

# L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'ordinateur

## Law and Order Spécial

Interview avec les producteurs de Criminal Intent  
Preview de Law and Order: Justice is Served

## Reportage Games Convention 2004

Information sur Still Life, Runaway 2, Tony Tough 2  
Myst IV, Nibiru et beaucoup d'autres jeux

## 4 tests et une nouvelle rubrique

Sherlock Holmes: La Boucle d'Argent, Dark Fall 2  
Les Experts 2: Meurtres à Las Vegas, The Apprentice 2 &  
une nouvelle rubrique hardware "Bits et octets"

Sommaire:

<b>Prologue</b>	<b>1</b>
<b>Previews</b>	<b>2</b>
<i>Law and Order: Justice is Served</i>	2
<i>Games Convention 2004</i>	5
<b>En Bref</b>	<b>9</b>
<b>Le Salon</b>	<b>10</b>
<i>Craig Brannon</i>	10
<i>DTP</i>	16
<b>Test</b>	<b>22</b>
<i>Sherlock Holmes: La Boucle d'Argent</i>	22
<i>CSI 2: Dark Motives</i>	26
<i>Apprentice 2</i>	29
<i>Dark Fall 2: Lights Out</i>	31
<b>Extra</b>	<b>35</b>
<i>Bits et Octes</i>	35
<i>Invento-courrier</i>	38
<b>Epilogue</b>	<b>41</b>



## Crédits

### **Editeur:**

Dimitris Manos

### **Auteurs/contributeurs:**

Dimitris Manos

Justin Peeples

Ben Keeney

Oliver Gruener

Jan Schneider

### **Traducteurs:**

A-side

Ben

Binta

Derje Boven

Guybush Stobart

Kevincom

Phil1908

### **Hébergeur:**

[www.justadventure.com](http://www.justadventure.com)

### **Hébergeur version française:**

[www.planete-aventure.net](http://www.planete-aventure.net)

### **Mise en page :**

Dimitris Manos

### **Dessin de couverture :**

Law and Order: Criminal Intent

## **Nous contacter**

### **Adresse:**

The Inventory Magazine

Grankottävägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

### **Adresse e-mail:**

[theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com)

### **N° téléphone:**

+46702053444

### **Equipe de traduction française:**

[webmaster@legende-baphomet.net](mailto:webmaster@legende-baphomet.net)

## **Autres Editions**

### **Italien:**

[www.pollodigomma.net/~theinventory](http://www.pollodigomma.net/~theinventory)

### **Russe:**

[www.questzone.ru](http://www.questzone.ru)

## **Copyright:**

The Inventory est la propriété de Dimitris Manos et ne peut être reproduit sans autorisation expresse de son propriétaire. Si vous voyez the Inventory ou des parties de the Inventory quelque part, sans autorisation expresse écrite, alors veuillez nous contacter à : [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com)

# Prologue

**A** Avant de commencer avec le prologue, je voudrais remercier Andrew Poulos, Rene Schnoor, Vicky Harrison et tous nos autres fans qui nous ont fait don d'argent avant l'été. Le nouvel Inventaire vous est dédié. Je voudrais maintenant vous souhaiter la bienvenue dans ce nouvel Inventaire. Comme vous le constaterez par vous-même, nous avons changé notre mise en page, une fois de plus. Nous avons aussi intégré deux nouveaux membres dans notre équipe, Ben Keeney et Oliver Gruener. Ben a écrit deux excellents tests ce mois-ci (Sherlock Holmes et Dark Fall 2). Oliver s'est lui-même fixé l'objectif d'informer les aventuriers de tout ce qui est matériel informatique, dans sa nouvelle colonne Bits et octets.

Jan Schneider, rédacteur en chef de Adventure-treff.de, a été aimable de bien vouloir rédiger un article sur Games Convention 2004, une expo allemande sur les jeux qui présente probablement plus de jeux d'aventure que n'importe quelle autre expo au monde. On vous présente également une partie spéciale sur les jeux Law and Order (ndt : l'Ordre et la Loi). On a pré-testé le futur jeu à la 1ère personne Justice is Served (ndt : la Justice est servie), qui semble fidèle aux précédents jeux L&O, et on a aussi interviewé Craig Brannon, le producteur de Criminal Intent (ndt : Intention Criminelle). Criminal Intent sera différent des autres jeux L&O, car il aura une vue à la 3ème personne.

Mais ce n'est pas encore fini. Les gens de DTP, probablement le plus grand éditeur de jeux d'aventure en Europe, sont une fois de plus dans notre Salon pour nous parler de leurs futurs jeux. Tony Tough 2, Moment of Silence, Nibiru et Sherlock Holmes : The Silver Earring (ndt : Sherlock Holmes : La Boucle d'Oreille en Argent). En outre, Justin Peeples nous raconte ce qu'il pense de la suite de the Apprentice, le vainqueur de AGS adventure. Enfin, vous pourrez aussi lire ce que le nouveau lancement de la série CSI a à nous offrir dans notre test.

Bon, je ferais mieux de m'arrêter maintenant et de vous laisser apprécier le 17ème numéro de L'Inventaire. J'espère que vous l'aimerez.

*Dimitris Manos* (Traduction : Derje Boven)



# Law & Order: Justice is Served

**L**a société Legacy Interactive s'est installée comme leader dans ce genre d'aventure avec sa série Law and Order. Chaque nouvel épisode semble s'être amélioré dans plusieurs domaines par rapport aux précédents et les gens de Legacy Interactive prennent en grande estime les critiques qu'on leur fait.

Justice is Served est maintenant le 3e volet de la série. Le jeu est une fois de plus divisé en deux parties, les investigations et le jugement. Le jeu commence quand on retrouve dans des vestiaires le corps de la jeune star du tennis (20 ans) Elena Kusarova, et ce une semaine avant le début de l'US OPEN. L'autopsie va révéler qu'elle s'était droguée avec un des derniers stimulants apparus sur le marché, celui-ci étant presque indécidable. Le tout sera de déterminer si c'est un meurtre, un suicide ou une overdose accidentelle? On joue le rôle d'un détective et avec l'aide des autres détectives Lennie Briscoe et Ed Green, on devra découvrir ce qui se cache derrière la mort soudaine d'Elena. Au fur et à mesure que les joueurs découvriront des pistes, ils devront démêler un mystère compliqué mélangeant des rivalités amères, des fans jaloux, des histoires d'amour brisé, sans oublier les secrets de famille jusque là enterrés. Tout comme dans les épisodes TV de Law and Order.

Quand votre choix se sera

arrêté sur un suspect, vous jouerez alors le rôle du procureur et avec l'aide de Serena Southerlyn, vous essaierez de convaincre le jury de la culpabilité de votre suspect. Pour ceux qui ont déjà tâté des épisodes précédents, ils retrouveront vite leurs marques et se sentiront très vite à l'aise avec Justice is Served. Quand on aborde l'histoire, il semble bien que le mot d'ordre chez Legacy Interactive soit "Toujours plus". Le script comprendra cette fois-ci 500 pages comparées aux 300 de l'épisode 2. Les joueurs auront également face à eux 40 personnages différents (30 dans L&O 2) et visiteront 30 lieux (22 dans L&O 2). Ainsi, il me semble que la durée du jeu en sera

**En dessous: quand vous avez mis un suspect en détention préventive, il vous faudra retourner au tribunal et obtenir une condamnation avec l'aide de Serena Southerlyn**



**Une des filles qui a découvert le corps**

**En dessous: Jerry Orbach est une fois de plus la vedette dans le nouveau Law and Order, et ce jouant le détective Lennie Briscoe**





**En haut à gauche: Jimmy, l'un des 40 personnages que vous rencontrerez dans Justice is Served**  
**En bas à gauche: Justice is Served sera caractérisé par davantage de problèmes à résoudre que précédemment. Ici vous pouvez voir un type d'énigmes concernant des poupées antiques en provenance d'Ukraine**

**A droite: Un autre personnage appelé Dimitri. Avez-vous remarqué sur cette image le grand nombre de poupées ukrainiennes...**

rallongée. Comme le graphisme utilisé par Legacy n'a que peu changé, cela nous permettra de parler plus longtemps des améliorations faites par rapport aux précédents épisodes. Le moteur utilisé sera le même qu'avant. La physionomie des personnages sera plus pointue du fait d'une augmentation des polices (de 12000 à 40000) et la résolution d'écran du jeu est passée de 640x480 à 800x600. De plus, les concepteurs ont utilisé quelques améliorations dans le rendu. Cependant, en marge de celles-ci, au niveau des déplacements, on sera une fois de plus " téléporté " d'un endroit à un autre plutôt que simplement de s'y déplacer en parcourant un environnement 3D, comme un simple marcheur. Par contre, le prochain volet intitulé Criminal Intent devrait utiliser un autre moteur de graphisme, mais ça, ce sera pour un prochain numéro.

La prise en charge des voix des jeux L&O a toujours été de premier ordre depuis que les concepteurs ont décidé d'utiliser les acteurs de la série TV pour doubler leurs personnages. Justice is Served ne déroge pas à la règle. Cette fois-ci, un membre supplémentaire Jesse L.

