

L'inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure.

Preview

Martin Mystere

BD Partie II

Black Mirror

Interview

Still Life

EXTRA
TOP - 10
FUTURS
SORTIES



L'Inventaire

Editeur: Dimitris Manos

Auteur: Dimitris Manos
Justin Peeples

Traducteurs: Ben
Derje Boven
kevinlr51
Guybrush Stobbart
phil1908
a-side

Hébergeur: www.justadventure.com
Hébergeur France: www.planete-aventure.net

Couverture: Dimitris Manos

Image de couverture: A Vampyre Story

Contact:

Adresse: The Inventory Magazine
Grankottvägen 141 A
Örebro 702 21
Sweden
(*changeras bientôt*)

E-mail: theinventory@yahoo.com

Téléphone: +46702053444

Autres éditions

Italien: www.pollodigomma.net/~theinventory

Espagnol: www.aventuraycia.com

Russe: www.questzone.ru

Français: www.planete-aventure.net

The Inventory est copyright Dimitris Manos toute reproduction interdite sans l'accord express de son auteur.. Si vous voyez The Inventory ou une partie de The Inventory imprimé sans l'accord écrit de l'auteur merci de nous contacter: theinventory@yahoo.com

SOMMAIRE

PROLOGUE 1

PREVIEWS 2

Martin Mystere p. 2

Sam and Max: Case Gilbert p. 3

EN BREF 5

B.D "The Black Mirror" 6

LE SALON 8

Still Life p. 8

Britton O'Toole p. 15

TEST 20

Dark Fall p. 20

TOP 10, JEUX A VENIR 22

8 à 10 p. 23

6,7 p. 24

4,5 p. 25

3 p. 26

2 p. 27

1 p. 28

Wrap-up p. 32

INVENTO-COURRIER 33

EPILOGUE 35

REMERCIEMENTS:

Autumn Moon Entertainment, Jeff Putnam,
Adam Hearn, Microids, Britton O'Toole

Après une longue attente...

Après plus de deux mois de retard pour cause de grande vacance la traduction française de L'Inventaire est de retour sur Planète Aventure, avec quelques nouveaux traducteurs et un nouveau responsable de traduction (à savoir moi). D'ailleurs ont est toujours en recherche de traducteur bénévole, plus il y aura de traducteur plus les versions françaises sortiront rapidement, pensez-y. Pour me contacter : webmaster@legende-baphomet.net

Avec beaucoup de grandes sorties à venir (Ni.bi.ru, Runaway 2, Myst 4, The Moment of Silence, Still Life, et bien d'autres) les jeux d'aventure ne se portent pas trop mal et nous pensons que L'Inventaire peut contribuer à populariser ce genre trop méconnu. C'est pourquoi il faut continuer ces traductions.

Assez parler, je vous laisse avec Dimitri Manos pour la présentation de ce numéro 16 de Juin 2004 et rendez-vous au numéro 17 du moi de septembre (qui est toujours gratuit contrairement à ce qu'on peut vous laissez croire dans le prologue çi dessous).

Merci à tous les traducteurs : Derje Boven, kevinlr51, phil1908, Guybrush Stobbert et A-side.

Ben

Responsable version française.

Prologue

Pendant notre première année, nous avons pour nos lecteurs une surprise « cachée » dans le dernier numéro publié avant l'été (mai 2003). Nous étions le premier magazine de jeux d'aventure à publier des captures d'écran de King's Quest IX (*ndt* : La Quête du Roi IX). Pour cette deuxième année nous avons pour vous une surprise de plus, cachée quelque part dans le numéro que vous lisez en ce moment. Quelle est cette surprise ? Trouvez-la par vous-même !

Ce mois-ci nous avons un dispositif spécial pour vous. On vous présente les 10 jeux d'aventure à venir les plus attendus. Parmi les nombreux jeux d'aventure en développement au moment où nous écrivons ces lignes, nous avons choisi les 10 qui nous semblent offrir le plus d'heures de jeu et nous rappellent ce que sont des jeux d'aventures. Après une mauvaise année pour les jeux d'aventures, nous avons très certainement besoin des ces jeux !

À part cette excitante nouvelle, nous publions également une interview détaillée avec les développeurs de Still Life (*ndt* : La Vie Encore. *Mouais, c'est mieux en anglais ...*). Le jeu d'aventure – horreur, récemment annoncé par Microids, semble très prometteur et les développeurs sont là pour nous faire partager leurs sentiments sur le jeu. Britton O.Toole, le développeur de No-Action Jackson (*ndt* : Aucune-Action Jackson, *voir remarque ci-dessus*), est aussi dans notre salon pour nous parler de son expérience avec le développement d'un jeu d'aventure.

Nous vous présentons également la seconde partie de la BD Black Mirror (*ndt* : Miroir Noir) qui nous a été aimablement fournie par DTP, l'éditeur allemand bien connu. Justin Peoples nous fait partager son opinion concernant Dark Fall (*ndt* : Automne Foncé, *non, rien*), le jeu d'aventure – horreur à la 1^{ère} personne créé par Jonathan Boakes.

Enfin, nous avons deux previews pour vous. Vous pourrez d'abord lire nos premières impressions sur Martin Mystere, le « point and click » à la 3^{ème} personne des Italiens Artematica. Quand vous en aurez fini avec la preview de Martin Mystere, assurez-vous de jeter un œil sur le jeu d'aventure non-officiel Sam and Max, nommé Case Gilbert (*ndt* : Le Cas Gilbert). Si vous êtes l'un des nombreux fans de Sam and Max déçus de la récente décision de Lucasarts d'annuler la suite, ça pourrait vous intéresser.

Voici donc le contenu de la dernière édition avant la trêve estivale, qui pourrait bien être également le dernier numéro gratuit. Mais on en saura plus, plus tard. Pour l'instant appréciez pleinement tout ce qu'offre ce 16^{ème} numéro de L'Inventaire.

Dimitris Manos (Traduction: Derje Boven)

Editeur de L'Inventaire

MARTIN MYSTÈRE

Le mois dernier, nous diffusons une interview d'Artematica, les développeurs de Martin Mystère, un jeu d'aventure à la troisième personne consacré à une célèbre bande dessinée européenne (également adaptée à la télévision). Ce mois-ci les développeurs nous ont envoyé une démo récente du jeu, et nous avons ainsi pu jouer à cette version incomplète de ce nouveau jeu d'aventures.

Malheureusement, la démo que nous avons reçue était en italien et l'interface n'était pas assez élaborée, il était donc difficile de beaucoup progresser dans le jeu. Pourtant, sur le peu auquel j'ai pu jouer, ce jeu recèle un certain potentiel. Il m'est par contre impossible de parler du scénario du jeu car je ne comprends pas un seul mot d'italien, tout comme je ne peux commenter de manière exhaustive les problèmes à résoudre ou les tâches à accomplir pour encore améliorer ce jeu.

En attendant le jour où je saurai parler italien, ce que j'adorerais, il faudra donc se contenter des propos de Ricardo Cangini d'Artematica, lors de l'interview du mois dernier, si nous voulons nous faire une petite idée de ce que sera la trame du jeu : *« C'est l'histoire d'un rêve récurrent de l'humanité : immortalité et jeunesse éternelle. La perversion de l'esprit humain le mène dans des situations sombres piétinant les principes universels d'éthique et de vie. Que se passerait-il si quelqu'un inventait une machine capable de transférer l'esprit d'un homme avec toute sa mémoire, ses sensations et sa conscience chez un autre homme? Le Prof. Eulemberg, un important chercheur du M.I.T a été tué dans sa maison de campagne...peut-être a-t-il découvert quelque chose*



L'extérieur de la chambre de Martin

permettant de réaliser ce mystérieux et dangereux rêve ». Ricardo nous dit plus tard que l'histoire sera inspirée de l'Opération Dorian Grey qui fut, d'après ses dires, l'un des sommets de la bande dessinée. Parlons à présent de ce dont je peux parler après avoir joué à la démo, à commencer par les graphismes. Les arrière plans, pré calculés, sont très beaux et colorés. Beaucoup de détails apparaissent.

Nous ne pouvons malheureusement pas en dire de même au sujet des personnages, qui sont plutôt bloqués si l'on se réfère aux standards actuels et qui présentent des proportions assez étranges. Les développeurs ont peut-être voulu imiter les exagérations physiques des personnages de la bande dessinée, force est de constater que l'adaptation 3D n'est pas très réussie.

Il y avait aussi une petite cinématique au tout début du jeu qui semblait assez sympathique, mais il serait prématuré d'en tirer des conclusions. Le gameplay paraît lui aussi franchement correct : Martin Mystère arbore l'interface classique des jeux point n'click. Vous parcourez chaque écran avec votre souris et, si vous trouvez un objet interactif, vous pouvez l'examiner ou l'utiliser. Quand vous cliquez sur un espace non interactif, Martin ira s'y placer.

Mentionnons aussi les voix anglaises, remarquées seulement lors de la petite cinématique. Leur qualité était assez bonne mais il est impossible de dire si elles seront utilisées dans la totalité du jeu. Nous n'avons par ailleurs pas eu la chance d'écouter les musiques du jeu. Martin Mystère est plus interactif que Syberia, mais moins que The Longest Journey. Chaque écran arbore en moyenne 2 ou 3 objets interactifs. Il est aussi intéressant de noter que Martin fait un commentaire sur chacun des objets avec lesquels il pourra interagir. Je ne peux malheureusement pas dire grand-chose de plus à cause de mon ignorance de la langue de



La porte d'entrée

Vinci. Sur le coin gauche de l'écran, un bouton « i » nous permet d'accéder à l'inventaire.

Je peux aussi vous dire que le petit problème que Martin devait résoudre dans ma démo était (si j'ai bien compris) d'appeler quelqu'un pour réparer sa voiture, tombée en panne. Martin a déjà un téléphone, mais ne sais pas qui appeler. En cherchant chez lui, vous trouverez deux feuilles de qui pourront servir à noter le numéro de téléphone d'un mécanicien. Celles-ci sont éparpillées à deux endroits différents de la maison. Cette énigme est tout de même assez facile.

Il est difficile de dire si Martin Mystere sera un titre divertissant. Bien que nous ne qualifierons pas les graphismes de stupéfiants, si l'histoire est intéressante avec beaucoup de personnages à rencontrer et si les énigmes à résoudre sont logiques et sensées, alors ce jeu pourra prétendre nous apporter quelques heures de bonne vieille aventure.

Personnellement, j'espère que ce sera un jeu agréable, car les aficionados de bandes dessinées peuvent s'y intéresser et ainsi provoquer un engouement facteur de nouvelles sorties de jeux d'aventures, ce que n'ont pas su faire les développeurs de jeux comme Thorgal, Largo Winch ou encore Salamambo, du fait de leur médiocre qualité.



Dans la cuisine



Lucasarts est peut-être mort, mais pas Sam n' Max ! Le duo déjanté revient sur nos écrans grâce à quelques fans italiens qui ont compris eux, au contraire de la cellule management de Lucasarts, que Sam et Max ont conservé un public. *Sam n' Max : Case Gilbert* devrait être une aventure fidèle à l'original, notamment grâce à un style graphique assez semblable.

L'équipe de développement à qui l'on doit cette suite a récemment posté une démo sur les forums AGS. Le jeu débute donc avec notre impayable duo, une nouvelle fois sorti indemne d'une affaire sordide. Un maître d'hôtel s'enfuit après avoir tué quelqu'un dans un manoir, en ayant pris soin au préalable de poser une bombe sous le manoir afin de tuer ses résidents, sans oublier ses anciens employés. Sam et Max n'ont pas le temps d'attendre qu'on les acquitte de leurs honoraires, préférant retourner à leur bureau avant que la bombe n'explose ! A leur arrivée, le téléphone sonne (Nous en profitons pour vous conseiller de regarder cette séquence hilarante... vous comprendrez quand vous la verrez). Au téléphone, le commissaire leur propose une nouvelle enquête, retrouver un homme.

Mais cet homme n'est pas n'importe qui au monde,



La violence fait partie de l'histoire de Sam and Max.



Chester semble très heureuse...pour quelques raisons

c'est Rob Gilbert (les fans de *Monkey Island* comprendront...)! Rob a été enlevé par George Ducas (tiens, tiens...), qui a besoin de son meilleur programmeur. Ce jeu est, comme vous l'avez sans doute deviné, une parodie. Vous devrez vous rendre au... Ducas Arts Palace, afin de découvrir ses secrets, visiter le bureau de Rob Gilbert, et plein de choses encore.

Grâce à la démo, nous sommes en mesure de vous dire que l'interface est la même que dans *Hit the Road*. Pour les béotiens de l'aventure qui n'auraient jamais joué à ce jeu, voici une petite description de son interface.

Votre curseur peut prendre différentes formes, chacune d'entre elles représentant un action différente. Ces actions sont : regarder, aller à, utiliser, parler à, prendre. En bas à gauche de l'écran, il y a une case représentant une boîte ouverte. Elle permet d'accéder à l'inventaire, et ainsi d'examiner ou utiliser les objets déjà en votre possession.

Les développeurs sont incertains quant à la date de sortie du jeu, car le jeu n'est fabriqué que par deux personnes. Il pensent publier le jeu en deux parties, en diffusant d'abord la première puis la seconde un peu plus tard.

Comme vous pourrez le voir dans la démo, certains déco



Vont-ils descendre les escaliers?



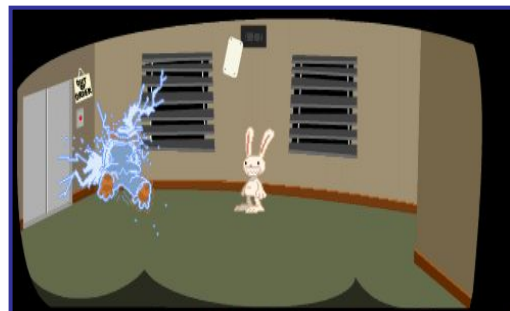
L'affaire est résolue

rs de *Case Gilbert* sont tirés de *Hit the Road* (le bureau des deux détectives par exemple). Les développeurs ont promis d'utiliser un grand nombre de nouveaux décors et personnages, ainsi qu'une résolution en 320x240 afin de pouvoir faire un amalgame entre vieux et nouveaux graphiques. La musique sera aussi un mélange de thèmes tirés de *Hit the Road* et de nouvelles musiques créées spécialement par les développeurs pour *Case Gilbert*.

