alors toutes les lignes de programmes de ses magazines et de certains livres pour pouvoir faire naître le jeu, et il devient vite accroc à cela. Par la suite il deviendra programmeur dans un groupe de demomaker avec les occupations que cela entraîne ^^ . Il est aussi à l'origine des archives LhArcA et LhA qui est le format de compression amiga standard. Son travail se fera sur une grosse majorité des jeux Team 17 et s'occupe entre autre des conversions Cd32. Il laisse l'amiga apres son dernier travail sur Alien Breed : Tower Assault et se met alors sur PC.

***Alone in the Past ?** est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.*