Martin a rejoint l'équipe pour donner sa voix au personnage du détective Ed Green. Justice is Served utilisera aussi dans un petit rôle le joueur de tennis professionnel Patrick McEnroe. On est ainsi assuré que cet épisode aura la même bonne qualité audio que les précédents. Pourtant, les plus grands changements apparaîtront au niveau de la jouabilité. L'interface a été reloukée depuis la base. La plus grosse différence par rapport aux aventures précédentes est que l'archivage de l'affaire a été complètement éliminé. Les preuves que le joueur collectera tout au long de l'affaire seront mises dans un inventaire apparaissant en haut de l'écran et consultable à loisir n'importe quand. Les éléments seront classés en différentes catégories : preuves, témoins, documents et comptes-rendus. Cela permettra au joueur de mettre la main plus facilement sur l'élément qu'il recherche, plutôt que de devoir faire face à la totalité de ses trouvailles, quelque chose d'assez perturbant pour lui. En plus de pouvoir interviewer les personnages, les joueurs pourront aborder avec eux tout ce qui se trouve dans l'inventaire. Les formulaires pour requérir des tests

au labo et/ou des mandats d'arrêt sont maintenant localisés dans les bureaux du commissariat de police et de l'adjoint au procureur (Adjunct District Attorney), et c'est ainsi que le joueur fera glissé ses éléments de l'inventaire vers ces formulaires. Une autre modification importante est que vous ne pourrez plus dorénavant choisir les niveaux en début de partie. Le téléphone portable verra son rôle grandir, dépassant ce à quoi il sert d'habitude. Les joueurs pourront téléphoner et conduire des discussions par téléphone, de même que recevoir des SMS. Certains témoins ne seront joignables que par téléphone, d'autres devront être rencontrés en personne. De manière à faire avancer le jeu, certains témoins devront absolument être appelés une fois le joueur en possession de leurs numéros de téléphone.

Les concepteurs ont promis davantage de diversité dans les tâches à accomplir et les énigmes à résoudre. Ils affirment avoir introduit des énigmes plus créatives, comme ouvrir une boîte à musique, assembler des " bits " de bande audio de surveillance, recomposer des poupées antiques d'Ukraine, déchiffrer une anagramme, associer un docu-



# PREVIEWS

Law and Order: Justice is Served | GC 2004

Développeur:

**Legacy Interactive**

Vue:

**1ère personne**

Interface:

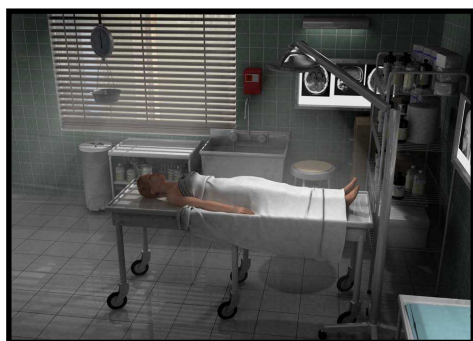
**Point and Click**

Site:

**[www.lawandordergame.com](http://www.lawandordergame.com)**

Date de sortie VO:

**20/09/2004** (pas de date pour la VF)



On ne peut avoir un jeu L&O sans cadavre



Le détective Ed Green vous aidera dans votre enquête



Au dessus et à gauche: les joueurs de tennis seront les personnages les plus remarquables dans Justice is Served. Le bloc-notes a été remplacé mais la liste des questions couvre malheureusement presque la moitié de l'écran.

ment à la vieille machine à écrire utilisée, et beaucoup d'autres. Une similitude avec les jeux précédents est que l'on peut perdre. En commençant par exemple par arrêter le mauvais suspect. Quelque chose qui vous fera cafouiller dès le premier jour du jugement. Soyez donc prudent avant de faire signer un mandat d'arrêt ! Mais même si vous avez le bon suspect, vous pouvez encore perdre. Il s'agira d'avoir un bon dossier avant de se présenter devant le jury.

Legacy Interactive n'a mis que récemment une démo à disposition sur son site Web officiel. C'est difficile de tirer des conclusions sur une si courte démo, mais nous avons notamment remarqué que le joueur peut automatiquement envoyé un indice au labo dès qu'il l'a découvert. L'inventaire en haut de l'écran nous semble plus intuitif que le précédant archivage. L'usage de ce dossier était parfois difficile et c'est une bonne chose pour Justice is Served que les concepteurs s'en soient débarrassés.

Dans les épisodes précédents de L&O, il n'y avait pas beaucoup de problèmes à part trouver la bonne preuve et poser les bonnes questions. Maintenant, dès le démarrage du jeu, vous vous trouvez face à un problème concernant une armoire fermée. Il vous faudra trouver la bonne combinaison pour avoir accès au ves-

taire d'Elena. Il reste encore à voir comme cela se passera techniquement. J'espère que les concepteurs ne s'égarent pas en dispersant des problèmes et des énigmes un peu partout de manière à allonger le jeu. Mais comme je l'ai déjà dit précédemment, il n'est pas possible de se faire une idée rien qu'avec la courte démo. J'hésite également à faire un commentaire sur l'interface vu que la démo utilise Flash et j'espère que celui-ci sera finalement tout à fait différent dans le jeu. Sur l'un des screenshots, vous pouvez remarquer que bien que le bloc-notes ait été remplacé par une liste de questions, celle-ci occupe presque la moitié de l'écran. Malgré ces quelques conclusions, il semble que Legacy Interactive ait trouvé la bonne formule pour la série L&O et qu'ils continueront à l'améliorer au fur et à mesure des nouveaux développements. Heureusement quand ils s'attaqueront au 4e volet, le moteur de graphisme sera amélioré. Néanmoins, Justice is Served semble profiter d'une plus grande expérience avec un tracé plus complexe, un jeu d'action de très haute qualité et une interface améliorée. Si la jouabilité est ne fusse que dans la moyenne, aucune inquiétude ne sera de mise. Il ne restera plus alors qu'à vous procurer ce jeu au plus vite dans votre magasin habituel.

- **Dimitris Manos** (traduction: Phil1908)

# Games Convention 2004

Jan Schneider de [Adventure-treff.de](http://Adventure-treff.de) nous rapporte les dernières nouvelles du salon Games Convention 2004, l'expo probablement la plus riche en jeux d'aventure au monde.

**T**out le monde connaît l'E3 et l'ECTS, mais qu'est-ce que "Games Convention" me demandez-vous? C'est un gros salon à Leipzig (Allemagne) pour jeu PC et console qui a été créé en 2002 et ouvre pour la troisième fois cette année, avec 105000 visiteurs en 4 jours, 1700 journalistes de 21 pays et beaucoup d'avant-premières.

Le GC a ouvert ces portes avec l'orchestre philharmonique de Prague jouant des musiques de jeu, comme le classique Super Mario Bros ou un medley de Monkey Island (eh oui !) et une première mondiale un morceau de Stalker. Games Convention est accompagné d'une conférence de développeur (GCDC) avec des gens comme Bob Bates (Eric the Unready) ou Cevat Yerli (Far Cry). Le salon en lui-même est divisé en deux parties : une partie "bruyante" pour le grand public, comme à l'E3, et une partie réservée aux professionnels et aux journalistes pour discuter des jeux vidéo.

J'étais là pour le compte de notre site de jeu d'aventure allemand Adventure-Treff.de et j'ai pu rencontrer quelques développeur et éditeur. Comme la majorité des jeux d'aventure viennent d'Europe et que la Games Convention se déroule avant l'autre grand salon européen à Londres, je pense que Leipzig est un lieu très intéressant pour les fans de jeu d'aventure, particulièrement si vous avez accès aux coins réservés au professionnel.

Certaines news de ce salon n'ont pas été répercutés internationalement alors Dimitris me donne l'opportunité d'écrire un article pour L'Inventaire. Peut-être que ça aidera le salon Games Convention à être plus populaire l'année prochaine.

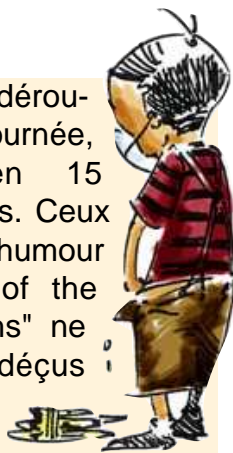
(Traduction: Ben)



## Tony Tough 2

Vous vous rappelez sûrement de cette aventure old school et marrante d'un détective intello qui délivrait son tapir violet d'un méchant avec une citrouille sur la tête. Cette année, GC, l'éditeur allemand qui est responsable de plusieurs jeux d'aventure, a annoncé avec Prograph Research (les développeurs italiens) qu'une suite allait voir le jour et qu'elle serait disponible dans les magasins allemands en février 2005. "Tony Tough: A Rake's Progress" racontera l'enfance de Tony. Certaines réponses aux questions du premier jeu seront révélées, par exemple pourquoi Tony est tant attiré par les perruques, ou pourquoi a-t-il un tapir vio-

let. Le jeu se déroule sur une journée, découpée en 15 petits épisodes. Ceux qui ont aimé l'humour dans "Night of the Roasted Moths" ne seront pas déçus par ce jeu.



Techniquement, "A Rake's Progress" va utiliser le moteur de Prezzemolo, le dernier jeu de Prograph; ainsi les décors et les personnages seront précalculés. Tony sera contrôlé par une interface classique de point & click. Donc, préparez-vous à une aventure classique qui semble la meilleure que son prédécesseur.

(Traduction: A-side)

## Nibiru: Messenger of the Gods

L'équipe de développement de Black Mirror utilise désormais son très perfectionné moteur point & click pour faire un remake moderne de leur première aventure, Posel Bohu connu sous le nom du Messenger of the Gods. L'histoire se résume à un archéologue tchèque qui examine un ancien tunnel de la Seconde Guerre Mondiale, et qui se retrouve rapidement entraîné dans une aventure complexe, inspiré par des légendes comme Indiana Jones. A Leipzig, nous avons jeté un oeil à la première ver-



sion jouable, qui semble beaucoup mieux comparée à The Black Mirror : décors excellents, moins de jolis personnages précalculés. La démo consistait à entrer dans un hôtel afin de convaincre une vieille dame de nous aider. Une aventure très old school en somme. Dans les pays anglo-saxons, The Black Mirror est resté un peu en retrait, par le fait d'une faible localisation, bien que le jeu soit très bon. Gardez un oeil sur Nibiru, il pourra tout de même changer de nom avant sa sortie officielle... Mes attentes envers Nibiru sont grandes !

(Traduction: A-side)

## Runaway 2

Pas grand chose de neuf à propos de la suite tant attendue de Runaway : A Road Adventure. Le jeu commence à Hawaii, où Brian et Gina passent quelques jours de vacances, mais ils n'auront pas vraiment le temps de se reposer : Brian va devoir sauver la vie de Gina, il errera à travers des forêts, de superbes plages ou encore des montagnes enneigées pour pouvoir résoudre les mystères des anciennes civilisations. Il y a plus de 25 personnages dans le jeu (dont Sushi), 6 chapitres et plus de 100 décors. La suite sera plus longue que Runaway, avec de meilleures séquences vidéo et une meilleure synchronisation des dialogues. Mais ce qui arrivera à Brian & Gina est toujours un secret.