Si vous souhaitez tester *Case Gilbert* vous-même, vous pouvez télécharger les démos anglaise et italienne à l'adresse suivante : <http://digilander.libero.it/bisland/s&micg.html>.

La seule critique que je peux adresser à *Case Gilbert* (à partir de la démo) concerne la qualité de la traduction en anglais, qui est assez médiocre. Il est quelquefois difficile de comprendre ce que veulent dire les personnages. Espérons que les développeurs loueront les services d'une personne un peu plus calée qu'eux en anglais afin de les aider dans la traduction. Il y a aussi quelques bugs dans la démo, mais nous espérons tous être comblés par la version finale. Préparez donc votre souris à une nouvelle aventure en compagnie du duo le plus déjanté du jeu d'aventures. Sam et Max sont de retour !!!

- Dimitris Manos (Traduction Guybrush Stobbart)



Leurs aventures sont souvent douloureuses

The Adventure Company signe Sentinel

The Adventure Company a récemment annoncé « Sentinel : Les descendants du temps », une aventure en 3D à la première personne avec des graphismes rendus en temps réel. « Sentinel » est développé par Detallion, la compagnie qui nous a donné les jeux « Schizm » (pour un test de « Schizm 2 » lire notre édition précédente). Voici le scénario, comme donné dans le communiqué de presse :

Le peuple de Tastan s'est éteint il y a de nombreuses années, leur seul héritage étant les légendaires Tombeaux Tastan. Beaucoup de spéculation entourent les tombeaux; certains disent qu'ils renferment des trésors d'une valeur inestimable, alors que d'autres croient que cette grande richesse n'est autre que leur technologie avancée. Incarnant Beni, les joueurs entrent dans les Cavernes pour une dangereuse quête de fortune. Pendant son étrange voyage, il rencontre une sentinelle chargée de garder les tombeaux. Cette sentinelle, un holographe programmé avec une I.A. avancée, se réveille seulement quand les tombeaux sont dérangés. Elle apparaît à Beni pendant toute sa recherche, parfois avec un but bénin, mais d'autres fois avec des intentions calculées. Beni se rendra compte bientôt que la sentinelle est beaucoup plus qu'elle semble être. Son sombre but menace sa existence même.'

La pierre d'Anamara

« La pierre d'Anamara » est un nouveau jeu d'aventure en ligne en flash. . La perspective est à la 1ère personne et elle utilise des décors pré-calculés. « La pierre d'Anamara » a l'atmosphère

réminiscente du jeu « Dark Fall ». Le jeu n'est pas encore fini mais une version espagnole non aboutie est déjà en ligne sur <http://www.lapiedradeanamara.com.ar>

Un nouvel éditeur en Allemagne cherche jeux d'aventures

BHV software est un éditeur allemand qui était jusque-là plutôt intéressé par des titres éducatifs ou des jeux pour enfants. Maintenant ils veulent élargir leurs horizons et ils sont intéressés par l'édition de jeux d'aventure sur le marché allemand.

Ils ont déjà édité « Voyage au Centre de la Terre » et ils recherchent d'autres jeux d'aventures à éditer et probablement à produire. Si vous êtes intéressés envoyez-nous un email et nous vous mettrons en contact avec eux.

Legacy: Dark Shadows terminé

Nous avons entendu des réalisateurs du jeu que le développement de « Legacy » est terminé et que le jeu sera probablement bientôt édité dans quelques pays Européens. On a l'espoir de voir une version Anglaise du jeu bientôt.

Pour plus d'informations, visitez le site : www.legacythegame.com

L'Inventaire recherche des auteurs/sponsors

Nous recherchons actuellement plus d'auteurs pour nous aider

dans la création de L'Inventaire. Si vous êtes à l'aise en Anglais, que vous avez beaucoup de temps libre et que vous voulez écrire sur les jeux d'aventure, envoyez un email avec un exemple de test.

Nous recherchons aussi des sponsors. Si vous voulez faire de la publicité pour votre société / entreprise dans L'Inventaire envoyez-nous un mail à : theinventory@yahoo.com.

Le projet «The Sealed Lips» recherche un programmeur

Si vous avez suivi notre magazine, vous savez probablement déjà que nous avons formé une équipe qui développe un jeu d'aventure 3D en point and click. Nous recherchons actuellement un codeur de plus qui peut programmer en C# pour continuer nos efforts.

Nous avons récemment changé notre moteur, une fois de plus, mais cette fois c'est la décision finale car nous avons déjà commencé le rendu des personnage et nous sommes déjà entrés en phase de production. Nous utiliserons le moteur Axiom Engine (<http://axiomengine.sourceforge.net/>)

Si vous êtes intéressés pour rejoindre notre équipe ou si vous avez des questions à propos du projet, envoyez-nous un mail à l_adv@yahoo.com

- Dimitris Manos
(Traduction Derje Boven)

BLACK MIRROR

The Prologue



#3

by
Lishig



Des émotions contradictoires
m'accompagnait sur le chemin
des funérailles de William.



Bien que je me
sois
toujours senti
mal à l'aise
dans l'église de
Warmhill,
j'étais content
que mon
voyage
m'amène
d'abord ici
plutôt
qu'à Black
Mirror.



L'Eglise est comme
dans mes souvenirs,
rien n'a changé.



Avec un poids sur le coeur,
je descends de la voiture et
me prépare à affronter mon
passé.

A Suivre...

BLACK MIRROR

The Prologue



by
Lighting



J'arrive juste à temps pour les funérailles de Williams. Victoria et les autres m'attendaient déjà.



Nos visages étaient marqués par le chagrin que William nous a causé en se suicidant.

Mais maintenant il était temps de lui dire au revoir pour toujours.



Après les funérailles, Victoria me demande de l'accompagner jusqu'à la maison. Je demande donc au maître d'hôtel de conduire ma voiture et mes bagages à Black Mirror.



Comment étais-je supposé savoir quel démon je vais libérer et quel terrible secret le suicide de William cache? Bientôt je le saurais, que je le veuille ou non. Après 12 années je retourne à Black Mirror pour faire face à mon destin.

Apprenez la suite de cette histoire dans le jeu d'aventure épique "Black Mirror"

Interview avec les développeurs de Still Life

Still Life est le nouveau jeu d'aventure/suspense à la troisième personne de Microïds qui a été annoncé un peu avant l'E3 2004. Le site officiel présente une vidéo du jeu qui donnera des sueurs froides à ceux qui la regarderont. Nous nous sommes dépêché de contacter Microïds et d'inviter Mathieu Lariviere, designer en chef de "Still Life" pour une interview. Voyons ce que Mathieu a à nous dire sur son futur jeu.

A propos de vous:

Parlez-nous un peu de vous?

Je préférerais présenter l'équipe dont je suis très fier de faire partie. Jean-Francois Pelletier a travaillé sur "Post Mortem" en tant que chef de projet et il fait maintenant la même chose sur "Still Life". Animateur sur "Post Mortem" et "Syberia 2", Elspeth Tory est le chef de l'animation pour "Still Life". Il y a aussi Stephane Cyr chef de projet qui a déjà oeuvré sur "Memorick, The Apprentice Knight". Terence Chiu est maintenant chef programmeur sur "Still Life" d'ailleurs j'ai déjà travaillé avec lui dans le passé sur "Tennis Master Series". Pour finir, Hubert Corriveau et Jacques Marcoux partagent le rôle de chef artistique.

Maintenant laissez-moi dire un petit mot sur cette équipe. Still Life peut-être très fier d'avoir rassemblé une des meilleures équipes imaginable pour un jeu vidéo. Par exemple, s'ils étaient une équipe de hockey il formerait l'équipe olympique du Canada comme personne d'autre. Côté animation ils assurent! Grâce à eux "Still Life" à des animations jamais vues par le passé dans un jeu vidéo ou même dans une cinématique. L'équipe de



programmation produit un boulot énorme et de grandes qualités. Et la dernière, mais pas des moindres, l'équipe artistique qui a créée les décors majestueux de Syberia va rendre "Still Life" encore plus beau avec une atmosphère effrayante.

Avez-vous déjà travaillé sur d'autres jeux auparavant, voire d'autre jeu d'aventure?

Oui, j'ai travaillé sur "Tennis Masters Series" (PC et X-Box), avec cette compagnie. C'est mon premier jeu d'aventure.

Jouez-vous aux jeux d'aventure pendant vos temps libres ? Si oui quel est votre favori?

Temps libre, qu'est-ce que c'est? Grim Fandango est probablement mon jeu d'aventure préféré. J'adore l'histoire, cette ambiance de film noir mexicain et ces dialogues majestueux! Manny Calavera est, pour moi, un des meilleurs personnages de jeu d'aventure. L'histoire en 3 actes est brillante. J'ai toujours espéré qu'ils en fassent une suite, mais elle n'est jamais arrivée.

Still Life

Pouvez-vous décrire l'histoire de "Still Life"?

Victoria McPherson est une jeune agente brillante du FBI qui enquête sur le cas d'un tueur en série. Le nombre de ces victimes est à cinq, mais avec le manque de suspect et une montagne de preuve indirecte, Victoria commence à montrer des signes de fatigue et de stress.

Elle décide de faire un break et part se reposer dans la maison de son père dans la banlieue de Chicago;

après tout, on est pas loin de Noël. Cependant, Victoria n'arrive pas à se reposer. Au lieu de cela, elle trouve une vieille boîte remplie de dossier appartenant à son grand-père et commence à les lire. À la surprise générale, Victoria se sert de cette boîte pour rassembler le passé jusqu'au tueur.

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur l'héroïne principale du jeu?

Victoria est le personnage principal de Chicago 2004. Elle vient d'une famille aisée. Elle est la fille de Patrick McPherson, procureur à Chicago et la petite fille de Gustav McPherson, détective privé.

Victoria a été dans une des meilleures écoles et a reçu son diplôme avec mention. Sa formation est principalement basée sur la psychologie et la criminologie. Elle décide d'entre à l'académie du FBI à Quantico et devient policier. Elle sort une nouvelle fois première de sa classe. Cependant, Vic a un don de profileuse et trouve un travail de bureau qui consiste à poursuivre les pyromanes, les violeurs et les tueurs en série. Mais être, derrière un bureau ne lui convient pas, elle préférerait être sur le terrain, sa chance va bientôt tourner.

Aujourd'hui, Victoria travaille sur son deuxième cas de tueur en série en tant qu'agent sur le terrain. Sa première affaire était l'infâme "Tueur du Mississippi", qui étranglait et violait des jeunes femmes. Il jetait ensuite leurs corps sur les rives du Mississippi. Maintenant elle s'occupe d'une affaire dans les rues de sa propre ville, Chicago.

« En dehors de Gus McPherson, on ne réutilise aucun élément de "Post Mortem". Still Life n'est pas une suite de "Post Mortem", mais on s'en est inspiré »

Dans Still Life nous pourrions diriger un deuxième personnage. Pouvez-vous nous le décrire?

Gus McPherson est originaire de New York. Gustav a quitté New York pour l'Europe après une affaire qui l'a beaucoup affecté. Il a été accusé de meurtre, mais les accusations n'étaient pas fondées. Gustav ne supportant pas ça s'envola vers l'Europe un peu après cette affaire. Il comprend alors que le boulot de détective privé n'est pas fait pour lui et cherche à oublier son passé. Il se met alors à la

peinture. Il vivait à Paris quand une affaire lui tombe dessus. L'affaire "Whytes"; un couple assassiné dans leur chambre d'hôtel, en rapport avec un artefact occulte.

Craignant des accusations de meurtres une fois de plus, Gustav n'a pas d'autre choix que de quitter Paris et de trouver du travail ailleurs. L'affaire "Whytes" rallume sa passion de détective privé, et la peur d'être pourchassé revient le hanter. Gustav se retrouve à Prague, où il rencontre l'amour de sa vie, Ida Skalickova. Maintenant il est sur une nouvelle affaire impliquant un tueur en série s'attaquant aux prostitués. Ida et sa copine font de leur mieux pour l'aider à arrêter ce tueur assoiffé de sang.

Est-ce que l'histoire tournera autour du surnaturel?

Non. Malheureusement, les tueurs en série existent bel et bien. C'est un aspect très réel dans notre société. D'après le FBI, il y a entre 50 et 500 tueurs en série actifs pour le moment aux Etats-Unis.

Il a été fait mention de lien avec l'histoire de "Post Mortem". Post Mortem met en vedette les Templiers. Est-ce que "Still Life" tournera autour d'un groupuscule mystique?

Victoria découvre un club S&M pendant ces investigations. C'est tout ce que je peux vous dire.

Rencontrerons-nous des personnages de "Post Mortem"?

En dehors de Gus McPherson, on ne réutilise aucun élément de "Post Mortem". Still Life n'est pas une suite de "Post Mortem", mais on s'en est inspiré.

Combien de personnages rencontrera-t-on et combien de lieux différents pourra-t-on visiter?

Vous rencontrerez 24 personnages: 11 à Chicago et 13 à Prague. Pour les environnements il y a 7 lieux



à Chicago et 11 à Prague. Il y a plus de 300 caméras qui couvrent les différents lieux.

L'histoire sera linéaire ou non linéaire?

L'histoire est non linéaire. Quand Victoria trouve le journal de son grand-père et commence à le lire nous somme transportée à Prague à la fin des années 20. Nous commençons par diriger Gus. Il y a plusieurs chapitres dans le jeu, se découpant en plusieurs périodes (2004 pour Chicago et 1929 pour Prague). Les cinématiques créent un pont entre ces deux périodes. Le jeu est par contre linéaire. Le joueur ne peut pas passer d'une période à l'autre quand il (ou elle) veut. Les passages de l'un à l'autre sont fixés à l'avance.

Est-ce que l'histoire est inspirée d'un film, d'une bande dessinée ou d'un autre jeu?

L'inspiration principale est le livre de Patricia Cornwell, "Portrait d'un tueur: Jack l'Éventreur, affaire classée" J'ai trouvé sa théorie "Walter Sickert" très intéressante, tellement que notre assassin à Prague est un artiste. Tout ce que "John Douglas" a écrit aussi, mais plus spécialement "The Anatomy of Motive". Son livre est un must pour quiconque souhaite créer un meurtrier. Beaucoup de films nous ont inspirés, mais le film auquel on se réfère le plus est sans conteste "Se7en". Sans oublier le site internet www.crimelibrary.com, qui fut une source importante d'information.