(Traduction: A-side)



Runaway 2



Nibiru

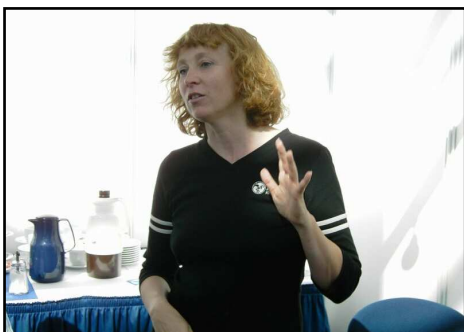


# Myst IV et quelque chose...d'autre

Genevieve Lord, la productrice de Myst IV nous a fait une présentation de son nouveau jeu au stand d'Ubisoft. Il y a beaucoup de previews concernant le jeu sur le net, il n'y a pas grand chose à en dire de nouveau excepté le fait que la plupart des fans vont l'adorer et que la plupart de ceux qui détestent la saga, mais pas tous, vont le haïr. Comme tous les autres Myst.

J'ai été très impressionné par la quantité de mouvements qu'ils ont intégré dans la majorité des milieux. Beaucoup d'animations, brouillard, ondulation de l'eau, insectes, animaux et même souffle de vent dans les plantes, le tout contribuant à rendre un monde extrêmement vivant.

J'ai également été impressionné par la quantité de données : Myst IV vient sur deux DVDs avec 13 gigaoctets de données ! Waow ! J'ai aussi demandé à Geneviève Lord si elle pouvait nous en dire davantage à propos de tout autre chose, à savoir le monumental secret gardé autour du prochain jeu sur lequel travaille Cyan depuis la fin du développement de Uru. Elle n'avait pas la permission de nous révéler quoi que ce soit mais elle nous a tout de même annoncé que ce jeu serait quelque chose de véritablement, de complètement différent. Tirez-en vos propres conclusions, mais mon espoir de voir naître un nouveau jeu d'aventure chez Cyan a coulé à pic.



Genevieve Lord, productrice de Myst IV

## Still Life

Still Life, au style apparemment très élégant et développé par l'équipe de Syberia, a non seulement été dévoilé mais il a en plus été possible de l'essayer dans la partie publique de la Convention des Jeux. Aussi loin qu'il était permis de tenter l'expérience dans l'environnement lugubre du hall d'exposition, le jeu bénéficie d'une superbe atmosphère et égale graphiquement le magnifique Syberia, bien que le style change du tout au tout entre les deux jeux. La partie qu'il nous a été donné d'essayer semble être le début du jeu. Le personnage incarné, une femme pas tant stéréotypée que ça, doit mener une enquête sur une scène de crime dans un appartement minable, un endroit triste et dépressif. Les murs sont enduits de graffitis, des poupées nues se balancent, accrochées au plafond. Le genre d'endroit où vous n'aimeriez pas vous trouver... Le gameplay de cette partie du jeu ressemble un peu à celui utilisé dans Sherlock Holmes : vous devez utiliser vos outils de recherche pour "rassembler les preuves", comme un puzzle, et rechercher l'endroit où peut se trouver une "substance" intéressante, du sang ou des poils par exemple. Lorsque Still Life sortira, courant 2005, ce pourrait être un très bon jeu.





Une vue panoramique du lieu où se tenait le salon

## Adventure Mayhem

En dessous: **Clever et Smart**, un jeu d'aventure basé sur des perso célèbre de BD.



Un jeu d'aventure mobile? N'oubliez pas de recharger votre batterie.

Et il y en avait plus. **Clever & Smart** (alias Fred & Jeff) est une aventure en 2D au style dessin animé très sympa, venant d'Espagne et mettant en scène les deux détectives de dessin animé, particulièrement célèbres en Europe. Le jeu bénéficiera d'une histoire mystérieuse, de la même apparence que celle des dessins animés, d'énigmes très intéressantes et d'une option multijoueur : vous aurez en effet la possibilité d'incarner les deux personnages principaux simultanément avec un ami via un réseau ou internet. Nous avons aussi une première version jouable de **Sentinel**, le prochain jeu des développeurs de Schizm 2, utilisant le même moteur tout en étant moins linéaire. Si vous avez aimé Schizm 2, vous aimerez celui-ci sans l'ombre d'un doute.

**The Moment of Silence**, un thriller très prometteur développé en Allemagne, avait été montré à des journalistes à 2002 GC il y a maintenant deux ans de cela. Et maintenant, alors qu'il est presque achevé, il a été montré pour la première fois. Lorsque le développeur se décidera à y intégrer plus de personnages afin de créer un monde plus vif, alors il s'agira réellement d'un grand jeu. La version

allemande disposera des voix allemandes de Bruce Willis, Julia Roberts et Guybrush Threepwood (ouais!) et sera probablement un véritable hit, beaucoup de marchés internationaux étant d'ores et déjà signés. Alors gardez un oeil dessus ! Enfin, nous avons pris le temps de jeter un coup d'oeil sur un jeu d'aventure pour téléphones portables, par les mêmes développeurs. Son nom : **X-Files : le Déserteur**, mettant en scène Mulder et Scully aux prises avec un mystérieux évènement. Le tout est distribué par Elkware. Oh, et une version entièrement jouable de Larry 8 était à la disposition du public, mais la scène des deux strip-teaseuses promouvant le jeu en était vraiment la meilleure partie. Attendez-vous à quelques rires sérieux si vous aimez l'humour pubère mais pas à un jeu d'aventure.

J'espère avoir été capable de vous convaincre que la convention des Jeux à Leipzig est bien plus qu'un évènement national, puisque la dimension internationale y est vraiment présente, tout particulièrement pour les jeux d'aventure. Rendez-vous à la CG 2005.

- Jan Schneider (Traduction Binta)

## TAC publie The Westerner

The Adventure Company a annoncé récemment avoir acquis les droits de "The Westerner". Pour une quelconque... raisons TAC a aussi décidé de renommer The Westerner en " Wanted : A Wild Western Adventure " pour le marché nord-américain. Pourquoi ? On ne le saura jamais. Peut importe ce que vous pensez vous ne trouverez aucune logique dans cette décision. Mais bon, la bonne nouvelle est que ce jeu (n° 2 dans notre top 10 de notre numéro précédent) sortira enfin. The Westerner sera disponible fin septembre. Pour plus d'info sur ce jeu lisez notre preview et notre interview avec les développeurs dans le numéro 12 de L'Inventaire. *(ndt: jeu sorti en français depuis février 2004)*

## Nouvelle de Benoit Sokal et Lost Paradise

White Birds Productions nous informe que les choses se passent bien concernant Lost Paradise. Ils sont pour l'instant en négociation avec un éditeur et espèrent faire une annonce en septembre.

## Boyz don't cry annoncé par JA

Randy Sluganski de Just Adventure a fait la preview d'un nouveau jeu d'aventure style cartoon en point and click venu de Pologne, nommé Boyz don't cry. Leurs graphismes se démarquent forts des autres jeux d'aventure actuels et leur site web est à visiter d'urgence : [www.boyzdontcry.com](http://www.boyzdontcry.com)

## Nouveau site pour 8, un jeu d'aventure 3D

Tale of Tales ont lancés leur nouveau site web pour leur futur jeu d'aventure en 3d nommé 8. Vous pouvez visiter leur site et admirer les superbes screenshots du jeu : <http://tale-of-tales.com/8/> 8 semble magnifique et les développeurs cherchent pour l'instant un éditeur.

**Traduction: Ben**

## Editeur cherche jeu d'aventure? Développeur cherche éditeur?

Si vous avez répondu oui à une des questions au dessus alors nous pouvons vous aider. Depuis que nous avons commencé l'Inventaire nous sommes entrés en contact avec beaucoup de développeur et d'éditeur et nous avons aidé des développeurs à trouver un éditeur pour leur jeu. Donc si vous êtes développeur et cherchez un éditeur, ou un éditeur cherchant un jeu d'aventure, envoyez-nous un mail à :

[theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com) et nous vous mettrons en contact avec les bonnes personnes. Tout ça bien sur gratuitement. Après tout, plus il y aura de jeu d'aventure publié mieux ça sera pour tout le monde. Nous avons actuellement quelques éditeurs très actifs sur le marché européen cherchant des jeux d'aventure à la troisième personne. Donc si vous êtes intéressé n'hésitez pas !

## Annonces:

### L'Inventaire cherche un responsable des relations publiques

Nous cherchons un responsable des relations publiques. Votre travail consistera à créer et maintenir des relations avec les sponsors qui supportent financièrement notre magazine. Le salaire sera donné sous forme de commission. Toute personne intéressée, envoie un email à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com) avec comme objet " PR Staff " (mail en anglais).

### Nouveau site européen sur les jeux d'aventure

Ces dernières années le marché des jeux d'aventure dans l'union européenne a littéralement explosé. Il y a deux ou trois éditeurs dans plusieurs pays qui sortent beaucoup de nouveau titre, quelque chose qu'on espérait plus il y a quelques années. Donc l'équipe de The Inventory prépare un nouveau site web sur les jeux d'aventure, particulièrement centré sur le marché européen. Si vous venez d'Europe et vous nous proposez votre aide envoyez-nous un email à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com) <<mailto:theinventory@yahoo.com>> avec comme objet " Adventure Europe ". Nous recherchons :

- programmeurs
- designers
- auteurs
- traducteurs
- modérateurs (pour un forum)



# Interview avec Craig Brannon

Les jeux de la série Law & Order ont été récemment parmi les plus plébiscités des jeux d'aventure. C'est pour cette raison que la société Legacy Interactive a décidé de poursuivre la production de titres basés sur le concept L&O. Cette fois-ci, ils vont même plus loin en produisant directement 2 aventures. La première Justice is Served est basée sur le feuilleton Law and Order et est similaire aux précédentes ; la seconde débutera une toute nouvelle série basée quant à elle sur le dérivé de Law and Order et qui s'appelle Criminal Intent. Criminal Intent sera la 1ère aventure de la série L&O qui se jouera à la 3e personne. Nous avons invité Craig Brannon, producteur de L&O : Criminal Intent et lui avons posé quelques questions concernant cette prochaine aventure.

## **A propos de vous**

### **Craig, pouvez-vous vous décrire quelque peu ?**

Je suis ici chez Legacy Interactive le directeur au développement des jeux d'aventure. J'ai un doctorat en psychologie éducative et je suis dans ce métier depuis 15 ans. Quand j'ai commencé, je développais des programmes éducatifs. Quand la compagnie s'est davantage orientée vers des produits de divertissement, j'ai emboîté le pas.

### **- Avez-vous travaillé sur tous les précédents jeux L&O ?**

J'étais un des producteurs du jeu originel avec Christina Taylor Oliver. C'est elle qui a pris la tête de la production du 2e et maintenant du 3e jeu, mais j'ai toujours été inclus dans le développement, même en étant tourné vers d'autres projets dont Law and Order : Criminal Intent.

### **- Jouez-vous en général à des jeux d'aventure et quels sont vos favoris ?**

Oui, il m'arrive de jouer à des jeux d'aventure quand j'en ai le temps. Grim Fandango et The 7th Guest sont 2 de mes favoris classiques. Syberia et Runaway sont quant à

eux parmi mes favoris les plus récents.

## **Law & Order: Criminal Intent**

### **- Pouvez-vous nous raconter le sujet du jeu ?**

Il y a finalement 3 histoires différentes à raconter. Une chose qui différencie totalement Criminal Intent des autres L&O est qu'il vous faudra résoudre 4 enquêtes. Les 3 premières nous mettront face à 3 situations différentes avec des victimes elles aussi différentes et de tout milieu. La complication ne viendra qu'avec la 4e enquête quand il s'agira pour vous d'établir le lien entre toutes. Voici un tout petit échantillon de l'histoire : l'ambitieux procureur Martin Ramirez est retrouvé flottant dans l'East river, le corps frappé de plusieurs coups de couteau. Une belle jeune femme, Lisa Shipley, est assassinée dans une chambre d'hôtel. Ses poignets ont été lacérés par un rasoir, sa tête est enfermée dans un sac plastique et ce qui est le plus intéressant, la figure est drapée par une taie d'oreiller. James Walton, directeur de banque, a été battu à mort par un agresseur maniant une

**Une chose qui différencie totalement Criminal Intent des autres jeux L&O est qu'il vous faudra résoudre 4 enquêtes.**

batte de baseball, et ce dans le living de sa maison. Une fois que ces 3 enquêtes auront été résolues, le détective Goren commencera à réaliser qu'elles sont liées entre elles et qu'il devra piéger son pire ennemi pour parvenir à résoudre le cas final.

**- Les précédents L&O avaient été écrits par des professionnels ayant travaillés auparavant sur la série TV. Pour cette série, en sera-t-il de même ?**

Tout a fait. Battre le fer tant qu'il est chaud est très important pour nous. Ce qui fait le succès de la série TV c'est l'intelligence de son scénario. On ne sait jamais à l'avance quelle tournure prendra l'histoire. Le fil conducteur et les dialogues de ce nouveau jeu sont dus à Elisabeth M. Cosin, qui était l'une des scénaristes du début de la série TV Criminal Intent.

**- Sur le site Internet, il est fait mention du détective Robert Goren et du capitaine James Deakins, dont les voix sont respectivement celles des acteurs de la série TV, Vincent d'Onofrio et Jamey Sheridan, mais le détective Alexandra Eames n'est plus cité. Cela signifie-t-il qu'elle n'apparaît plus dans le jeu ? Et si oui, pour quelle raison ?**

Le personnage du détective Eames est important dans la série TV. Cependant, on a cherché dès le début à intégrer dans le jeu et ce de manière significative le personnage, pendant que le joueur se charge du rôle du détective Goren. Mettez-vous en mémoire dans Le Manuscrit de Voynich la manière dont Nico vous suit, sans but véritable, quand vous endossez le rôle de George ! Nous ne voulions pas en arriver là. Nous devons faire en

sorte que chaque personnage soit aussi important et utile qu'il l'est dans la série TV. Si cela n'est pas réalisable, il est mieux de l'abandonner et de s'accrocher à ce qui pourra encore plus améliorer le jeu.

**- Combien de personnages va-t-on rencontrer dans le jeu et combien d'endroits va-t-on visiter ?**

Les échanges avec une pléiade de personnages sont très importants pour ce jeu. Il y a environ 60 personnages parlants et 70 endroits différents dans le jeu. Ne vous inquiétez pas, il y aura suffisamment de monde à rencontrer et de choses à voir !

**- De quelle manière l'histoire du jeu suivra-t-elle celle décrite dans la série TV ?**

Tout comme dans la série TV, il y a pas mal de coins et recoins à explorer avec de nombreux suspects. Les enquêtes se focaliseront sur la traque du tueur et en finalité, l'obtention de ses aveux, homme ou femme. On n'assistera pas au jugement, de la même manière que la série TV ne s'y attarde pas. Les situations, les personnages et les dialogues sont assez fidèles à ce qu'ils sont dans la série TV.

**- La grosse différence par rapport aux autres aventures L&O est que cette fois on contrôlera un des personnages principaux plutôt qu'un intervenant imaginaire. Pourquoi cette décision et croyez-vous que dans la longue recherche, cela soit positif en terme d'immersion ?**

Pour ma part, nous voulions d'abord différencier ce jeu par rapport aux autres L&O qui se jouait à la 1<sup>re</sup> personne. De plus, le cœur et



Tout se jouera à la 3<sup>e</sup> personne dans Criminal Intent.

**Les enquêtes se focaliseront sur la traque du tueur et en finalité, l'obtention de ses aveux, homme ou femme. On n'assistera pas au jugement, de la même manière que la série TV ne s'y attarde pas.**

l'âme de la série TV étant le détective Goren, nous avons essayé de privilégier ce personnage. Avoir le contrôle total de son personnage en voyant et agissant à sa place donne l'occasion de s'identifier plus facilement à lui, ce qui nous plonge également plus profondément dans le jeu.

**- Un autre changement important : il nous faut résoudre 4 enquêtes en lieu et place d'une seule. Y a-t-il interconnexion entre elles ou sont-elles indépendantes ?**

Comme je l'ai mentionné plus tôt, les 3 premières ne semblent pas liées au début. Après les avoir résolues, vous apprendrez qu'il existe un lien et il faudra alors résoudre la 4e affaire. Et oui, je reste exprès dans le vague de manière à ne pas vous en dévoilez trop !

**- On trouve également sur le site Internet les phrases suivantes : " Utiliser Goren et son flair de manière à trouver la bonne approche psychologique quand vous interrogerez les témoins et/ou les possibles suspects. Décider si Goren rusera avec le suspect, l'intimidera par des mots durs ou encore les deux à la fois. " Cela signifie-t-il qu'il y a plus d'un fil conducteur ? Le joueur peut-il s'attendre à voir la fin du jeu varier selon les choix qu'il aura fait précédemment ?**

Il y a bien quelques lignes différentes dans le jeu quand on sait que certaines actions peuvent se dérouler dans un ordre différent. Toutefois, comme on pourrait s'y attendre, il arrive souvent qu'un geste en amène un autre, qu'une action découle d'une autre, ce qui oblige évidemment le respect d'un certain ordre. Il n'y a qu'un seul épilogue à chaque affaire, ce qui conviendra à l'espérer aux joueurs. Le seul trait



Le détective Goren dans le fumoir

particulier de ce jeu se situe au niveau des dialogues avec les témoins et les suspects. La base sera partout la même, mais le joueur décidera quelle technique il utilisera pour en gratter la surface. Pour certains, il obtiendra le maximum d'information en étant emphatique ou flatteur même. Pour d'autres, il devra ruser ou l'aborder de front. Les joueurs devront jongler avec ses différentes voies pour obtenir toutes les informations pertinentes. Si l'on n'a pas de tactique, le témoin se sentira contrarié et arrêtera brutalement le dialogue ...empêchant ainsi la récolte de ces mêmes informations.

**- La différence la plus conséquente que montre Criminal Intent par rapport aux autres aventures produites par Legacy Interactive se situe au niveau du graphisme. C'est en effet la 1ère fois qu'est utilisé une perspective " à la 3e personne ". Pouvez-vous nous dire quels facteurs vous ont conduit à ce changement ?**

Comme nous avons produit les autres jeux L&O, nous ne voulions pas que les gens pensent que le nouveau jeu ne serait qu'un change-

ment de personnages. Nous voulions que la totalité du jeu soit une nouvelle expérience. Nous voulions également permettre au joueur de voir le personnage principal et d'interférer au maximum dans la situation.

**- Est-ce que le jeu se jouera en temps réel ou avec des décors pré-calculés ?**

Nos décors seront fixés une fois pour toutes de manière à leur assurer une plus grande qualité.

**- Quelle sera la résolution maximum permise par le jeu ?**

La résolution standard sera de 800x600.

**- Pouvez-vous nous dire comment la caméra fonctionnera dans Criminal Intent ? Les angles seront-ils fixes ou le joueur pourra-t-il les modifier ? Les angles varieront-ils dans un même dialogue ou non ?**

Le joueur ne contrôlera pas la caméra comme c'est fréquemment le cas dans les jeux d'aventure à la 3e personne. Pour mettre un peu de variété dans l'image, les angles de la caméra changeront parfois dans



les séquences les plus longues.

**- Pouvez-vous nous parler de la musique ? Les précédents jeux L&O ne distillaient presque pas (ou pas du tout) de musique durant les jeux. Est-ce que ce sera également le cas pour Criminal Intent ou avez-vous l'intention d'en introduire davantage ?**

Le jeu offrira plus de musique que le précédent jeu L&O, principalement parce qu'il y a plus d'endroits à visiter.