Le jeu semble assez gore. À quelle tranche d'âge sera destiné le jeu?

Il a une réputation assez gore, mais je vous assure que ça ne sera jamais pour montrer de la violence gratuite. Still Life contient des scènes de meurtre et des sujets délicats, mais croyez-moi quand je vous

dis que ça ne sera pas un jeu d'horreur mais plutôt un thriller.

Post Mortem utilise une vue à la 1ère personne tandis que Sybéria, qui d'après les rumeurs a eu plus de succès en terme de vente et de la part des critiques, utilise une vue à la 3ème personne. Est-ce que ce succès à jouer un rôle dans votre décision d'utiliser une vue à la 3ème personne ou est-ce pour d'autre raison que vous avez choisi cette vue?

Post Mortem a été le dernier jeu d'aventure à la première personne que Microïds a produit. Avec la création de Sybéria arrive une plus grande expérience et un meilleur moteur de jeu. Nous voulons tout simplement continuer ce que l'équipe de Sybéria 2 a accompli.

Est-ce que Still Life utilise des personnages en 3d dans des décors en 2d précalculé?

Oui, Still Life utilise des personnages en 3d dans des décors en 2d précalculé.

Qu'avez-vous amélioré dans le moteur du jeu de Still Life par rapport à Sybéria 2?

Still Life est similaire à Sybéria dans le sens que c'est un point and click classique, mais nous y avons ajouté quelques améliorations. Le système de dialogue est totalement modifié. Un autre changement est l'inventaire qui s'affiche en plein écran avec deux améliorations - un bouton pour examiner (avec une fonction zoom) et un bouton pour combiner. Les effets d'ombres ont été aussi grandement améliorés. La recherche d'indice aussi a été améliorée (moins de balayage d'écran avec votre curseur).

Quelle est la résolution maximum utilisée dans le jeu?

800x600.

Est-ce que Still Life contient beaucoup de scène cinématique comme les précédents titres de Microïds?

Comme les décors précalculés et le point and click ne laisse pas beaucoup de place à l'action (cependant, j'ai aimé ce qu'ils ont fait sur Les Chevaliers de Baphomet), nous nous sommes concentrer à apporter de l'action et une grande

dose de suspense dans nos cinématiques. Nous avons 15 cinématiques à vous couper le souffle dans Still Life.

Dans Syberia 2 il y avait habituellement 2 angles de caméras utilisés pendant les dialogues. Utiliserez-vous des plans similaires dans Still Life, voir même plus ou utiliserez-vous juste une caméra fixe pendant les dialogues?

Certains dialogues utiliseront les caméras dynamiques, d'autre des caméras fixes. Dans certains décors ils nous étaient impossibles d'avoir plus d'une caméra.

Microïds nous a habitués à de grandes bandes-son pour ces jeux. Quel genre de musique utiliserez-vous pour Still Liffe et combien de temps durera la bande-son au final?

Nous savons que Still Life a besoin d'une grande musique pour garder les joueurs scotchés sur leur siège. Heureusement, nous avons des musiciens grandioses qui rendront Still Life superbe! Les personnes qui ont réalisé les musiques de Sybéria 1



et 2 sont de retour sur Still Life. Ils réaliseront toutes les musiques des cinématiques et les sons dans le jeu proprement dit. Nous avons Tom Salta, qui s'occupera des musiques d'ambiance dans le jeu, musiques qui glaceront le sang de tous les joueurs. Pour la bande-son des cinématiques, je ne peux encore rien vous dire, car ils ne l'ont pas terminé.

Est-ce que les acteurs jouant les voix des personnages seront les mêmes que dans des précédents titres de Microïds ou est-ce un tout nouveau casting?

Nous sommes très heureux que Sara Leger revienne travailler avec nous. Elle a joué un petit rôle dans Post Mortem (Bebe ou Berenice). Maintenant Sara Leger incarnera Victoria McPherson. Pour les autres personnages, je préfère ne rien dire pour l'instant, car le casting n'est pas terminé.

Les jeux d'aventures de Microïds ont été acclamés pour leur côté technique (graphisme et musique) mais pour leur gameplay ils ont reçu beaucoup de critiques de la part des joueurs. Tout d'abord, certains joueurs clament que la série des Syberia manque d'interactivité. Par exemple, il y a beaucoup d'écrans ou le joueur ne sait rien faire d'autre que de le traverser il n'y a aucun objet à regarder ou utiliser et aucune personne avec laquelle parler. Est-ce qu'il y aura aussi des scènes vides dans Still Life ou allez-vous augmenter le niveau d'interactivité?

Still Life contiendra moins de scène vide tout simplement, car il est très différent de Sybéria sur bien des points, particulièrement la narration. Sybéria est un voyage épique, rendant important de faire les choses plus doucement pour créer un environnement époustouflant Ça serait ennuyeux dans un jeu comme Sybéria de donner tout immédiatement. L'objectif était de raconter le voyage de Kate Walker vers Sybéria et son évolution personnelle durant son périple. Pourtant, l'histoire de Still Life tourne autour d'une série de meurtres dans les rues de Chicago (et Prague). La structure narrative dans Still Life est faite pour que le joueur soient plongé en plein suspense, grâce au passage d'une époque à l'autre. La plupart des objets qu'on récolte sont utilisés sur place.

Certaines énigmes mécaniques de Sybéria 2 était assez illogiques. Est-ce que Still Life proposera des énigmes mécaniques ou est-ce que vous baserez le gameplay plus sur l'investigation et les interactions entre personnages?

Il n'y a pas d'énigmes de type mécanique dans Still Life. Cependant, Still Life n'est pas un clone du jeu "Les Experts" ou Victoria doit collecter des indices pendant tout le jeu (ça se produit seulement une fois). Nous avons ici ce que j'aime appelé un jeu d'aventure classique à énigme, et certaines sont très

originales. Nous prenons grand soin de bien intégrer les énigmes au scénario.

2 puzzles de Post Mortem sont quasiment impossibles à résoudre d'après beaucoup de joueurs; ce sont le puzzle du portrait et l'énigme de l'amulette, tous les deux à cause de très peu d'indices pour les résoudre. Par exemple quand vous présentez le portrait que vous avez dessiné vous avez juste comme réponse que ce n'est pas la bonne personne au lieu d'indiquer quelle part du visage dessiné n'est pas bonne et on aurait su directement ce qu'il fallait changer. Est-ce que ça sera différent dans Still Life?

Oui. Victoria orientera le joueur dans la bonne direction sans trop l'aider non plus. Mais aussi, en fonction des énigmes, il y aura un son ou une action (faite par Gus, Victoria ou un personnage non jouable) qui vous renseignera si vous êtes dans la bonne direction ou non.

Si nous classons Sybéria 1 comme un jeu facile et Post Mortem et Sybéria 2 sont un peu plus difficile comme décririez-vous Still Life, facile ou difficile?

"Victoria est très différente de Kate Walker. Elle a tendance à donner son opinion sur tout ce qui l'entoure."

C'est dur de déterminer si un puzzle est difficile ou facile. Certains joueurs solutionneront une énigme très rapidement alors que d'autres mettront plus de temps. C'est pourquoi Still Life réunira un group de testeur de niveau différent pour nous donner une idée de la difficulté du jeu. Quand nous aurons les résultats de ces tests, nous adapterons le jeu en conséquence. Pour moi Sybéria 1 est le plus facile, Sybéria 2 est un peu plus dur et Post Mortem est sans conteste le plus dur des trois. Mon intuition personnelle est que Still Life sera comme Sybéria 2 en terme de difficulté. Les énigmes sont difficiles, mais logiques.

Prévoyez-vous d'utiliser des innovations dans le domaine du jeu d'aventure pour Still Life?

Je ne sais pas si ça a déjà été fait avant, mais il y a une énigme dont l'équipe est très fière ; l'énigme

du robot. Victoria "emprunte" un petit robot expérimental. Le but est de diriger ce robot dans un labyrinthe de rayons laser pour les éteindre pour que Victoria puisse passer.

Kate Walker de Syberia ne fait aucun commentaire sur les objets qu'elle ramasse ou les environnements qu'elle rencontre, au contraire d'autre jeu d'aventure. Est-ce que le personnage principal de Still Life sera plus bavard ou sera-t-il "muet" comme Kate Walker?

Victoria est très différente de Kate Walker. Elle a tendance à donner son opinion sur tout ce qui l'entoure. Par exemple, nous avons des commentaires de Victoria sur un couple de poupées. Les poupées sont attachées sur une corde dans un immeuble abandonné (le lieu du crime) et quand le joueur clique dessus Victoria dit: "Belle décoration de Noël".

Pouvez-vous nous décrire l'interface du jeu? Est-ce similaire à Sybéria 2?

Comme je l'ai déjà mentionné, l'interface de l'inventaire est en plein écran. Ça apportera deux

améliorations. La première est le bouton examiné. Ça permettra au joueur de voir l'objet en gros plan pour révéler des indices. La deuxième est le bouton combiné. Le joueur pourra combiner deux objets dans l'inventaire par exemple un appareil photo et une pellicule.

Utiliserez-vous une nouvelle interface de dialogue? Si oui pouvez-vous nous la décrire?

Les conversations sont divisées en clique droit et clique gauche (ou flèche droite et flèche gauche sur le clavier). Le clique gauche se rapporte directement à l'enquête, donc pour le joueur qui veut avancer plus vite dans le jeu utilisera directement ce bouton. Le clique droit est plus pour des questions d'ordre personnel ou un peu hors sujet qui ajoute une profondeur aux personnages et à l'histoire.

Pendant les phases de dialogues, il y aura l'icône de votre souris sur la gauche de l'écran montrant le joueur si le clique gauche ou droit sont disponible. Quand le joueur arrive à un certain point de la conversation il ou elle peut toujours quitter la conversation quand l'icône sortie apparait. Elle apparaît quand le joueur a récolté assez d'information pour continuer le jeu.

Est-ce que le choix fait par le joueur affectera l'histoire ? Est-ce qu'il y a plusieurs fins

« Victoria réagit quand elle passe près d'un objet cliquable, attirant l'attention des joueurs, qui peuvent alors y regarder de plus près. »

comme dans Post Mortem?

Non, nous n'avons pas de quêtes secondaires ou de fin alternative.

Beaucoup de joueurs n'aiment pas l'action dans les jeux d'aventure. Est-ce que Still Life contiendra des phases d'action ou est-ce un jeu d'aventure pure?

L'action dans Still Life se trouve dans les cinématiques, pas dans le jeu. Still Life ne contient pas des scènes d'action dans les phases de jeu, mais l'atmosphère du jeu en sera remplis. Je pense que les fans de jeu d'aventure apprécieront.

Une chose que les joueurs détestent est la chasse aux pixels. Prévoyez-vous d'utiliser une technique spéciale pour éviter ça?

De ce côté nous avons innové, je pense. Victoria réagit quand elle passe près d'un objet cliquable, attirant l'attention des joueurs, qui peuvent alors y regarder de plus près. Pour les fans des jeux d'aventure au gameplay plus traditionnel, parcourir l'écran avec votre souris comme dans la plupart des jeux d'aventure est aussi présent, car certains aiment la chasse au pixel.

Post Mortem propose un bloc-note ou Gus McPherson garde des notes de tous les indices qu'il a récoltés ou de tous les événements passés. Et dans Still Life?

Il y aura aussi un bloc-note, mais ça sera légèrement différent. Victoria (et Gus) tiendrons tous les deux un journal relatant leur enquête. Leur réflexion personnelle est accessible aux joueurs. C'est une sorte d'aide-mémoire pour le joueur s'il ou elle a oublié certains faits relatifs à leur enquête. Les dialogues y sont aussi entièrement retranscrits. Encore une fois pour aider le joueur s'il est perdu.

Quelle sera la configuration minimum?

Configuration minimum: Pentium III 500 MHz, Carte graphique 3d 16 MB compatible DirectX 8.1, 128 MB RAM, 400 MB libre sur le disque dur, CD-Rom 16X, carte son compatible DirectSound.

Configuration recommandée: Pentium III 800 MHz, Carte graphique 3D 32 MB compatible Direct3D 8.1, 800 MB libre sur le disque dur, 256 MB RAM, CD-Rom 24X, carte son compatible DirectSound.

Quand sera-t-il disponible? Sortira-t-il simultanément dans le monde entier?

Premier trimestre 2005, nous sommes déterminés à le sortir partout en même temps.

Prévoyez-vous une vidéo ou une démo pour le public avant la sortie?



Nous avons déjà présenté une démo jouable à l'E3. Nous sortirons une démo plus finalisée et bien sûr il y aura une vidéo.

Est-ce Microïds qui va éditer Still Life ou allez-vous coopérer avec "XS Games" comme pour Sybéria 2?

C'est encore en discussion.

Still Life est exclusivement pour PC ou sortira-t-il aussi sur console?

Nous produisons Still Life pour X-Box en même temps que la version PC. Nous espérons sortir les deux versions en même temps.

Voulez-vous ajouter quelque chose concernant Still Life?

Ce que nous essayons de créer avec Still Life c'est une nouvelle façon d'appréhender le scénario, les cinématiques, les graphismes et les animations dans un jeu d'aventure.. Nous pensons l'avoir accompli en ajoutant à cette formule de grandes énigmes, des personnages variés et un environnement mystérieux et sombre. Nous espérons que les joueurs n'oublieront pas ce jeu de si tôt.

Jeux d'aventure en général

réponse par Edouard Lussan, responsable des ventes

Combien de copies de Sybéria 2 se sont vendues?

US+Europe, 215 000, toute plateforme confondue, et 100 000, version PC, en Russie.



Comment ont été les critiques concernant Sybéria 2?

Excellente, allez visiter les forums et vous comprendrez. Honnêtement les critiques ont été incroyables et nous en sommes très satisfaits.



On a entendu que depuis que Microïds est passé tout près de la faillite beaucoup de choses ont changé. Pouvez-vous nous parler de ces changements?

Le principal changement chez Microïds, sous la nouvelle direction, est la ligne éditoriale maintenant basée sur les jeux avec un univers particulier et spécialement les jeux d'aventure. Nous concentrons nos efforts sur ce que ne faisons le mieux.

Allez-vous continuer à supporter les jeux d'aventure dans le futur?

Bien sûr, c'est la nouvelle direction que nous prenons.

À part Still Life avec vous d'autre jeu d'aventure en préparation?

Nous avons actuellement deux jeux d'aventure en développement, et un projet de DVD encore en chantier, mais il est encore trop tôt pour vous en parler.

Quelques anciens membres de Microïds ont fondé leur propre compagnie en France appelée "White Birds Productions". Êtes-vous en contact avec eux ?

Nous sommes en contact avec l'équipe de White Birds et nous discutons actuellement d'éventuel partenariat possible.

Voulez-vous ajouter quelque chose?

La stratégie de Microïds est maintenant de se concentrer sur les jeux d'aventure, mais nous sommes aussi très actifs dans l'industrie du multimédia avec des composants réseau et des projets de DVD. Sur internet il y a une grande communauté de fan de jeu d'aventure et c'est un point que nous allons développer.

(Traduction : Ben)

Interview avec Britton O'Toole

D'abord "Cirque De Zale", ensuite "No-Action Jackson". AGS continue de nous surprendre et de plus en plus souvent. Britton O'Toole, l'homme derrière "No-Action Jackson" est l'invité ce mois de notre salon pour parler de son jeu et des ces projets. Si vous ne connaissez pas encore allez à <http://66.96.236.220/noaction/> et téléchargez ce grand jeu d'aventure gratuitement. Maintenant voyons ce que Britton a à nous dire.

A Propos de vous :

- Parlez-nous un peu de vous.

Je m'appelle Britton O'Toole, je vis dans le sud de la Californie, et je me définirais comme un artiste aspirant.

- Quels sont vos jeux d'aventures favoris ?

Monkey Island 2 fut mon premier et mon préféré. Day of the Tentacle, Sam n' Max, Indiana Jones, Full Throttle... J'ai également joué à quelques Sierra tels que Kings Quest, Space Quest, Gabriel Knight et quelque uns plus aléatoires comme Goblins ou Neverhood.

- Avez vous joué et apprécié certains jeux d'aventure récents ?

J'ai vraiment apprécié Pleurghburg, le remake de KG2 et la démo de Revenants (que j'attends avec impatience). Le plus récent jeu d'aventure que j'ai acheté était Monkey Island 4 que je n'ai pas tout à fait réussi.

No-Action Jackson

- Y a-t-il une raison particulière au titre ?

Beaucoup de personnes trouvent ce genre ennuyeux, il n'y a pas beaucoup de gameplay à part la résolution d'énigme, dont j'ai choisi ce titre. C'est le terme "action/aventure" qui couvre un

nouveau genre de jeux mélangeant phases d'actions et phases d'aventure, donc c'est une sorte de « non-action », juste de l'aventure.

- Combien de temps cela vous a-t-il pris pour créer No-Action Jackson ?

Hehe, c'est une question difficile parce qu'il m'a fallu beaucoup de temps pour le faire. J'ai commencé à travailler sur le jeu qui deviendra No-Action Jackson il y a longtemps lors des débuts d'AGS (avec des versions très anciennes du logiciel).

- Est-ce que le héros principal est vraiment inspiré de Bernard dans DOTT comme beaucoup de fans et de critiques l'ont indiqué ?

Dans un sens oui, mon frère a récemment fait la première version de l'apparence de Jackson, et tout bêtement il a pris Bernard comme modèle. Puisqu'il n'est pas impliqué dans le projet, j'ai eu à faire ma propre version de ce personnage, donc je l'ai complètement redessiné, mais il a quand même toujours ce look.

- Il y a beaucoup de références aux RPG dans votre jeu. Etes-vous un fan de ce type de jeux ?





Je me souviens du temps où je jouais à tout ces jeux. J'étais un grand fan des RPG sur papier, AD&D et Rifts furent probablement mes deux favoris - j'en ai essayé beaucoup. J'ai aussi créé un RPG seulement avec un crayon et du papier, c'était certainement un grand passe-temps.

- A part DOT'T quels sont les autres influences de No Action Jackson ?

En général, je voulais que le jeu ait cette

“Il y avait une version plus ancienne du jeu avec une arrière-cour, et c'est là que le jeu commençait après que vous soyez tombé par la fenêtre”

atmosphère si plaisante que l'on trouve chez les vieux jeux d'aventure de Lucasarts, car c'est avec elle que j'ai aimé grandir.

- Pourquoi avez-vous décidé d'utiliser une interface de type Lucasarts ?

Pour une raison simple, ça a toujours été mon interface favorite. Elle donne un air moins sérieux.

- Quels sont vos personnages favoris dans No-Action Jackson ?

J'ai aimé les dialogues pour leur côté professionnels, je pense que Rufus et “the hot dog hireling” sont très charismatique.

- No-Action Jackson représente aussi une grande quantité d'énigmes basées sur la bonne intégration de l'inventaire. Laquelle est votre préférée et laquelle appréciez-vous le moins ?

C'est dur pour moi de choisir des favoris, j'y ai tellement joué que les énigmes sont toutes un peu éventées pour moi... en général j'aime les énigmes dures et logique dans cet ordre.

- Quels programmes avez-vous utilisé afin de créer les personnages et les décors de No-Action Jackson ?

Ils ont tous été totalement faits à la souris sur Photoshop.

- Avez-vous enregistré les effets sonores vous-même ? Si c'est le cas, pourriez-vous nous décrire le processus de ces enregistrements ?

J'ai préféré finir d'éditer et de mixer la plupart la plupart des effets sonores avec Sonic Foundry plutôt que de les enregistrer. J'avais tellement d'énergie à dépenser dans d'autres éléments du jeu qu'il m'aurait été difficile de “perdre” du temps avec ça. J'ai cependant réalisé quelques courts morceaux avec Jeskola Buzz qui peuvent être utilisés comme effets sonores ou musique de fond.

- Y a-t-il une chance que nous puissions voir un add-on avec des voix pour le jeu ?

Très probablement pas, non pas parce que je suis opposé à ça, mais j'ai besoin d'un peu d'air frais en ce qui concerne le projet... j'étais vraiment fatigué après l'avoir terminé.

- Si vous pouviez redévelopper le jeu en entier depuis le tout début, que changeriez-vous ?

Ho-ho, je penserais à tout recommencer très soigneusement ! Je n'avais aucune idée de combien de temps et de travail ça allait être, et j'ai certainement sous-estimé la quantité de temps que la chose entière prendrait. J'ai commencé à travailler dessus sans trop d'idées au départ, j'avais quelques énigmes en tête mais je n'avais cependant pas d'idée concrète.

Il y avait une version plus ancienne du jeu avec une arrière-cour, et c'est là que le jeu commençait après que vous soyez tombé par la fenêtre. Après mûre réflexion et après avoir considéré tout le temps que j'avais passé à ça, j'ai refait tout ce que j'avais déjà réalisé jusqu'à ce point. Après ça les choses ont été beaucoup mieux, mais ça m'a pris encore beaucoup de temps.

- Que pensez-vous des commentaires que vous

une histoire plus intéressante et des puzzles plus structurés, mais après avoir passé beaucoup de temps sur celui-là, je veux prendre une bonne décision pour voir si le projet m'intéresse toujours et si je serais capable de le terminer. J'aimerais aussi travailler dans une équipe pour un futur projet, car je ne pourrais pas tout refaire par moi-même de nouveau.

- La plupart des développeurs AGS montrent des démos ou des screenshots de leur jeu en

"J'aimerais aussi travailler dans une équipe pour un futur projet, car je ne pourrais pas tout refaire par moi-même de nouveau."

avez reçus pour No-Action Jackson?

Les commentaires étaient très positifs. Pour des amis ou des personnes qui ne sont pas familières avec ce genre, c'est plus un spectacle je dirais. C'est un genre très unique, un compliment pour moi, mais ils n'ont pas été très intéressés par y jouer. Les réactions des gens qui aiment les vieux jeux d'aventure m'ont fait plaisir, car je pense qu'ils ont apprécié le soin que j'ai apporté au puzzle.

- Combien de fois le jeu a-t-il été déjà téléchargé?

Je l'ai déjà mentionné dans la section jeu de Slashdot l'autre jour, mon ancien hébergeur a compté 5000 téléchargements avant qu'il ne disparaisse. Je pense que le nouvel hébergeur en compte déjà plusieurs centaines.

- Une suite est-elle prévue?

J'ai quelques idées. Je pense pouvoir travailler sur



développement. Vous avez décidé de sortir votre jeu en n'en montrant rien avant la sortie. Pourquoi ce choix ?

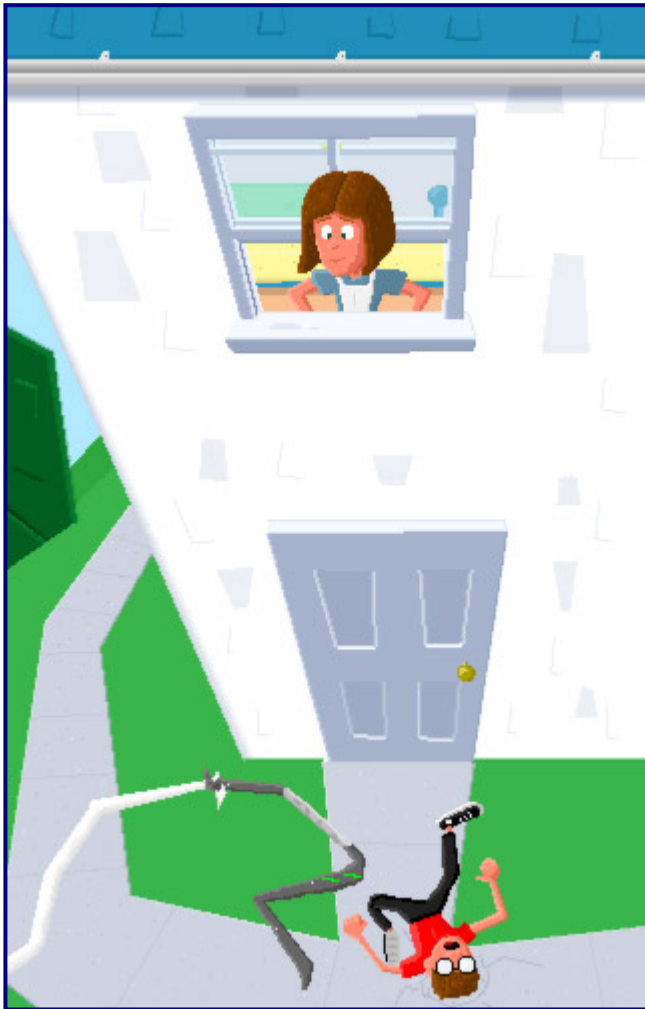
J'ai été tenté au début. J'ai en fait posté quelques screenshots d'un jeu en développement (qui se trouvera être No-Action Jackson) sur le forum d'AGS et j'ai eu quelques commentaires. Peu après j'ai tout recommencé. J'ai préféré que mon jeu soit fini avant de montrer quoi que ce soit.

Les jeux AGS

- Quels sont vos jeux préférés créés avec AGS? Lesquels classez-vous aux sommets et pourquoi ?

J'ai vraiment aimé Pleurghburg et la démo de Revenants. Les deux remakes de King Quest étaient très sympa (je n'ai pas joué à l'original). Apprentice, Cirque de Zale et le remake de Maniac Mansion sont les jeux les plus récents que j'ai téléchargés et j'ai été impressionné, je pense que ces jeux deviennent de mieux en mieux. J'en oublie probablement quelques-uns, je joue généralement aux jeux qui ont de bons commentaires sur le forum d'AGS.

Pour moi (et c'est différent pour chacun) mon jeu AGS favori est Pleurghburg, même si j'étais peu impressionné au début, je pense que ce jeu a trouvé une façon très intéressante de vous rendre accroc. J'ai eu besoin d'une soluce pour celui-là cependant.



Je n'ai jamais joué à un jeu d'aventure policier/enquête avant celui-là donc c'était nouveau pour moi.

- Selon vous quel est le plus gros problème des jeux AGS?

Je pense que le point faible est le temps que prend la réalisation d'un jeu intéressant, beaucoup plus de

“Finalement, chacun aimerait voir leur titre intégral et original refait avec la même qualité que les anciens jeux d'aventure mais il n'est pas raisonnable d'attendre ça quand on voit ce que ça rapporte.

temps que ce qu'on pense, même si AGS fait beaucoup à votre place. Finalement un bon jeu nécessite beaucoup de travail et de temps.

- Nous avons vu plusieurs essais de distribution d'un jeu indépendant dans le commerce. Pensez-vous que ce soit possible,

dans un futur proche, que la vente de jeu indépendant puisse être rentable ?

Je pense que c'est possible mais pas facile. C'est un très gros risque à prendre.

- Quels jeux AGS attendez-vous le plus?

J'ai mentionné Revenants quelques fois, mais aussi le remake d'Indy et la suite d'Apprentice.

Générale

- Apparemment vous êtes un fan de LucasArt? Que pensez-vous de LucasArt actuellement et de ces récentes annulations ?

J'étais un abonné de “Adventurer” et j'aimais leurs autres titres (X-wing, Tie Fighter...) donc avant LucasArt était synonyme de qualité. Ils ont perdu ça maintenant et perdent leur fan du début en ne s'intéressant plus qu'à la licence Star Wars.

- Récemment des fans de Lucasarts ont sorti un remake VGA de Maniac Mansion. Y avez-vous joué et si oui qu'en pensez-vous ? Que pensez-vous des remakes en général ?

Je l'ai téléchargé et j'y joue actuellement, je suis assez impressionné (j'ai aussi joué à la suite de Zak McKracken qui est disponible en anglais). Je pense que le but de ces remakes c'est que les anciens jeux suivent les standards actuels. Finalement, chacun aimerait voir leur titre intégral et original refait avec la même qualité que les anciens jeux d'aventure

(avec leur propre suite) mais il n'est pas raisonnable d'attendre ça quand on voit ce que ça rapporte.

- Pourriez-vous coopérer avec d'autres développeurs AGS pour créer un jeu plus grand dans le futur ou préférez-vous travailler seul?