**- Mis à part D'Onofrio et Sheridan, avez-vous l'intention d'utiliser d'autres acteurs professionnels qui figuraient dans la série TV, et ce pour les personnages principaux ?**

Comme évoqué plus tôt, les 2 autres personnages, que sont le détective Eames et l'adjoint au procureur Carter, n'apparaîtront pas dans ce jeu. Cependant, les rôles du détective Goren et du capitaine Deakins seront vraiment exceptionnels, ce qui confortera la similitude avec la série TV.

**- Avez-vous eu des contacts avec les acteurs ? Savez-vous ce qu'ils pensent d'être utilisés comme personnages dans des jeux PC ?**

Je n'ai pas encore rencontré Vincent D'Onofrio, mais j'ai entendu dire qu'il aimait les jeux PC. Nous enregistrerons dans quelques semaines les voix hors champ ce qui me permettra de le rencontrer et de lui demander personnellement ce qu'il en pense.

**- Parlons maintenant un peu de la jouabilité. Pouvez-vous décrire comment l'interface fonctionnera dans Criminal Intent ? Aurons-nous cette fois-ci un inventaire normal ou à nouveau une boîte**

**d'archives comme dans les précédents L&O ?**

L'interface sera plus high-tech que dans les précédents jeux L&O. L'inventaire, la carte et le téléphone portable seront tous intégrés dans un PDA. De plus, quand le joueur explorera tel ou tel endroit, il aura le choix en une grande variété d'actions sur les choses et les personnes, telles regarder, utiliser, ramasser, analyser, parler...

**- Sur votre site Internet, il est fait mention " d'énigmes faciles à comprendre et totalement intégrées dans l'histoire ". Ces énigmes seront-elles centralisées dans l'inventaire ou à un autre endroit, comme c'était le cas des " petits bouts de papier déchirés qu'il fallait collectionner " dans le jeu L&O : Double or Nothing ? Pouvez-vous nous avancer l'un ou l'autre exemple des énigmes auxquelles le joueur devra faire face ?**

Comme nos jeux se déroulent au 21<sup>e</sup> siècle à New York (comme pour la série TV), y intégrer des énigmes relève d'un challenge. En effet, la liberté d'action au niveau des énigmes est plus grande quand on évolue dans un monde surnaturel ou encore antique. Ceci dit, je crois que nous avons su créer des énigmes amusantes et basiques en tenant compte de nos contraintes. La variété est large, partant des énigmes simples à récoltées, aux classiques (mots de passe, clés, puzzles), pour enfin en arriver à des plus complexes (comme des mots-croisés à compléter en partie).

**- Il est également prévu qu'avant de résoudre chaque cas, le joueur doive établir un " profil psychologique " comme le font les vrais profileurs criminels.**

**Pouvez-vous nous décrire comment cela fonctionnera ? De même, pourriez-vous nous raconter quels types de recherches devront être entreprises pour récolter les informations utiles au jeu ?**

Comme le joueur récolte des indices, des témoignages de témoins et des résultats de laboratoire, il pourra les soumettre à l'ordinateur du Profileur Criminel. Les éléments utiles serviront à établir un profil du criminel concerné par l'affaire (la personnalité du tueur, ses caractéristiques et ses motifs). Une fois qu'un portrait solide est établi, le joueur pourra comparer les suspects avec celui-ci de manière à rechercher des similitudes. Une correspondance doit absolument être établie pour clôturer l'enquête. Nous avons travaillé de très près avec un psychiatre légal pour établir ces profils criminels. Comme les profils de vrais meurtriers sont assez complexes et longs, nous avons dû les simplifier de manière à pouvoir les utiliser dans le canevas du jeu. Nous espérons sincèrement qu'établir ce genre de portraits sera amusant et intéressant pour les joueurs.

**- Allez-vous utiliser les mêmes caractéristiques pour le choix des aptitudes comme ce fut le cas lors des précédents L&O ?**

Comme vous jouez le rôle du détective Goren qui a déjà une très forte personnalité, nous avons estimé que choisir encore d'autres aptitudes ou caractéristiques ne s'appliquait pas à ce jeu. Nous voulions absolument utiliser toutes les facettes de la personnalité complexe du détective Goren, celle que vous rencontrez chaque semaine. La caractéristique la plus importante de sa personnalité est qu'il peut la

***Nous sommes heureux de voir jusqu'où nos jeux Law and Order sont parvenus. Nous avons l'intention de continuer dans le même secteur des jeux d'aventure tant qu'ils plairont.***

changer à son gré de manière à se mettre au même niveau que la personne qu'il interroge. Nous croyons que cet aspect amusant de sa personnalité ne peut pas être mis au rebut.

**- Quand Criminal Intent devrait-il sortir ?**

Au printemps 2005

**- Une démo jouable auparavant ?**

Oui, vous devriez disposer d'une démo début 2005.

**- Quand vous avez créé Criminal Intent, à quel public avez-vous songé ? Aux personnes qui sont à cran de jeux ou aux gens qui regardent la série TV ?**

Nous avons essayé de faire plaisir en même temps aux fans de la série TV, aux joueurs de jeux d'aventure et même aux joueurs occasionnels (qui n'ont jamais entendu parler de cette série TV). Les vrais joueurs aiment davantage les énigmes qu'ils abordent comme un challenge, que les fans ou les joueurs occasionnels, nous espérons donc avoir trouvé le juste milieu pour plaire à tous.

**- Une chose pour laquelle Legacy Interactive excelle est la promo de ses jeux en ciblant idéalement à chaque fois son public. Quelle stratégie avez-vous utilisée pour Criminal Intent ?**

Merci d'abord pour ce compliment ! Comme avec beaucoup de nos jeux, nous avons d'excellentes relations avec le détenteur de la licence de même qu'avec les stations qui le diffusent. Nous essayerons une fois de plus d'utiliser ces opportunités pour aller de l'avant dans la promotion avec un maximum de partenaires. En plus, des choses comme une démo en ligne et jouable sont autant d'éléments pour faire la promo auprès d'amateurs tels que vous. Notre but dans notre stratégie promotionnelle est de mettre réellement à dis-

position du public des choses valables, comme une récompense pour les joueurs, et c'est ce que nous nous efforçons de réaliser.

**- Pensez-vous que l'avenir nous réservera une suite à Criminal Intent ?**

Nous l'espérons!

**- Y aurait-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter à propos de Criminal Intent ?**

L'un de nos objectifs est que les joueurs aient l'impression d'être intégrés à un épisode de L&O : Criminal Intent. Nous espérons que le jeu plaira non seulement aux fans de la série TV, mais également à quiconque aime les mystères à orientation psychologique.

## **En Général**

**- Legacy Interactive a déjà produit deux aventures et deux autres le sont presque au moment où l'on se parle. Est-ce que cela signifie que vous êtes satisfaits avec le genre " aventure " et que vous pensez dans l'avenir sortir encore davantage de jeux du même ordre ?**

Nous sommes heureux de voir jusqu'où nos jeux Law and Order sont parvenus. Nous avons l'intention de continuer dans le même secteur des jeux d'aventure tant qu'ils plairont. Nous comptons aussi diversifier les types de jeux que nous éditons. En plus de L&O : Justice is Served, nous avons également réalisé un jeu basé sur la série TV Urgences qui serait plus du genre SIM/stratégie. En général, en ce qui concerne les différents genres, ce que Legacy Interactive essaie de faire, c'est produire des jeux dont la qualité et l'amusement sont au top.

**- Que pensez-vous de la situation actuelle des jeux d'aventure ?**

**Que doit-on faire pour qu'ils gagnent encore en qualité et ainsi intéresser un public plus large ?**

Je pense que la situation peut encore s'améliorer pour les jeux d'aventure, mais ils ne redeviendront jamais les rois des jeux Pc comme c'était le cas auparavant.

Pour accroître leur audience, les jeux d'aventure doivent essayer de diversifier leurs histoires, leurs personnages et innover leur jouabilité, et ne plus se contenter d'être des "Myst-wannabes". Les temps sont difficiles quand on voit comme le marché des jeux Pc se réduit. En même temps, la demande de qualité augmente alors que les budgets de développement diminuent. Les concepteurs de jeux doivent devenir de plus en plus efficaces ce qui n'est pas facile !

**- Nous avons vu apparaître plusieurs jeux basés sur des séries TV traitant de recherches criminelles, comme Law and Order et Les Experts. Est-ce que vous pensez que l'on pourra étendre cela à d'autres genres de feuilletons ? Par exemple, l'humour était la base de pas de mal de jeux dans le temps, ainsi pourrait-on créer une aventure de haute qualité en se basant sur un sitcom comme Friends ou encore Everybody loves Raymond, séries qui plaisent à beaucoup de monde ?**

Cela me plairait vraiment bien de revoir un bon jeu d'aventure humoristique. RUNAWAY nous montre bien que c'est possible. Pour autant que l'on veuille utiliser une série TV, il faudrait quand même qu'il y ait une part de mystère ou de suspense pour que cela marche. Les exemples de série que vous m'avez donnés ne contiennent aucun de ces éléments à la base, et les mettre dans un jeu d'aventure n'apparaîtrait pas très cohérent. Quand on travaille avec un produit Tv, il faut toujours être sûr que le jeu soit crédible et qu'il réu-



nisse fans de la série et joueurs. C'est facile de penser à une comédie comme SCOOBY DOO en tant que jeu d'aventure car il y a une certaine part de mystère (bien que THQ ait décidé d'en faire un jeu d'action, plus porteur pour son public).

**Vous pouvez choisir la manière dont vous allez conduire le dialogue avec quelqu'un.**

**- Un autre série de jeux d'aventure que l'on peut qualifier de très proche de la celle des Law and Order, c'est CSI. Y avez-vous joué et dans l'affirmative, qu'en pensez-vous ?**

Oui, je les ai terminés tous les deux. J'ai aimé le fait que les concepteurs aient amené des améliorations dans la suite (comme des degrés de difficultés et la longueur du jeu) de même que l'ajout de quelques nouvelles caractéristiques. Ils ont fait du bon boulot tout en restant fidèles à la série TV.