Maintenant que j'ai déjà terminé un gros projet, j'aimerais bien travailler dans une petite équipe, motivée et bien organisée.

- Prévoyez-vous la création d'autres jeux?

J'aimerais bien. J'ai quelques idées de petit projet que j'aimerais réaliser avant de m'attaquer à quelque chose de plus grand.

- Lucasarts contre Sierra. Quelle est votre opinion?

Comme c'est une opinion personnelle, je dirais Lucasarts, car ce sont mes tout premiers jeux d'aventure.

- Point and click contre clavier. Quel est le mieux selon vous pour un jeu d'aventure ?

Point and click c'est-ce que je préfère pour les jeux d'aventure.



- Les jeux d'aventures professionnels semblent décevoir les fans en ce moment et il leur manque une certaine « magie », un truc que les jeux des années 80 et 90 possédaient. Beaucoup des joueurs sont d'accord sur le fait que les développeurs se concentrent trop sur le côté spectacle et délaissent le gameplay et l'histoire. Quelle est votre opinion ? Que pensez-vous qu'il manque aux jeux d'aventure commerciaux en ce moment ?

Je suis d'accord avec, je pense que c'était inévitable, car les autres genres de jeux vidéo vont aussi dans ce sens. Apparemment la 3D est plus compliquée et c'est difficile d'ajouter des personnages charismatiques dans un jeu. Il n'y pas vraiment de vrais dessins dans ces nouveaux titres, c'est peut-être ce qu'il leur manque.

- Pensez-vous que les jeux créés par la communauté AGS peuvent faire revenir à la mode les anciens jeux d'aventure d'il y a

"Apparemment la 3D est plus compliquée et c'est difficile d'ajouter des personnages charismatiques dans un jeu."

- Après votre expérience suite au développement de No-Action Jackson, quel conseil donneriez-vous aux futurs développeurs ?

Je pense qu'il ne faut pas commencer un jeu sans avoir les grandes lignes et les structures des énigmes du jeu écrites avant. Vous aurez besoin de ça avant de passer des heures sur les graphismes, la programmation, les effets sonores, etc.

quelques années?

Je l'espère, car c'est une grosse opportunité, AGS devient très performant. Je pense que des petites équipes bien organisées peuvent créer des jeux qui approchent ce niveau de qualité.

- Voulez-vous ajouter quelque chose?

Merci pour l'interview, je suis fier que mon jeu ait trouvé un public.

(Traduction : Ben, kevinlr51)

DARK FALL

THE JOURNAL

Dans une période où beaucoup de gros studios refuse de consacrer le temps et la main d'oeuvre nécessaire pour développer un jeu d'un "genre disparu" qui ne se vendront pas, c'est une très bonne nouvelle de voir un homme « relever le pari » pour ainsi dire, d'en créer un entièrement par lui-même. C'est même encore plus encourageant de voir un jeu d'un développeur indépendant être publié dans le commerce. Cependant, bien que Dark Fall soit un triomphe pour un développeur indépendant dans le marché des jeux d'aventure, et bien que le jeu soit agréable, il comporte quelques défauts.

L'histoire: La vieille gare et l'hôtel de Dowerton ont une histoire assez singulière. Les propriétaires et clients ont disparu il y a quelques années sans laisser de trace. Votre frère, qui n'a peur de rien, va inspecter les lieux pour réaménager et reconstruire cet endroit, mais après quelque temps ils commencent à s'inquiéter. « Quelque chose ne va pas » vous dit-il d'une voix terrorisée au téléphone, « Je peux les entendre ». Il vous supplie de venir l'aider, ce que vous faites, incertain de ce qui vous attend là bas.

Un début pas très original (Inherent Evil et Amber me viennent à l'esprit) mais qui fait son effet. Tandis que vous explorez l'hôtel, vous trouvez des notes et des lettres qui vous aident à comprendre ce qu'il s'est passé ici il y a 60 ans. Le seul problème avec l'approche de cette histoire c'est que le joueur ne fait pas grand-chose, juste lire les indices. Le joueur ne se sent pas impliqué dans l'histoire et franchement il y a de bonnes raisons pour ça. Plusieurs personnages ont chacun leur propre histoire, mais toutes ces histoires au final ne sont pas très importantes pour le contexte du jeu. Quelques notes sont des indices importants, mais l'histoire en elle-même est assez superflue, ce qui est décevant quand on voit tous les détails qu'elle recèle.

Gameplay: C'est un jeu classique à la première personne. Cliquer vers l'avant, aller vers l'avant, cliquer à gauche, aller à gauche, etc. Rien de spécial et ça ne pose aucun problème. Les puzzles sont bien imaginés, s'intégrant bien à l'environnement. On passe la plus grosse partie du jeu à déverrouiller des portes, essayer de comprendre les différents indices (prise de note obligatoire) et à mettre des objets ensemble pour résoudre une série de casse-tête jusqu'à la fin. De nouveau, rien d'original, mais ça fonctionne toujours.

Le seul vrai problème de ce jeu est lié au problème du scénario. Les différents lieux de l'hôtel sont si vastes et si ouverts que quand on commence le jeu on ne sait pas très bien quelle direction suivre. « Trouver votre frère » n'est pas suffisant pour savoir où aller, car il pourrait être n'importe où. Même après avoir trouvé ce qu'il faut faire à savoir « battre les gros vilains méchants », la façon d'y parvenir est tellement floue que vous n'êtes pas plus avancé qu'au début. Le jeu est structuré de telle façon que les objectifs et les solutions apparaissent d'eux-mêmes après avoir bien exploré l'environnement, ce qui est bien, mais l'environnement lui-même n'est pas des plus convaincants.





Graphismes: Les scènes sont statiques, c'est assez triste à regarder. Les graphismes précalculés n'attirent pas le regard vers le chemin approprié, et ça détourne l'attention de certains détails, ça ébranle aussi le côté « angoissant » du jeu. Aucune scène n'est vraiment plongée dans le noir ou assez terrorisante que pour être effrayé. Même les moments qu'ils veulent rendre intentionnellement effrayant, comme l'ombre d'un homme qui apparaît et disparaît en un instant, ou un train fantôme rugissant, ou un téléphone sonnante avec personne à l'autre bout du fil, ne font pas aussi peur qu'il devrait.

Maintenant peut-être que c'est juste moi qui ne suis pas effrayé, peut-être que je regarde trop « Twilight Zone » mais je recommande à Monsieur Boakes de vérifier le côté film d'horreur/ suspense et la création des différents lieux, car ce défaut est un gros problème dans le plaisir rencontré lors de ce jeu. Autrement les graphismes sont très réussis et détaillés, mais l'ambiance ne suit pas.

Bande son: Voilà maintenant où l'ambiance est réussie. Il n'y a aucune musique pendant le jeu, seulement une série de bruit d'ambiance très inquiétant. Chuchotement provenant de l'étage d'en dessous, plancher qui grince sous vos pas, crépitements d'une lampe électrique et bruit de train en fond sonore, tout se déclenche au moment opportun pour un maximum de frayeur. La



musique se limite à une vieille boîte à musique, un piano dans le bar et des notes soudaines de violons, de nouveau toujours au bon moment pour vous mettre dans l'ambiance. Je suppose que si les graphismes étaient aussi effrayants que l'ambiance sonore vous tiendriez entre vos mains un des jeux les plus angoissants jamais vus.

Il n'y a pas beaucoup de voix dans le jeu (c'est un hôtel abandonné après tout) mais les rares présentes sont un peu en dessous de la moyenne. C'est juste un problème mineur, du sûrement au fait que le jeu est une production indépendante. De meilleures voix devraient arriver avec la suite, mais de nouveau, ce n'est pas très important.

En quelques mots : ... Je voudrais vraiment aimer ce jeu. Je voudrais être capable de dire que Jonathan Boake a su réunir l'amusement et l'angoisse dans un jeu, mais ce n'est pas vraiment ça. Cependant c'est un très bon exemple qu'un jeu créé par une seule personne puisse être de bonne qualité, même si c'est loin d'être parfait. Ça nous réserve beaucoup pour l'avenir et ça nous montre un grand potentiel, mais qu'il faut encore affiner. On s'amuse quand même bien, c'est assez angoissant, mais franchement je m'attendais à mieux, et j'espère beaucoup pour la suite de ce jeu.

- Justin Peeples (Traduction: Ben)

Information	Le Verdict
Titre: Dark Fall	Scénario 78
Developpeur: Jonathan Boakes	Graphismes 73
Catégorie: Point and click	Sons 82
Perspective: 1ère personne	Gameplay 81
Difficulté: moyenne	TOTAL: 78
Site: http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall/	<small>*total=(2*scénario+2*gameplay+graphismes+sons)/6</small>
Config. Min: Win 95/98/2000/XP Pentium 233 MHz, 32MB RAM, 32 bit SVGA	

TOP 10 UPCOMING ADVENTURES



Comme c'est notre dernier numéro avant l'été, nous avons pensé que ça serait amusant de créer un top 10 des jeux d'aventures les plus attendus. La première critique quand on fait un classement de quoi que ce soit c'est le côté subjectif et le fait que la personne ne pense pas à toutes les catégories de public. Pour vous éviter cet effort, je le dirais tout de suite : ce top 10 est hautement subjectif. Je dirais même mieux ... c'est le top 10 le plus subjectif que vous n'avez jamais lu. En réalité tous les top 10 sont subjectifs, mais comme ça vous êtes prévenus.

Donc maintenant qu'on a parlé du côté subjectif, parlons de notre but. Car c'est toujours important quand vous allez présenter votre favori de faire savoir au public sur quelle base vous avez choisi ce jeu et non un autre. Tout d'abord, la liste est constituée seulement de jeu d'aventure pur. Donc si vous vous demandez « mais où est Dreamfall », visitez leur site officiel et lisez cette description « *Prévu pour automne 2005 sur PC, Dreamfall est un jeu d'action/aventure à la troisième personne se déroulant dans l'univers de The Longest Journey* »

De plus je pense personnellement que le scénario est une chose primordiale dans un jeu d'aventure. Pourquoi est-ce que je joue au jeu d'aventure ? La réponse est pour le scénario. Je joue à ce type de jeu pour vivre une grande histoire. Comment je joue au jeu d'aventure ? C'est ici que le gameplay

intervient. Je joue au jeu d'aventure en interagissant avec d'autres personnages, en accomplissant des tâches spécifiques et en résolvant des problèmes que le jeu me propose.

Donc si vous voulez savoir pourquoi d'après moi Myst IV n'a pas sa place dans le Top 10, lisez le paragraphe au-dessus une fois de plus ça vous épargnera la perte de temps que représente le fait de m'envoyer des lettres, des emails ou de me passer des coups de téléphone pour montre votre mécontentement. (avis du traducteur : pas d'accord, Myst IV a largement ça place dans ce Top)

Maintenant pour réaliser la liste des 10 jeux d'aventures les plus attendus, je dois prendre en compte ce que les développeurs nous ont déjà montré et ce que les développeurs ont dit lors d'interviews. Une chose supplémentaire que je dois prendre en considération c'est le passé dans les jeux vidéo d'aventure de chaque développeur.

Avec tout ça à l'esprit voyons quels sont les dix jeux d'aventure les plus attendus. Nous commencerons par le dernier et ce jusqu'au jeu le plus attendu de tous. Et oh quelle surprise ce jeu va être ☺

-Dimitris Manos (Traduction de tout le top 10: Ben, Derje Boven, A-side, phil1908)



Runaway - A Road Adventure était un "point & click" façon dessin animé très attendu qui a dû surmonter beaucoup de problèmes pour enfin arriver aux étagères de jeu. Dans les pays où il est sorti, il a réussi à garder sa place dans les jeux les plus vendus. Il était donc évident que tôt ou tard, on verrait une suite sortir. L'éditeur allemand de Runaway, DTP, a annoncé Runaway 2 il y a un petit moment. Pour l'instant, Pendulo a fourni à la presse spécialisée les premières captures d'écran de cette suite. Sur ces captures, on voit un style graphique très semblable au premier opus, ce qui est une bonne chose. En espérant que les cinématiques seront encore de haute qualité.

D'un autre côté, on a eu une interview avec les développeurs il y a peu de temps, et quand on leur a demandé si la suite aura la même « chasse au pixel » que le premier, ils nous ont répondu « oui » et c'est tout. Alors comme nous ne savons pas si la suite aura aussi cette pénible chasse au pixel, comme le premier, j'hésite à mettre Runaway II à une plus haute place que 10^{ème}. J'espère le meilleur et surveille attentivement les prochaines aventures de Brian et Gina !



Bad Timing est une aventure qui rappelle vraiment les titres genre Day of the Tentacle. L'histoire du jeu commence quand une femme et un extraterrestre borgne du futur crashent leur vaisseau spatial dans l'arrière-cour de Brett. Il est le personnage principal du jeu. Il a environ 23 ans et habite chez ses parents dans un pénible voisinage de banlieue. Les parents de Brett étaient partis en voyage 2 jours, hors de la ville, lorsque la navette spatiale s'est écrasée. Brett a offert son aide aux 2 malchanceuses créatures du futur pour les ramener à leur époque. S'il réussit à faire ça à temps, il pourra aussi tondre la pelouse de ses parents avant qu'ils ne rentrent.

Les développeurs promettent de la logique mais en même temps des défis. Le jeu ne proposera donc pas de puzzle mécanique, vu qu'ils ne suivent pas le raisonnement du jeu. Dans Bad Timing vous pourrez écouter plus de 30 chansons originales. Les graphismes auront une résolution de 640x480. Les acteurs qui feront les voix sont déjà choisis depuis longtemps, et ils semblent faire un bon travail. Ce jeu d'aventure se mesurera-t-il au légendaire Day of the Tentacle ? On n'en peut plus d'attendre pour le savoir.



Legacy : Dark Shadows est un "point and click" à la 3ème personne, avec des personnages en 3D sur des décors en 2D, comme The Longest Journey ou Syberia.. Le développement du jeu est déjà terminé et il devrait bientôt être en vente dans quelques pays européens.

Commençons par le point du jeu qui, d'après Razbor Studios, est le plus important. Le scénario mélange la science-fiction et l'horreur, et se déroule sur une longue période. La saga Legacy commence à la bataille de Stalingrad en 1942, lorsque vous contrôlez le premier personnage, Jack Black. Quelque chose va se produire à cette époque, qui changera le futur d'une certaine façon. L'histoire saute 196 ans dans le futur, quand vous prenez le contrôle du second personnage, la charmante Ren Silver. Elle est PI dans une station lunaire.

La démo à laquelle on a pu jouer il y a peu de temps proposait une interface intuitive, et Legacy me rappelle The Longest Journey de plusieurs façons. La promesse d'un scénario épique, avec plus de 40 heures de jeu, placent Legacy: Dark Shadows en numéro 8 de notre liste. Espérons qu'il sortira bientôt en anglais (mais surtout en français).





AGDInteractive a déjà produit deux magnifiques remakes de King Quest 1 et 2. Particulièrement King Quest 2 qui était presque parfait. Graphisme superbe, nouvelle interface et nouvelle histoire que la plupart des fans de King Quest considèrent meilleurs que l'original. Je vous avouerais que je n'ai jamais joué à l'original mais c'est ce que la plupart des fans disent sur les forums d'AGDInteractive. Maintenant AGD travaille sur le remake de Quest for Glory 2. Cette fois AGD a décidé de ne pas modifier l'histoire. Pour ceux qui ne connaissent pas la série des Quest for Glory, sachez que c'est l'histoire d'un homme qui veut devenir un héros.

Au début il voyageait vers Spielberg, un village du Grand Nord, pour sauver les habitants de brigand sans pitié. Maintenant c'est une autre ville qui a besoin de l'aide de notre héros. La ville de Shapeir, au milieu d'un désert brûlant. Serez-vous capable de sauver cette cité ? Quest for Glory contient quelques phases RPG. Au début du jeu vous devez choisir si vous voulez être un guerrier, un magicien ou un voleur. AGD a mentionné qu'il améliorerait les déplacements d'un lieu à un autre qui était pénible dans l'original. Si ce n'était pas un remake il serait certainement classé 2e ou 3e. Je suis sûr que quand AGDInteractive sortira un jeu original il aura droit à la première place du top.

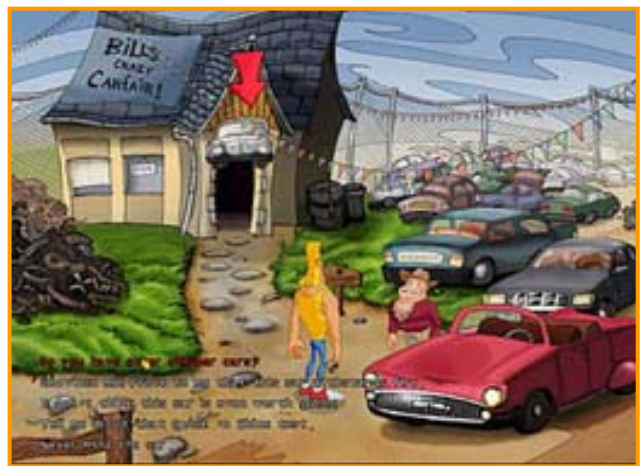


Project Joe est un jeu d'aventure en 2d style cartoon. Et c'est quelque chose qu'on n'a pas vu depuis quelque temps. Les premiers screenshots promettent beaucoup au niveau des graphismes. Même les voix semblent très professionnelles pour un projet qui jusqu'à dernièrement était non-commercial.

Maintenant une rumeur circule comme quoi le développeur est proche de signer un accord avec un éditeur européen. Quelqu'un nous a aussi dit que le jeu contiendrait les phases les plus drôles jamais vues dans un jeu d'aventure.

Joe est un pauvre type qui vit dans la ville « sansnom », il est propriétaire d'un bar nommé Crowbar. Quand Joe refuse de vendre son bar à Otto Bay, un investisseur influent et corrompu, ce dernier cherche une alternative pour lui faire quitter les lieux.. Otto s'empare du bar, qui est la propriété de Joe. Et comme si Joe n'avait pas assez de problèmes, la mafia locale qui trouve dans ce bar un lieu idéal pour se réunir et ne voulant pas voir disparaître leur vieille cachette, demande à Joe de s'occuper de tout.

Les graphismes atteindront une résolution de 1024x728. Si ce jeu tient toutes ces promesses alors préparez-vous pour des heures d'amusement. On a hâte que ça sorte !

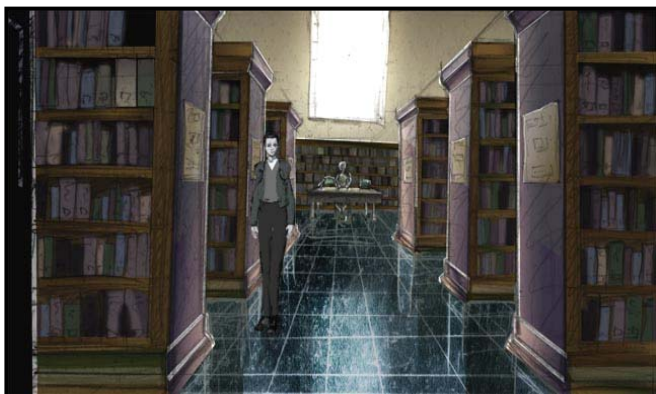




Shadowplay se distingue des autres jeux de notre top 10. L'aspect original et donc inhabituel des graphismes attire l'attention directement. Un scénario inspiré par la série des Gabriel Knight et par les films de gens aussi populaires que David Lynch ou Darren Aronofsky. Felix Drott le développeur de Shadowplay a donc beaucoup de boulot devant lui.

Dans Shadowplay vous jouez le rôle de Dinah Burroughs, elle s'occupe d'archive de vieux films et découvre un film oublié depuis longtemps, qui se trouve avoir un effet hypnotique. Dinah commence ces recherches en lisant des critiques et des interviews, essayant de se procurer d'autre copie des films de Gray. Mais la carrière de Gray semble assez complexe comme sa vie : son plus vieux film allemand, censuré, une rumeur de collaboration avec Orson Welles ; accusée de sympathie avec les nazis et ensuite d'être une communiste. Et finalement sa mort prématurée en 1947. La vraie aventure commence quand Dinah décide de suivre les trois personnes qui sont venues on funérailles de Gray : une ancienne star de cinéma, le cinéaste aveugle et le scénariste. L'histoire mélange fait réel et fiction, comme Gabriel Knight l'a fait.

Avec un scénario qui semble bien ficelé, un style graphique unique et un gameplay innovant, Shadowplay est un jeu qu'il faudra tenir à l'oeil.



"King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining" est probablement le projet non commercial le plus grand et le plus ambitieux avec énormément de personnes travaillant dessus. Depuis que l'équipe a reçu la bénédiction de Roberta Williams en personne, je n'ai aucune hésitation à place ce titre en 4^e position de notre liste. L'équipe derrière King Quest 9, va oser le défi que d'autres ont essayé avant eux... un jeu d'aventure mêlant point and click et environnement 3D.

Le jeu commence avec Graham tandis qu'il traversent « Green Isles » pour trouver un moyen de briser un sortilège touchant son pays. Cependant, tandis qu'il continue ces recherches, il finit par comprendre qu'il y a certainement bien plus qu'un simple sortilège. À partir de là le jeu part dans différents chemins. Tandis que lui et ces deux enfants jumeaux, Alexander et Rosella, apprennent la terrifiante vérité les concernant et le passé de Valance et Graham, une prophétie existant depuis des milliers d'années, qui concerne les jumeaux, et deux étranges sociétés, agissant ensemble, et étant dépendante l'une de l'autre.

L'équipe derrière ce jeu semble avoir gardé l'esprit King Quest dans une suite qui combine les nouvelles technologies avec un jeu d'aventure classique. Ils ont même tenu à engager des acteurs pour le jeu. Avec tant d'effort mis dans KQ9 on peut nourrir de grand espoir dans ce jeu.



#3 Still Life

Microïds est probablement un des développeurs supportant le plus les jeux d'aventure de nos jours. Ils ont sorti depuis quelques années Sybéria 1, 2 et Post Mortem et comme vous l'avez déjà lu dans notre rubrique Salon de ce mois ils travaillent encore sur d'autres jeux d'aventure. Still Life est l'un d'eux et est présenté comme un mélange entre Sybéria et Post Mortem.

L'histoire est en rapport avec Post Mortem car Victoria, l'héroïne principale de Still est la petite-fille de Gus McPherson, le personnage principal de Post Mortem. A ce qu'on sait Gus McPherson est un des personnages jouables de Still Life avec Victoria. Les développeurs promettent aussi que Still Life aura l'aspect technique de la série, très populaire qu'est Sybéria.



Victoria, qui travaille comme flic à Chicago est sur les traces d'un tueur en série et elle doit le retrouver en enquêtant et résolvant des énigmes. Les événements du présent

sont d'une manière ou d'une autre en connexion avec les événements du passé, dans le temps où Gus McPherson était à Prague.

Microïds s'est fait "un nom" quand il s'agit des graphismes et des bandes-sons. C'est là je pense que Still Life excelle en présentant des décors en 2 avec des personnages en 3d (comme Sybéria). D'autre part les jeux développés par Microïds ont

de gros problèmes de design. Quelques exemples qui me viennent à l'esprit sont a) le manque d'interactivité, et particulièrement les écrans vides et le silence de la série des Sybéria b) l'interface de dialogue imparfaite et les puzzles illogiques de Post Mortem (portrait) c) les énigmes mécaniques assez obscures qui n'avait rien à voir avec le déroulement de Sybéria 2.

Pourtant les développeurs clament que tout ça ne fera pas partie de Still Life. D'après ce qu'ils ont dit dans notre interview du mois dernier, Victoria sera plus bavarde que Kate Walker et elle n'aura pas à résoudre des énigmes mécaniques qui tombent de nulle part. Les écrans vides seront moins nombreux que dans Sybéria et l'interface de dialogue est différente de ce que Microïds nous a déjà proposé.

C'est pourquoi nous mettons de grands espoirs dans ce titre. Peu importe la qualité finale, ce jeu sera sûrement aussi révolutionnaire que le jeu qui vient ensuite dans notre liste.



WESTERNER

#2

Un jeu en 2D ou non? Plusieurs concepteurs ont essayé de produire des aventures en 3D mais ont échoué dans leur tentative, exception faite jusqu'à ce jour de Gabriel Knight 3 (Jane Jensen). En effet et malheureusement, pas mal d'entre eux ont fait une erreur de jugement en pensant qu'un graphisme en 3D doit s'accompagner dans un jeu d'aventure de davantage d'action.

Cependant, certains concepteurs espagnols ont un avis contraire. Il y a quelques temps, nous avons reçu une démo accompagnée de pas mal de matière d'une société appelée REVISTRONIC et même si la démo était en espagnol, je dois bien avouer que ce que j'en ai compris et joué, était amusant et délassant même si je ne l'ai pas testé très longtemps. Les graphismes étaient surprenants. Pas de personnages encombrants et un style « bandes dessinées » qui se mariait parfaitement avec les graphismes 3D. L'interface semblait fonctionner beaucoup mieux que toutes les autres aventures en 3D essayées à ce jour, quoique avec quelques défauts de ci de là, ce qui ne gêna cependant en rien l'expérimentation du jeu.

Fenimore Fillmore est un de ces personnages que vous aimez dès la première rencontre. Bien que je ne comprenais pas la langue qu'il utilisait, je pouvais quand même discerner par la manière avec laquelle il parlait, marchait et bougeait, qu'il était un de ses personnages plutôt naïf mais si courageux à la fois. A travers les petites opérations que je devais faire, j'ai eu l'impression que les concepteurs avaient tâché au maximum de concilier la jouabilité avec le fil de l'histoire.

En termes d'originalité, THE WESTERNER est à la fois une réussite et un échec. Une réussite parce que l'on ne voit pas beaucoup de jeux de nos jours ayant pour thème le western, ajouté au fait qu'une aventure en 3D avec un fonctionnement « point and click » n'avait jamais été commercialisé auparavant par un concepteur. C'est un échec parce que le personnage principal ressemble au héros de Toy Story – n'en parlez par aux concepteurs, sinon

ils seraient capables de poster Fenimore devant votre porte, les armes à la main !

THE WESTERNER a reçu des critiques assez vives dans la presse de certains pays européens où il est déjà diffusé, que ce soit celle traitant de jeux d'aventure ou non, le problème le plus récurrent étant pour tous le nombre important de bugs. Cependant, comme les concepteurs s'étaient engagés à y remédier dans la version allemande, je suppose qu'il en sera de même en anglais (note du traducteur : bug toujours présent dans la version française).

Personnellement, je suis impatient que le jeu sorte. Si l'histoire est intéressante et amusante, si la jouabilité est au rendez-vous et que la qualité des voix se situe ne fusse qu'au dessus de la moyenne, alors on pourra parler d'un succès immédiat. Et si c'est le cas, cela prouvera une fois pour toutes qu'un « point and click » couplé à un graphisme 3D est l'avenir pour les jeux d'aventure.

Si précédemment d'autres jeux en 3D ont échoué à le prouver, avec celui-ci, cela ne devrait pas être compliqué. Mais laissons un peu Fenimore Fillmore de côté et tournons-nous vers la grosse surprise que l'on vous réserve. Le vainqueur du « Most Awaited Adventure Game Award » (traduction littérale : le prix du jeu d'aventure le plus attendu). Ainsi, Mesdames et messieurs, nous sommes fiers de vous présenter...

Ndt : ce jeu est déjà sorti en français depuis février 2004!



AUTUMN MOON ENTERTAINMENT

presente

A VAMPIRE STORY

*** WINNER OF THE MOST-AWAITED ADVENTURE GAME AWARD ***

- *The Inventory, June 2004*

Nous sommes fiers de présenter à nos lecteurs, pour la 1^{ère} fois dans le monde, le jeu d'aventure qui a pour nom « A VAMPIRE STORY » créé par Autumn Moon Entertainment. Qui? Qu'est-ce? Quoi? Chaque chose en son temps. Il était une fois une société qui s'appelait LUCAS FILMS. Par un beau jour d'été (évidemment, je n'en ai aucune idée, il pouvait pleuvoir des cordes ce jour-là...mais là n'est pas le sujet), cette société décida qu'elle voulait créer des jeux de haute niveau pour PC.