**- Y a-t-il autre chose que vous aimeriez ajouter ?**

Nous sommes à fond dans l'élaboration d'un jeu d'aventure qui plaira autant aux fans qu'à vous. Criminal Intent offrira d'autres sensations que nos autres jeux d'aventure. Nous espérons apporter au noyau dur des fans d'aventure, un jeu à la fois classique dans son style, mais également plein d'idées novatrices s'y intégrant de manière à faire un tout. Criminal Intent apportera définitivement un peu de diversité dans vos habitudes de jeu. Notre but est de faire en sorte de donner aux joueurs partout dans le monde un choix attrayant de jeux d'aventure, le suivant étant à chaque fois meilleur que le précédent. C'est dur de devoir encore patienter avant de



# Interview avec DTP

DTP a été interviewé plus de fois que n'importe qui. Est-ce qu'ils nous ont donné de grosses liasses de billets pour recevoir un tel traitement ? Euh pas vraiment. Si vous regardez leurs prochaines sorties vous verrez pourquoi on les invite si souvent. Tony Tough 2, Nibiru, Sherlock Holmes et la Boucle d'Argent, The Moment of Silence sont quelques-uns de leurs futurs titres, tandis que récemment ils ont sorti The Westerner, Runaway et Black Mirror, tout très bien accueilli par les joueurs de langue allemande. Voyons ce qu'ils ont à nous dire sur leurs futurs jeux.

## Tony Tough 2

**- Pourquoi une suite à Tony Tough? Les ventes étaient si bonnes pour prendre cette décision ?**

Les ventes de Tony Tough sont satisfaisantes, mais je mentirais si je vous parlais d'un hit. Tony a eu plusieurs problèmes, le principal est sa sortie juste avant les fêtes de Noël ou Tony Tough est sorti en même temps que de gros jeux comme Uru et Les chevaliers de Baphomet. Mais certains magazines lui ont donné une meilleure note ;-). On s'en tire finalement pas mal. Et là arrive l'idée d'une suite et de dire à Prograph " C'est parti pour Tony 2 ! ".

**- Est-ce toujours la même équipe qui va développer le jeu?**

Oui, toujours Prograph.

**- Pouvez-vous nous décrire l'histoire de Tony Tough 2?**

C'est très compliqué. En gros, c'est un jour dans la vie de Tony adolescent au Nouveau-Mexique, ça première affaire. C'est un kidnapping mystérieux, E.T., perruque, chien pourpre et comme le dit le sous-titre " A rake's progress "

**-Verrons-nous des personnages**

**du premier jeu?**

Tony sera là bien sûr, mais aucun autre personnage.

**- Les graphismes seront-ils améliorés par rapport à Tony Tough 1 et si oui de quelle façon ?**

Tony passera en 3D! Les graphismes ne seront plus ceux de 1995... Prograph utilise le même moteur que leur jeu pour enfant "Prezzemolo ". C'est un moteur 3D moderne.

**- L'interface sera-t-elle la même ou va-t-elle changer ?**

L'interface sera du classique point and click, elle ne diffère par beaucoup de Tony 1.

**- La critique principale faite à Tony Tough 1 concerne son gameplay. Certains joueurs trouvent les énigmes illogiques. Savez-vous si les développeurs ont pris ces critiques en considération? Tony Tough 2 sera plus facile ou plus difficile que son prédécesseur?**

Tony Tough 2 sera plus facile, car les développeurs ont entendu les critiques.

**-Quand Tony Tough 2 sortira-t-il ?**

Il sortira en version allemande aux

Le poster promotionnel de Tony Tough



alentours du 1er mars. Je ne sais pas quand il sera disponible dans les autres pays.

**- Après Tony Tough 2 est-ce qu'un troisième épisode est prévu ou est-ce que ça dépend des ventes du second ?**

Nous pensons que Tony Tough 2 se vendra mieux que le n°1 car nous n'avons pas rencontré de problème pour le moment. On ne parle pas encore d'un numéro 3. Mais ça, seul le futur nous le dira.

### **Nibiru / Black Mirror**

**- Comment s'est vendu Black Mirror? Êtes-vous satisfait?**

Black Mirror s'est extrêmement bien vendu en langue allemande. En fait, c'est un vrai succès ici, on vend encore beaucoup de copie plusieurs mois après sa sortie. Tout va et continue d'aller très bien avec ce jeu. Nous sommes aussi satisfaits des notes qu'il a reçues, mais faire parler de ce jeu ne fut pas facile, car les jeux d'aventure ne sont pas très populaires.

**- \*Spoilers\* Le personnage principal de Black Mirror se suicide à la fin du jeu \*Fin du Spoilers\* est-ce que ça veut dire qu'il n'y a aucune chance de voir un jour une suite? Ou pensez-vous qu'il y a un moyen de continuer l'histoire?**

\*Spoiler\* Le fait que Samuel meurs à la fin - et nous le voyons pas vraiment on le voit juste sauter du haut d'une tour - \*Fin du Spoiler\* ne signifie pas qu'il n'y aura pas de suite. Ou peut-être un épisode se passant avant le premier. Nous sommes en discussions avec les développeurs.

**- Nibiru est développé par les mêmes personnes que Black**

**Mirror. Est-ce que les deux jeux ont une histoire différente ou y a-t-il une relation dans le scénario des deux jeux ?**

Nibiru est une histoire totalement différente. Ce n'est pas aussi sombre que Black Mirror, mais les mystères sont les mêmes. C'est plus le genre Indiana Jones que Black Mirror.

**- Nibiru est sorti en République Tchèque quelques années avant Black Mirror. Est-ce que la version que vous allez publier est un remake? Si oui, quelles seront les améliorations par rapport à la version vendue en République Tchèque ?**

Ça sera bien un remake de cet ancien jeu. Il utilise le même moteur que Black Mirror, mais amélioré, il y a plus de détail et vous pouvez même y jouer en 1024\*768 - Black Mirror était limité à 800\*600. Comme la modélisation des personnages était sujette à critique, ils ont tous été retravaillés.

**- Pouvez-vous nous parler du scénario de Nibiru?**

Le personnage principal s'appelle Martin Holan. Il étudie l'archéologie à Paris, quand son oncle lui demande de venir en République Tchèque pour inspecter un tunnel mystérieux. Il retrouve sa personne de contact à Prague assassiné, et l'aventure commence. Ça l'emmènera à de nombreux endroits mystérieux et dangereux autour du monde, depuis le tunnel - qu'on dit construit par les Allemands lors de la seconde Guerre mondiale - jusqu'à un temple Maya.

**- Combien de personnages jouables ? Pouvez-vous nous en dire plus sur lui/elle/eux?**

***Black Mirror s'est extrêmement bien vendu en langue allemande. En fait, c'est un vrai succès ici, on vend encore beaucoup de copie plusieurs mois après sa sortie.***





Décors de Nibiru

Martin Holan est, que je sache, le seul personnage jouable. C'est un jeune homme étudiant l'archéologie à Paris.

**- Combien de personnages rencontrerons-nous dans le jeu et combien de lieux différents?**

Il y aura 30 personnages et 80 lieux différents.

**- Quel genre d'interface est utilisé ? Est-ce similaire à Black Mirror ?**

Oui c'est très similaire à Black Mirror.

**- Une date de sortie?**

Il sortira en version allemande le 1er février. (ndt: sous réserve fin 2004 version française)

**- Vous voulez rajouter quelques choses sur Nibiru?**

Nous espérons qu'il rencontrera autant de succès que Black Mirror. Il sera meilleur sur bien des points.

**- Future Games a aussi un autre jeu en développement appelé Ron Loo. Connaissez-vous ce jeu et prévoyez-vous de l'éditer une fois terminé?**

Nous le connaissons, mais nous ne le publierons pas pour le moment. Il ne faut jamais dire jamais, mais pour l'instant c'est non.

## The Moment of Silence

**- De quoi parle ce jeu?**

New York, 2044 - Les pays de la terre sont unifiés sous le régime d'un gouvernement mondial. Dans la métropole rien n'a changé. De mystérieux gourous prêche la fin du monde, des yuppies dans leur gratte-ciel développent des stratégies marketing, gangs et prostitués traînants dans les ghettos, les terroristes lancent des bombes et les vieux radotent leur théorie. Peter Wright se fiche de tout ça, car sa

femme a été tuée dans un accident d'avion. Depuis lors il vit seul, isolé et sans but précis, au jour le jour. Mais ça va changer le jour où les forces spéciales de la police prennent d'assaut l'appartement de son voisin et arrêtent ce dernier, un journaliste online - sans donner de raison. Peter commence à s'y intéresser - et découvre des choses terrifiantes. L'histoire est basée sur le confort que la technologie nous apporte, et on ne se rend même pas compte à quel point on en est dépendant. Ça parle du danger du développement technique et de la mauvaise utilisation qu'en font les humains. En gros c'est le schéma de l'apprenti d'un vieux magicien: pouvons-nous contrôler le fantôme que nous avons invoqué - et si non, comment se débarrasser de lui ? Le jeu est une critique de la société, beaucoup plus que d'autre jeu.

**- Il y aura 3 personnages jouables. Pouvez-vous nous parler d'eux ?**

Le joueur contrôlera Peter Wright et Deborah Oswald.

**- Combien de personnages rencontrerons-nous dans le jeu et combien de lieux différents?**

Il y a plus ou moins 25 personnages et 80 à 100 lieux différents.

**- Dans notre preview du numéro 10 il y a fait mention de 2 fins différentes qui dépendent des actions que le joueur a réalisées durant le jeu. Est-ce qu'il y a une "bonne fin" et une "mauvaise fin" ou est-ce juste deux façons de terminer le jeu ?**

Je parlerais plus de "mauvaise" et "bonne" fin. Si vous êtes sadique peut être que c'est le chemin qui vous convient ;-)

**- Est-ce que les graphismes sont en 2,5 D comme dans Sybéria ou en 3D complets ?**



Les graphismes sont en 2,5 D comme dans Sybéria, mais ils sont plus détaillés. Les décors sont pré-calculés, mais il y a plusieurs "niveaux" dans chaque lieu. Parfois la caméra vous "conduiras vers le lieu" ça signifie que si vous allez vers un lieu précis, la caméra suivra Peter. S'il passe devant une fontaine, on le verra convenablement derrière l'eau.