Cette décision nous donna la chance de jouer à de grands classiques et des « best sellers » tels que la série des Monkey Island, The Dig, Indiana Jones, Zak MC Kracken, Day of the Tentacle, etc.... Et pendant que tout était beau en ces années 90 et que les joueurs de par le monde étaient heureux, la direction de la société (qui porte depuis le nom de LUCASARTS) décida qu'en lieu et place de produire des titres originaux avec des histoires tout aussi intéressantes, ne produirait plus que des ersatz ennuyeux de la Guerre des Etoiles (Star Wars).

Les fans étaient furieux, de même que certains concepteurs. Certains furent licenciés, d'autres partirent de leur propre initiative. Parmi ces derniers, quelques uns se dirent : « Oui mais, les

créateurs des jeux, ce n'était pas le conseil d'administration, mais bien nous ! » Et c'est ainsi qu'ils en vinrent à créer leur propre boîte appelée Autumn Moon Entertainment...Et quel meilleur moyen de démarrer leur « odyssée » que par une aventure « Point and click » dans le style des Monkey Island !!!

Et oui, chers lecteurs, vous n'avez pas la berluie. Ce sont bien des anciens de chez Lucas arts qui ont créé cette nouvelle société et qui développe en ce moment un jeu d'aventure appelé A VAMPIRE STORY. Vous trouverez ci-dessous leur communiqué de presse tel que nous l'avons reçu.

Autumn Moon Entertainment fondé par d'anciens concepteurs de Lucas Arts vous présente A VAMPIRE STORY, un jeu d'aventure humoristique et « gothique » pour console XBox et PC.

Ce nouveau jeu d'aventure qui utilise la technologie du moteur « VIRTOOLS » devrait sortir courant 2006.

San Diego, Californie - Le 9 juin 2004 – Autumn Moon, qui regroupe d'anciens concepteurs de jeux d'aventure de chez Lucas Arts Annonce que le développement de A VAMPIRE STORY est en cours, il fera largement référence aux films d'horreur tournés par Universal dans les années 30et 40, et à son univers gothique. C'est un jeu d'aventure de type Point and Click qui combinera des décors au rendu

magnifique et des personnages complètement animés en 3D. A VAMPIRE STORY utilisera la technologie du moteur VIRTOOLS, technologie applaudie par tous et rendue populaire par des jeux tel que récemment *Syberia*.

Prévu pour sortir en automne 2006, A VAMPIRE STORY nous rappellera le traditionnel jeu d'aventure ludique du genre « point and click » si populaire dans les années 90 mais avec une technologie du 21^e siècle. Le joueur dirigera UNE vampire des plus aguichante qui a pour nom Mona De La Fete, et son associé, le sage mais craquant Froderick, une chauve-souris, et ce cheminant à travers toute l'Europe de 1880 pour retrouver le foyer de Mona. Les traditionnels monstres et méchants des films d'horreur les provoqueront à tour de rôle. Le monde gothique de A VAMPIRE STORY sera un mélange entre le beau et le mystérieux, et dans un même temps, entre le jeu et l'amusement.

A propos d'Autumn Moon Entertainmen

Notre société est nouvelle dans le domaine de l'amusement, interactif, télévisuel ou encore graphique. Basée à San Raphaël, Californie, mais que l'on peut également trouver sur le site Internet www.amegames.com, elle doit sa naissance en 2004 à un groupe d'anciens concepteurs de chez Lucas Arts qui voulait créer des jeux d'aventure et autres produits plus intéressants pour la télévision, des programmes plus interactifs, des histoires plus graphiques etc.

Autumn Moon Entertainment est donc une compagnie complètement privée et intégrée dans l'amusement. En plus, des jeux d'aventure et de sa production télévisuelle, elle s'active également dans d'autres domaines tels le graphisme et les courts-métrages animés.

Nous avons voulu rencontrer les concepteurs et leur poser quelques questions. Malheureusement, comme le jeu n'en est qu'à ses premiers balbutiements, elles furent assez limitées. On rencontra MIKE KIRCHOFF, Director of Business Development chez Autumn Moon Entertainment.

« En fait, être un vampire, c'est cool, mais cela a des mauvais côtés, comme être mort par exemple, ou encore d'être obligé de suivre toute une série de règles, celles du Code du Vampire »

Pouvez-vous nous en dire un plus sur l'histoire du jeu ? Pourquoi Mona a-t-elle quitté sa demeure et quel rapport a-t-elle avec la chauve-souris ?

Mona était une vedette d'opéra quand elle éveilla l'attention du maléfique vampire, le baron Shrowdy Von Kiefer. Il était tellement attiré par elle qu'il la kidnappa, la transforma en une vampire et la fit disparaître dans son île-château du nom de Draxsylvania, un petit pays montagneux et imaginaire situé au fin fond de l'Europe de l'Est. Froderick était une des nombreuses chauves-souris



J'ai 3 lettres pour vous...W...O...W

qui habitaient le beffroi de ce château. Pendant les longues années de captivité de Mona, il devint l'un de ses plus fidèles amis. Il aimait rire et s'amuser de tout ; sa bonne humeur et son humour étaient en fait les seules choses qui aidaient Mona à tenir le coup durant cette période noire. Il s'est accroché à elle, au sens littéral du terme, parce que tout simplement, il n'avait rien de mieux à faire. S'accrocher à une belle ingénue toute en jambes lui semblait plus intéressant que de passer une nuit de plus à se battre à coup de « guano » (beurk !) dans le beffroi.

Quelles difficultés les joueurs vont-ils rencontrer dans A Vampire Story ?

En fait, être un vampire, c'est cool, mais cela a des mauvais côtés, comme d'être mort par exemple, ou encore d'être obligé de suivre toute une série de règles, celles du Code du Vampire, sous peine d'être rapidement transformé en une pile de cendres fumantes... Et comme par hasard, tout le monde veut vous aider à trouver le repos éternel. Même si le côté « repos » lui irait parfaitement, elle

préférerait faire patienter la partie « éternité », du moins jusqu'à ce qu'elle devienne une diva à l'Opéra de Paris, son but dans la vie, ou plutôt dans la mort. Mona est un peu naïve sur ce qui lui est arrivé, de sorte qu'elle n'a que peu d'aisance à utiliser ses dons particuliers.

Au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu, Mona apprendra à se changer en chauve-souris, à hypnotiser les gens, se transformer en ectoplasme, et naturellement, à mordre les gens dans le cou pour y sucer leur sang, enfin pas trop quand même.

Après tout, Mona est une artiste et elle aime se regarder. D'autres pouvoirs viendront s'ajouter comme pouvoir commander aux loups, aux chauves-souris et aux rats, ou faire la pluie et le beau temps.

Le graphisme se rapproche très fort de The Curse of The Monkey Island. Est-ce que la jouabilité s'en rapprochera elle aussi ?

Beaucoup également. Nous aimons décrire A Vampyre Story comme « Monkey Island rencontre Dracula ». Comme la plupart des concepteurs appartenaient avant à la société Lucas Arts, il est logique que ce jeu ait pas mal de ressemblance avec les jeux sortis par Lucas Arts dans les années '90. La grosse différence entre ceux-ci et notre jeu sera son côté gothique et d'horreur. Les concepteurs de Monkey Island voulaient que leurs joueurs s'identifient à des pirates, c'est-à-dire trouver un trésor, tirer au canon, se battre au sabre,...

Cela sera un RADIAL ou « interface automatique », un peu comme dans Full Throttle et Curse of Monkey Island, mais il sera extensible comme l'interface utilisé par le RPG Neverwinter Nights. Quand le joueur progressera dans le jeu, de plus en plus de pouvoirs de vampire s'ajouteront au sous-menu. Cela correspondra aux progrès faits par Mona à comprendre ce qu'elle est devenue. Comme elle en apprend au sujet de ses pouvoirs, le joueur est appelé à les utiliser pour résoudre les problèmes qu'il rencontre. Mais pour le reste, on retrouve le même fonctionnement que dans Curse of Monkey Island.

Trois exceptions subsistent toutefois : Froderick, une aide via quelques trucs et le journal de Mona. L'icône de Froderick apparaîtra dans l'inventaire et il pourra être utilisé pour résoudre les énigmes ; comme Max était utilisé dans Sam and Max Hit The Road. De même, le joueur peut parler à Froderick et lui demander davantage de détails sur

Nous aimons décrire A VAMPYRE STORY comme « Monkey Island rencontre Dracula »



Monkey Island rencontre Dracula

Par comparaison à cela, nous aimerions que notre joueur s'identifie à un vampire qui se change en chauve-souris, explore des châteaux lugubres, passe du bon temps avec ses copains dans une crypte, hypnotise des gens, fuit des foules armées de torches, etc. Beaucoup d'intrigues, si pas toutes, tourneront autour du fait d'être un vampire. Nous explorerons le côté amusant de leurs pouvoirs et de leurs contraintes. Et évidemment, l'humour influencera de ce fait fortement la bonne chronologie de la poursuite du jeu.

Pouvez-vous nous dire comment l'interface va fonctionner ?

l'histoire et des trucs dans les énigmes les plus difficiles. Sera également accessible un journal où l'on trouvera ce qu'a fait Mona et les problèmes qu'elle essaie de résoudre. Cela permettra aux joueurs ayant quitté le jeu depuis quelques temps d'y revenir facilement.

Une date pour la sortie est-elle déjà fixée ?

Comme nous sommes encore en discussion avec des producteurs, je ne pourrais vous le dire. Mais nous pensons qu'une sortie aux environs d'Halloween 2005 serait très appropriée.

Dans la revue de presse, vous admettez que la compagnie est formée d'anciens concepteurs de Lucas Arts. Pouvez-vous nous citer quelques jeux auxquels ceux-ci auraient collaboré ?

C'est une longue liste, mais allons-y : Monkey Island 2, Indiana Jones and the fate of Atlantis, Maniac Mansion 2, Day of the Tentacle, Sam and Max hit the road, Full throttle, The Dig de Spielberg, Rebel assault, Outlaws, Curse of Monkey Island, Grim Fandango, Indiana Jones et la machine infernale, Escape from Monkey Island et 2 jeux qui ne sont jamais sortis : Indiana Jones and the Iron Phoenix ainsi que Full Throttle 2.

Plus aucun membre de notre équipe ne travaille encore pour Lucas Arts mais nous regrettons la période faste du développement chez Lucas Arts. Notre équipe veut retrouver le plaisir de l'époque, et nous voulons que ce soit pareil pour le joueur. Tant de gens que nous avons rencontrés ces dernières années se rappellent avec une larme cette période des jeux d'aventure et partagent volontiers le comment ils ont en famille testé tel ou tel jeu, restant parfois éveillés toute la nuit, et le plaisir que c'était. L'équipe de A Vampire Story estime qu'il n'y a pas de raison que cela ne reproduise pas.

L'industrie du jeu Pc est-elle votre seul but ou pensez-vous également vous orienter vers d'autres domaines, comme la télévision, les Comics ou le cinéma ?

Oui, Autumn Moon Entertainment est en discussion à ce sujet avec une chaîne de télévision par satellite qui pourrait diffuser A Vampire Story en dessins animés. Nous pensons que cela pourrait être une grande série. Plusieurs membres de l'équipe ont déjà travaillé pour la télévision et des films dans des projets tels Toy Story 2, Hell boy, et Captain and the World Tomorrow. Et nous avons également un tas d'amis et apparentés qui travaillent dans l'animation de shows TV. Donc, il me semble logique que l'on explore ces voies. Une utilisation à laquelle on songe également, c'est A Vampire Story en tant que bandes dessinées.

Il me semble que c'est clair pourquoi ce jeu a remporté notre Prix du jeu d'aventure le plus attendu. J'ai à penser que nos souhaits de voir enfin un jeu d'aventure de grande qualité, souhaits qui étaient restés sans suite chez Lucas Arts, seront exaucés sous peu.

Ce qui manquait à l'industrie du jeu d'aventure et ce depuis longtemps, les gens de Autumn Moon Entertainment l'ont : l'expérience. A Vampire Story est la meilleure nouvelle de cette année dans



le genre Aventure. Les gens étaient déçus que le 2^e épisode de Sam et Max et de Full Throttle soient tombés aux oubliettes. D'un autre côté, ces mêmes gens s'inquiétaient et en venaient à penser : « Et si ces deux nouveaux jeux n'étaient pas de vrais jeux d'aventures, mais bien



Même l'inventaire est dessiné parfaitement.

une humiliation de plus comme on en ont subie de nombreuses dans le passé ? » On criait de plus en plus fort que ces deux jeux n'étaient pas développés par leur créateur d'origine. Maintenant, nous avons les concepteurs qui ont fait de Lucas Arts la grosse société qu'elle est devenue, s'attaquer à un produit conçu sur mesure pour le joueur d'aventure.

Mettez-vous dans l'ambiance....Il fait froid dehors en cette nuit d'automne. Vous glissez le Cd dans le lecteur et vous installez A Vampire Story sur votre disque dur. Le CD tourne et vous vous retrouvez immédiatement dans le monde de Mona. Un monde où chaque détour vous cache un autre événement. Un monde qui se découvre par un simple click. Un monde où chaque personnage hantera vos pensées pendant longtemps.

J'espère, chers lecteurs, que vous ne jugerez pas trop durement mon manque d'objectivité professionnelle affichée dans ces deux derniers paragraphes. Car outre le fait que je suis un journaliste, je suis également un homme qui aime les aventures et qui en est fan depuis longtemps. Et quand on se rend compte qu'un bon jeu d'aventures ne sort que tous les 2/3 ans, il est difficile de ne pas franchir la ligne entre amateur et journaliste quand on en annonce un.