**- Quelle est la résolution maximum du jeu?**

A ce que je sache c'est 1024\*768

**- Dans notre preview du numéro 10 il y est fait mention de différents angles de caméras pendant les dialogues et de gros plans sur les animations faciales. Est-ce que tous les dialogues bénéficieront de ce système ou est-ce que cette technique est réservée aux cinématiques?**

Il y aura ce système pas seulement lors des cinématiques, mais aussi pendant les dialogues du jeu.

**- Est-ce qu'il y aura beaucoup de cinématiques?**

L'action et les scènes clés sont transformées en superbes cinématiques. En tout les cinématiques durent plus ou moins 30 minutes.

**- Quel genre de musique est utilisé pour ce jeu?**

C'est un mélange de musique d'ambiance relaxante, house et techno quand vous visitez la guilde secrète des hackers, et une musique classique-métal pour les cinématiques. Il y a un thème principal pendant tout le jeu. Si vous voulez écouter des musiques similaires au jeu, visiter notre site officiel [www.momentofsilence.de](http://www.momentofsilence.de) - et allumez vos hauts parleurs !

**- Quelle est la longueur de la piste musicale?**

Aux alentours de 80 minutes.



Peter Wright et Debora Oswald de "The Moment of Silence"

**- DTP obtient généralement des acteurs allemands de renoms pour les voix de leurs jeux. Avez-vous déjà trouvé des acteurs pour TMOS?**

Oui. Les deux personnages principaux - Peter Wright et Deborah Oswald - sont interprétés par les voix allemandes de Bruce Willis et Julia Roberts. Les autres personnages seront aussi interprétés par des acteurs professionnels.

**- Il a été fait mention d'un mélange entre énigmes mécanique et énigme basée sur l'inventaire. Est-ce que le mélange de ces deux types de puzzle est équitable ou allez-vous vous concentrer sur un seul type d'énigme?**

La plupart des énigmes seront basées sur les dialogues et l'inventaire. Donc il est plus centré sur un gameplay classique de jeu d'aventure que sur des énigmes à la Myst. Il y en aura quelques-unes cependant, mais pas trop.

**- Comment fonctionnera l'interface?**

C'est une interface de jeu d'aventure typique. Cliquez gauche - action et déplacement, cliquez droit - regarder. Vous pouvez courir avec un double-clic, et je pense que vous pouvez afficher les sorties en appuyant sur une touche, peut-être la touche Tab.

**Les décors sont pré-calculés, mais il y a plusieurs "niveaux" dans chaque lieu. Parfois la caméra vous "conduiras vers le lieu" ça signifie que si vous allez vers un lieu précis, la caméra suivra Peter.**



Voici un exemple de l'interface point and click de TMOS

**La plupart des énigmes seront basées sur les dialogues et l'inventaire. Donc il est plus centré sur un gameplay classique de jeu d'aventure que sur des énigmes à la Myst.**

Les développeurs se sont donné du mal pour créer de magnifiques décors pour TMOS



**- Est-ce qu'il y aura des scènes d'action?**

Beaucoup dans les cinématiques, mais aucune dans le jeu lui-même.

**- Comment fonctionne l'interface de dialogue?**

C'est un système basique de choix multiple. Si vous avez déjà abordé une conversation et qu'il n'y a rien de nouveau, la ligne sera marquée dans une couleur différente, comme les liens sur un site web. C'est très pratique.

**- Si vous deviez choisir: facile ou difficile ce jeu?**

Plutôt difficile. Mais en réalité la difficulté est moyenne.

**- Combien d'heures de jeu pour un joueur moyen?**

Entre 25 et 30 heures.

**- Le jeu sortira bientôt (Ndt : 19 novembre pour la VF). Ou en êtes-vous?**

Nous enregistrons pour le moment (mi-août) les voix. Après ça on commencera les phases de test.

**- Avez-vous quelques choses à ajouter sur The Moment of Silence?**

Nous espérons grimper au sommet du genre avec ce jeu. Et j'espère que tous les fans d'aventure l'apprécieront. Comme vous savez, nous allemands faisons notre boulot le mieux possible - j'espère que vous le ressentirez dans TMOS.

**Sherlock Holmes et la Boucle d'Argent**

**- C'est le deuxième jeu basé sur Sherlock Holmes développé par Frogwares. La première fois ils ont choisi de créer une aventure centrée plus sur les puzzles et moins sur l'histoire avec une vue à la 1re personne, les résultats n'étaient pas encourageants.**

Cette fois il semble avoir changé leur fusil d'épaule et la Boucle d'Argent semble donner une plus grande part au scénario. Pensez-vous que c'est une bonne idée et pensez-vous que Frogwares a trouvé la bonne formule pour leurs jeux basés sur Sherlock Holmes?

Comme nous - et tous ceux qui ont téléchargé la démo- avons joué au jeu, nous pouvons dire que Frogware a fait un bon choix. Il y a vraiment une histoire sombre et mystérieuse derrière ça, écrite par un vrai fan de Sherlock Holmes.

**- Contrôlerons-nous aussi Watson ou Sherlock est le seul personnage jouable?**

Dans certaines scènes vous contrôlerez Watson. Je pense que vous pouvez passer de l'un à l'autre dans certains lieux, et vous devrez le faire pour résoudre certaines énigmes.

**- Quelle affaire Sherlock devra-t-il résoudre cette fois-ci ?**

Sherlock Holmes et le Dr Watson sont invités à une fête donnée par un millionnaire qui fête le retour de sa fille en Angleterre. Pendant son discours, il s'effondre et meurt, une balle en pleine poitrine. Sherlock n'attend pas la police et commence

ses investigations.

**- Dans le premier Sherlock Holmes développé par Frogware il n'y avait pas beaucoup de personnage, mais à la place le joueur découvrirait l'histoire en lisant des documents. Est-ce que ça a changé dans cette suite?**

Il y a plus de personnages maintenant. J'ai parlé à plus ou moins dix personnages dans la première scène. Il y en a encore beaucoup plus pendant le jeu.

**- Parlez-nous un peu des graphismes?**

C'est un moteur similaire à The Moment of Silence ou Sybéria. Il y a des ombres en temps réel pour les personnages 3D, les animations sont réussies et avec l'ambiance vous vous croirez réellement à Londres en 1900. Le responsable graphisme doit être un fan de "Fin de Siècle" et d'art nouveau.

**- Quel genre d'interface est utilisé ?**

C'est encore une interface point and click classique. La barre d'inventaire est en bas de l'écran et disparaît quand vous n'en avez pas besoin.

**- Quel genre de musique entendrons-nous dans ce jeu?**

La musique correspondra à l'époque du jeu. C'est comme être à l'Opéra de Vienne ou dans un "Coffee House" en 1890. Les musiques seront principalement de Félix Mendelssohn et Niccolò Paganini, deux compositeurs du 19e.

**- Quelle est la date de sortie?**

Il sortira en novembre en version allemande, plus tôt au Royaume-Uni (ndt: déjà disponible en VF).

**- Vous voulez ajouter quelques choses à propos de ce jeu?**

Je recommande au joueur germanophone d'attendre la version allemande.. Il y a beaucoup de dialogue

et de document à lire, et pour continuer notre travail nous avons besoin de l'aide des joueurs allemands.

Nous faisons un bon travail de localisation, nous choisissons des acteurs qui correspondent au personnage et les surveillons afin qu'ils parlent une sorte d'

"Oxford/Allemand" pour ressembler aux voix originales. Ce n'est pas si difficile si vous avez de bons acteurs à disposition - et les Allemands pour la partie nord du pays (pas comme moi) peuvent parler de manière très Britanique ;-)

## Générale

**- Vous travaillez surtout sur des jeux d'aventure à la 3e personne et ça semble très bien fonctionner. Allez-vous continuer sur cette voie dans le futur?**

Après les succès passés nous continuerons sur cette voie avec l'ambition de devenir L'ÉDITEUR de jeu d'aventure pas seulement en Allemagne, Autriche et Suisse, mais peut-être dans toute l'Europe. Mais nous ne restons pas seulement avec des jeux à la 3e personne, pourquoi pas aussi à la 1re personne. Mais pour l'instant, aucun jeu ne semble avoir les qualités nécessaires. La plupart des jeux à la 1re personne ont des graphismes sans vie.

**- Vous avez publié de nombreux jeux d'aventure ces dernières années comme Runaway, The Westerner, The Black Mirror, Tony Tough, etc. Lequel de ces jeux a eu le plus de succès?**

Runaway est le plus gros succès, mais Black Mirror est vraiment tout prêt.

**- Etes-vous pour l'instant en discussion avec d'autres développeurs de jeux d'aventure?**

Oui, nous sommes en négociations

avec certaines personnes très connues et nous parlons de titre très connu et populaire. Mais je risque la peine de mort si j'en dis plus.

**- Combien de jeu d'aventure publiez-vous par an (en moyenne)?**

Aux alentours de 5, peut-être plus. Pas beaucoup de temps pour les vacances l'année prochaine ;-)

**- Vous voulez ajouter quelques choses?**

Nous sommes toujours intéressés par de nouvelles idées et titres du monde entier. Si vous êtes un développeur de jeu d'aventure ou que vous voulez vendre la licence d'un jeu et que vous lisez cette interview et pensez "Waouh c'est génial font vraiment quelques choses pour ce genre tandis que les autres s'en fichent " écrivez-moi (c.kellner@dtg-ag.com). Et ne prenez pas en compte le fait que nous nous intéressons au marché allemand. Nous avons de très bons contacts avec des éditeurs du monde entier.

Traduction: Ben



# Sherlock Holmes:

## La Boucle d'Argent



Frogwares fait revenir le plus célèbre détective de la littérature mondiale.