Avant de terminer, je voudrais clarifier le fait qu'Autumn Moon Entertainment n'a rien à voir, ni de près, ni de loin avec les jeux TELLTALE, une autre société également créée par d'anciens concepteurs de chez Lucas Arts. Et naturellement vous pouvez espérer dans nos futures éditions un suivi en profondeur de A Vampire Story. Si vous, producteurs ou membres de la presse êtes intéressés par le jeu, prenez contact avec Mike Kirchoff, Director of Business Development, à l'adresse mikek@amegames.com

- Dimitris Manos (Traduction : phil 1908)

TOP 10 DES FUTURS JEUX D'AVENTURES

Conclusion

Nom	Développeurs	Site Internet
1. A Vampyre Story	Autumn Moon Entertainment	www.amegames.com
2. The Westerner	Revistronic	www.revistronic.com
3. Still Life	Microids	www.stilllife-game.com
4. King's Quest IX	Phoenix Freeware	www.kq9.org
5. Shadowplay	Felix Drott	N/A
6. Project Joe	Synthetix	php.hku.nl/~jeroen16/synthetix/project_joe/
7. Quest for Glory 2 VGA	AGDInteractive	www.agdinteractive.com
8. Legacy: Dark Shadows	Razbor Studios	www.legacythegame.com
9. Bad Timing	Empty House	www.justadventure.com/IndependentDevs
10. Runaway 2	Pendolo	www.pendulostudios.com

Discussion: il y a un certain nombre de jeu qui ont été pris en compte mais qui, pour diverses raisons, ont été éliminés. Certains de ces jeux parmi les plus mentionnés sont Lost Paradise (*ndt* : Paradis Perdu) de White Birds Productions (*ndt* : Productions Oiseaux Blancs), Nibiru et Ron Loo de Future Games, Sherlock Holmes de Frogwares, Indiana Jones and the Fountain of Youth (*ndt* : Indiana Jones et la Fontaine de Jouvence) de Screen 7 Entertainment, et le non-officiel Space Quest 7. Nous n'avons pas encore assez d'informations pour Nibiru, Sherlock Holmes, Space Quest 7 et Ron Loo pour juger s'ils devraient être dans la liste ou non. Même chose pour Lost Paradise. J'ai eu la chance de voir une démo pas du tout aboutie, mais cette démo consistait juste en un personnage qui marchait

Comme pour Indiana Jones and the Fountain of Youth, même s'il semble être un jeu fantastique, on ne sait pas si les développeurs ont écouté ceux des premières aventures Indiana Jones. D'un autre côté, on sait que AGDInteractive et Phoenix Freeware ont déjà eu la visite de Coles et de Roberta Williams.

Vous pourriez aussi vous demander pourquoi il n'y a pas de jeu d'aventure à la 1ère personne, dans la liste. En fait, c'est qu'il n'y en pas encore qui nous ait paru prometteur, dans un futur proche. La plupart de ces jeux semblent souffrir d'un système de navigation tout simplement confus et complètement non-immersif, ou bien ils sont dotés de graphismes horribles du genre 'hmm mon jeu est court, mettons donc un glisseur (?) pour le rallonger'. Le seul jeu d'aventure à la 1^{ère} personne qui, à mon avis, pourrait avoir sa place dans notre Top 10, c'est Law and Order (*ndt* : l'Ordre et la Loi) , mais on n'a toujours pas plus d'informations sur ce jeu, depuis le temps.

Si on peut tirer des conclusions de la liste ci-dessus, alors ce serait un retour des aventures comiques et, lentement mais sûrement, que les développeurs élargissent leur horizon. Vous aurez d'ailleurs peut-être noté que les styles des jeux de la liste vont du comique, de l'aventure, et du western à la science-fiction et au fantastique. Espérons juste que la plupart de ces projets, sinon tous, se terminent et qu'ils pourront être bientôt joués.

Libre à vous de nous envoyer vos commentaires sur ce Top 10 des Futurs Jeux d'Aventures à theinventory@yahoo.com (en anglais)

-Dimitris Manos (Traduction: Derje Boven)

Il est temps de voir ce que nos lecteurs ont à nous dire. Et continuer d'envoyer vos commentaires et questions à l'équipe du magazine à theinventory@yahoo.com. Après l'été nous enverrons un message aux personnes qui veulent savoir que le prochain numéro de l'inventaire sortira et quel en sera le contenu. Si vous voulez recevoir cet e-mail tout ce que vous avez à faire c'est de nous envoyer un email avec « Subscribe » comme objet du mail. Maintenant voyons le courrier que nous avons reçu durant ce mois.

Salut, j'ai tellement de remerciements à vous formuler depuis novembre 2002 pour votre formidable magazine, le meilleur du monde entier. J'ai toujours pensé qu'un jour viendra où je partagerais les moments les plus formidables de ma vie avec les autres. Heureusement ce jour est arrivé finalement. C'est un peu spécial, mais je vais commencer par le début... Mahmud a vu pour la première fois un PC quand il était étudiant en 6^e, depuis ce jour il souhaite jouer à Doom 95 (dont il entend tout le monde parler) quand il possèdera un PC. Après la 7^e année il se fait un nouvel ami et probablement le meilleur ami de sa vie nommé Tabassum, qui lui parle d'un jeu, c'est l'histoire d'une fille qui fait un rêve...

Le garçon trouve une copie du jeu si recherché, et va chez un copain pour y jouer. Installant le jeu il voit une fille portant des habits blancs et oui ! C'était le début. Avec son meilleur copain le garçon finira le jeu en 7 mois en faisant beaucoup d'idées du jeu d'aventure. Le garçon s'est promis à lui-même de devenir un joueur et un collectionneur de jeu d'aventure. Ne voyant pas ce qui arrive sur son chemin, le garçon a mis un premier pas dans la plus longue voyage de sa vie. Maintenant quand ce garçon écrit cette lettre, âgé de 18 ans il peut dire qu'il a en sa possession tous les jeux d'aventures trouvables dans son pays, et qu'il a passé une grande partie de sa vie avec les jeux d'aventure.

Parfois je regarde vers le ciel pour trouver la raison de mon amour pour ce genre, et quand j'entends mon frère, qui est celui qui me dit que mon amour finira un jour ou l'autre, je deviens très perplexe et commence à réaliser, l'amour illimité, l'émotion et les sentiments que les jeux d'aventure me donnent peuvent s'arrêter. Comme les sons des vagues sur la mer ne s'arrêteront pas, mon amour pour les jeux d'aventure continuera aussi. Dans notre pays nous devons acheter des logiciels ou des jeux piratés, car ici nous ne trouvons pas les jeux originaux. La piraterie affecte notre plaisir du jeu car les jeux sont compressés en enlevant la bande sonore et les cinématiques. Croyez-moi ou non, notre « The Longest Journey » tient sur un disque (maintenant j'ai la version 4 disques).

Dimit, je ne sais pas comment dire ça, j'aimerais être un maître comme toi, bien que je sois un garçon sans potentiel, mais la seule chose que je souhaite, c'est le d'être le meilleur. Ma « amma » (dans notre langue, signifie maman) me dit toujours « Shuvra (mon surnom) fais ce que tu veux, mais quoi que tu fasses, fais-le le mieux possible ». Je veux toujours commencer mon histoire ou elle finit, mais cette fois l'histoire finit ou elle commence.

Au revoir,

Que celui qui vous a créé soit béni.

-Mahmud.

L'Inventaire: Bonjour Mahmud. Je suis très flatté par votre lettre. Mais je ne suis pas un maître... juste un type qui donne son opinion sur les jeux d'aventure et qui passe beaucoup de temps sur quelque chose qu'il aime. Et n'oublie pas que je ne suis pas tout seul à écrire ce magazine, mais aussi toutes les personnes qui y ont contribué depuis le début. Je ne sais pas ce que vous voulez faire dans votre vie, mais j'espère sincèrement que vous y arriverez. J'espère aussi que la situation des jeux d'aventure dans votre pays s'améliorera. Merci d'avoir écrit cette lettre très touchante.

Bonjour, j'ai aimé vos tests sur Midnight Nowhere et Black Mirror mais je ne vous ai pas trouvé assez dur avec Mysterious Journey 2. J'y ai joué et je pense que c'est le plus mauvais jeu auquel j'ai joué. C'est un FPS avec des énigmes et c'est une combinaison qui je pense ne va pas ensemble. Un joueur de FPS aimera l'interface et le contrôle, mais détestera les énigmes. Un joueur de jeu d'aventure détestera l'interface et de toute façon les puzzles sont beaucoup trop dur.

Suite--->

Le scénario est inexistant, car on passe trop de temps sur les puzzles et l'interface qui n'est pas clair du tout, s'il y en avait même une. J'ai joué à plus de 350 jeux, la plupart des jeux d'aventure, et je dirais que c'est le plus mauvais jeu jamais créé. Un autre point très négatif c'est qu'ils l'ont créé après un bon jeu d'aventure normal en le faisant passer pour une suite mais qui ne le mérite définitivement pas. Mais c'était quand même un bon magazine car j'ai tout lu. Continuez comme ça.

Jim.

L'Inventaire: cher Jim, ce n'est pas moi qui ai testé MJ2 donc je ne peux pas le commenter. Merci cependant de partager votre opinion sur le jeu. Les commentaires sont vraiment amusants. Un peu après la sortie du magazine, il y avait quelques personnes sur le forum de JA se plaignant de la note trop basse qu'on avait donné à MJ2. C'est évident que vous ne pouvez pas plaire à tout le monde en donnant votre opinion. J'espère juste que les lecteurs prennent les tests comme ils doivent l'être... juste une opinion.

Salut Dimitris, je m'appelle Flynn de Budapest en Hongrie. Je lis votre magazine depuis le tout début et tout ce que je peux dire : félicitation ! Vous réalisez de grandes interviews, des tests sympas (mais je ne comprends pas quel est le problème avec Chameleon et Uru ? Le gameplay est une chose très importante qui les rend uniques). Actuellement je suis assez jaloux, car L'Inventaire n'est pas une de mes idées. Mais vous l'avez fait ! Et maintenant beaucoup de monde lit votre magazine dans beaucoup de pays. Continuez ! Désolé pour mon anglais mais ici il est 1h52 du matin ;-).

Sincère salutation :

Flynn, testeur chez HC Gamer

<http://www.hcgamer.hu>

L'Inventaire: Bonjour Flynn et merci pour vos commentaires. Je ne peux pas répondre pour Chameleon car je n'ai pas joué/testé le jeu la raison pour laquelle je n'aime pas le gameplay d'URU est que je considère qu'il consiste seulement à chercher des objets et résoudre des énigmes obscures et mal intégré au jeu. En outre, l'interface tient plus d'une corvée que d'un amusement. Bonne chance dans votre carrière de teste et merci encore de prendre temps de nous lire et pour tous vos commentaires.

Bonjour Dimitry, tout d'abord désolé pour mon anglais. Je me demande pourquoi vous parlez tout le temps des jeux d'aventure amateur et vous ignorez totalement les jeux d'aventure en flash. Par exemple le forum <http://www.the-geek.com/forum/> est rempli de lien vers des bons jeux d'aventure en ligne. J'ai été personnellement très impressionné par « Arcane » et « Adventures of Dr. Steppenwolf » du grand Sarbakan. Et pour finir, je serais très content de voir plus d'info sur les jeux LucasArts. Je pense que vous parlez trop des jeux Sierra. Je conclus en vous disant que vous fait un très bon boulot, je suis avec vous.

Salutation,

Totoro

L'Inventaire: Bonjour Totoro. Merci pour le lien sur les jeux d'aventure flash en ligne. Il est impossible de parler de tous les jeux qui sortent à travers le monde sur tout les formats possibles. Donc ce n'est pas comme si nous ne connaissions pas ces jeux et les ignorons. Merci donc de nous le faire remarquer. Je jeterais un coup d'œil sur ces jeux durant l'été.

Maintenant sur le fait qu'on parle plus des jeux de Sierra que de ceux de LucasArt... si c'est vraiment le cas c'est une simple coïncidence et ce n'est pas un choix délibéré. Si vous regardez le Top 10 des jeux d'aventure à venir, le numéro 1 est un jeu créé par des anciens de chez LucasArts. Nous verrons ce que nous pouvons faire pour parler plus des jeux LucasArt. Encore merci.

Traduction : Ben

Epilogue

Nous sommes très fiers et content de passer l'été avec l'annonce de A Vampyre Story (*ndt* : Une Histoire de Vampyre). Espérons tous que ce projet s'achèvera et qu'il sera bien vendu afin que ces développeurs fondent une société qui nous fera des jeux d'aventures de grande qualité pendant de nombreuses années. C'est une opportunité qu'une entreprise ne peut pas se permettre de laisser passer.

Comme je le disais dans le prologue, ceci pourrait être le dernier numéro de The Inventory disponible gratuitement. Il n'est pas sûr à 100% que le prochain numéro sortira à un coût modique, mais tout indique que c'est à quoi tendra the Inventory pour septembre. Nos efforts de partenariat et donations ont échoué, du fait de la nature de la publication et de la réticence de la plupart des personnes à faire des dons. Il est pourtant vital pour la survie du magazine qu'il y ait un retour sur l'énorme temps passé dans sa production.

Si vous voulez rester au courant des dernières nouvelles de The Inventory, n'oubliez pas de nous envoyer un mail ayant pour sujet le mot 'Subscribe'. Et si vous voulez devenir l'un des rédacteurs de The Inventory, libre à vous de nous envoyons vos textes. Si vous voulez faire un don d'argent pour nos efforts pour The Inventory, vous pouvez le faire via www.paypal.com (envoyez l'argent à theinventory@yahoo.com)

Ce fut une sale année pour les jeux d'aventure, avec beaucoup de déceptions, des jeux médiocres et des annulations de jeux prometteurs. Mais jeter un œil sur la liste du Top 10 des futurs jeux d'aventures les plus prometteurs me fait espérer pour l'avenir. J'espère qu'il en est de même pour vous.

Pour que l'avenir soit cependant plus lumineux, certaines choses devront changer dans la communauté des jeux d'aventures. J'ai listé certains de ces points dans la colonne Hydra du mois dernier. Espérons que la situation va changer pour devenir bientôt meilleure, avant de voir plus de bons jeux à l'horizon.

Bon, cher lecteur, c'est tout pour nous. De la part de tous ceux qui ont écrit The Inventory cette année, passez un superbe, reposant et revigorant été. Maintenant il est temps pour moi d'éteindre l'ordinateur et de prendre le soleil, pour changer !

Dimitris Manos (Traduction : Derje Boven)

Rédacteur en chef

The Inventory

The Inventory

A magazine for adventure games only

WE ARE LOOKING FOR SPONSORS

DID YOU KNOW YOU CAN LINK TO
A WEBSITE FROM A PDF DOCUMENT?

WOULD YOU LIKE TO ADVERTISE
YOUR PRODUCTS IN THE INVENTORY?

IN THAT CASE SEND US AN E-MAIL AT

theinventory@yahoo.com