Watson et Lestrade boivent les sages paroles de Sherlock.



Dans l'intérêt de l'éthique, je vais tout d'abord vous révéler mes prédispositions concernant les jeux d'aventure avant de débiter cet article. Je suis un grand fan de la série Gabriel Knight car j'aime la profondeur des personnages principaux, les complots machiavéliques et les bons polars à lire près de la cheminée par une rude journée d'hiver. J'aime aussi les œuvres de Sir Arthur Conan Doyle, les séries télé ou films sur Sherlock Holmes (Jeremy Brett est l'acteur parfait pour incarner le célèbre détective, bien plus que Basil Rathbone), et les deux jeux basés sur Holmes déjà sortis : *The Case of the Serrated Scalpel* et *L'Affaire de la Rose Tatouée*.

Je peux aussi prétendre à une certaine connaissance de cette époque. En effet, un de mes films préférés, la version complète de *Fanny and Alexander* d'Ingmar Bergman, se déroule dans la même période du XX<sup>e</sup> siècle, où les petits villages suédois et leur style d'habillement ne semblaient pas très vieux par rapport au style des années 1897, l'année de la dernière enquête de Sherlock. Mes préférences fièrement admises, penchons nous maintenant sur cette enquête...

**Histoire:** Tout commence, d'une manière trompeusement simple, au 221b Baker Street, avec le Dr. Watson lisant une lettre d'invitation à Sherlock Holmes.

L'évènement : une réception au Sherringford Hall pour célébrer le retour au pays de la fille de Sir Melvyn Bromsby, Lavinia, après quelques années passées dans un internat en Suisse. Quelques instants après leur arrivée sur les lieux, notre héroïque duo regarde Bromsby entamer un discours, lorsqu'un coup de feu l'abrège. Sir Bromsby meurt sur le coup, et Sherlock ordonne à Watson d'appeler la police et d'empêcher les invités de quitter les lieux. Le jeu commence pour Sherlock puisqu'il débute son enquête à ce moment, quelques instants après le crime... Je me souviens à quel point l'esprit des histoires de Conan Doyle était bien capturé dans les jeux précédents (à part dans *Consulting Detective*). Ils ont finalement été dépassés. Frogwares, après une première tentative bien moins réussie avec *Le Mystère de la Momie*, se sont bien rattrapés. Ils ont gommés tous les défauts entravés dans les anciens jeux bénéficiant de la licence Sherlock Holmes. Sherlock et Watson, tous les deux contrôlables, sont fantastiquement réalisés, tout comme Lestrade. L'interaction entre ces trois là est pratiquement parfaite et je comprends pourquoi Frogwares a choisi cette histoire écrite par un fan de la série. C'est tout simplement la meilleure œuvre de fan jamais réalisée (déjà plus que ces horribles vidéos de fans de Star

Wars qui me donnent envie de me creuser mes globes oculaires avec une petite cuillère).

En tout cas, tous les nouveaux personnages majeurs de cette histoire sont merveilleusement animés, tandis que Wiggins, Mrs. Hudson, et Mycroft sont eux aussi bien réalisés. Je vais vous dire un truc : Si vous n'aimez pas les aventures linéaires, vous pouvez vous procurer la Boucle d'Argent les yeux fermés. Ce n'est pas comme dans les anciennes aventures de Sherlock, où l'on avait l'impression qu'il y avait des centaines de lieux à visiter. Au contraire, ce jeu vous demande de collecter tous les indices et témoignages dans un lieu précis, avant de passer au lieu suivant. Vous disposez d'une carte, mais elle ne comporte jamais plus de quatre lieux à la fois. Avant que vous décidiez si c'est une bonne chose ou non, regardez ce qu'il en résulte...

Sherlock Holmes et la boucle d'argent dispos de la meilleure trame jamais vu dans un jeu Sherlock Holmes, et l'une des meilleures de tous les jeux d'aventure. Ce jeu vous garde constamment en éveil, vous approvisionnant de nouvelles informations dans chaque chapitre et vous permettant de vous faire vos propres conclusions. Encore mieux, la fin des chapitres est absolument géniale (avec un quiz vous permettant de vous essayer au métier de détective). C'est très long, magnifiquement exécuté, et c'est à s'en décrocher la mâchoire tellement la fin vous laisse sur le cul. En fait, la fin m'a donné envie de rejouer afin d'avoir un regard nouveau sur la scène d'ouverture, et je dois dire que j'ai particulièrement apprécié d'y jouer une seconde fois. J'ai été

impressionné par le scénario du jeu, pour finir. Je pense qu'il dépasse et Serrated Scalpel et La Rose Tatouée.

**Gameplay:** C'est le meilleur compliment que je puisse trouver : il n'y a qu'une seule scène vraiment horrible dans ce jeu. A une époque où des jeux entiers sont dégueulasses, je pense que c'est un caractère à respecter. Il y a aussi quelques puzzles qui obligeront un grand nombre de joueurs à demander de l'aide, car ils sont assez compliqués, mais ce n'est rien comparé à... Super Dog. C'est tout ce que je peux dire sur cette bête fétide qui semble sortie de l'enfer même. Vous devrez absolument éviter ce chien de garde à deux moments différents, et cette saloperie peut vous voir à travers les murs et vous détecter avec ce que l'on peut seulement appeler des pouvoirs psychiques canins assez phénoménaux (ou tout simplement un mauvais design...). Et s'il vous grille : Game Over (la sale bête !). Mais ne vous inquiétez pas, au bout d'une trentaine de tentatives vous parviendrez à la berner. Il y a une autre portion du jeu, une séquence chronométrée dans un labyrinthe qui pourrait vous poser problème, bien que je l'aie trouvée vraiment facile. C'est, à mon avis un labyrinthe et je ne veux plus en voir dans un jeu d'aventures s'ils doivent tous ressembler à cela. Si vous avez joué à Frankenstein : Derrière les Yeux du Monstre, à King Quest (V et VI), ou L'Enigme de Maître Lu, vous allez filer droit à travers ce "labyrinthe".

Contrairement à beaucoup de mes amis joueurs qui se sont plaints du contrôle des personnages, je dois avouer que je n'ai rencontré aucun problème de ce



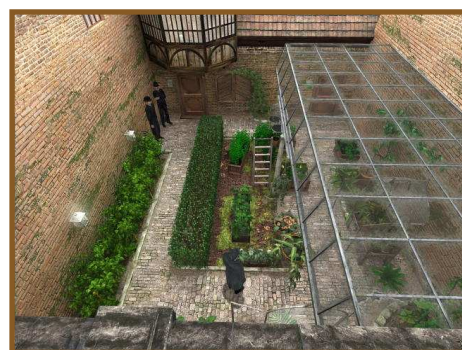
Sherlock aurait pu écrire un roman avec son analyse de cette scène.



"Holmes ! Je pense qu'elle est intoxiquée"



Watson fait le guet pendant que Sherlock examine le mur...



"Que ce que tu penses de ce jardin Watson? Oui, je peux voir qu'il est vert..."



Développeur: **Frogwares**  
Perspective: **3ème personne**  
Interface: **Point and click**  
Difficulté: **Moyenne**  
Site:  
<http://www.frogwares.com/sherlock&watson/>

Configuration minimum:  
*Pentium III 500Mhz, 128 MB RAM, carte graphique 16mb, DirectX 9.0 compatible (chipsets NVIDIA Geforce ou ATI Radeon), Carte son, compatible DirectX 9.0, Windows 98/2000/ME/XP, 1.2GB disque dur*

côté-là. Vous cliquez sur l'endroit où vous voulez vous rendre (deux fois pour courir lorsque c'est possible), et les changements d'angle de vue sont clairement signalés par le curseur, qui devient une paire de traces de pas. Cela m'a paru très simple, et même si je pense qu'elle aurait pu être plus sensible, l'interface à la souris fait bien son boulot. C'est tout de même un peu lourd que Sherlock doive parfois faire un tour sur lui-même avant de bouger autre part. Quelquefois, il commencera à marcher dans une direction avant de partir dans une autre, comme s'il avait réfléchi avant de suivre vos instructions. Cela ne se produit pas trop souvent en fin de compte, et jamais lorsque le temps est précieux. J'ai assez apprécié les quiz à la fin de chaque chapitre. Tous sauf un sont logiques et faciles à réussir en cherchant un peu dans votre mémoire et dans les notes que vous aurez prises. Seul un pourrait stopper la progression du joueur car il est assez injuste. En effet l'une des questions devrait admettre plusieurs réponses alors qu'elle n'en admet qu'une. Cette partie et celle du puzzle sont

les seules du jeu qui m'aurent pris la tête pendant trop longtemps. La séquence de Super Dog m'a aussi pris beaucoup plus de temps qu'elle aurait dû, mais c'était marquant de me mesurer à un ennemi qui aurait pu rivaliser avec Jet Li, muni de plus de la vision de nuit et de lunettes à rayons X.

Le reste du Gameplay est une mixture mélangeant recherche d'indices, dialogues, et résolution de petits puzzles mettant l'inventaire à contribution. Je ne peux parler au nom de tous les joueurs, mais d'après moi le manque de puzzles à résoudre ne pose pas problème. Il n'y avait pas beaucoup de puzzles dans The Last Express, qui est pour moi l'un des cinq meilleurs jeux d'aventures jamais faits. L'une des choses à m'avoir particulièrement marqué par son réalisme est le fait que beaucoup de ces puzzles se résolvent grâce au même item. Je sais que cela peut paraître incroyablement lourd, mais pas dans ce jeu. Personnellement, je pense que Sherlock Holmes n'a pas besoin d'avoir les poches bourrées d'objets à utiliser pour résoudre les puzzles dans les différents endroits où il recherche des indices. En effet, j'apprécie le fait que Sherlock ait un inventaire de taille réduite même si certains penseront à un excès de flemme de la part des designers. Malheureusement, cette accusation est défendable car le jeu en recèle certaines preuves, comme lors de la séquence où Sherlock doit porter un masque, mais qu'on ne voit pas le masque sur sa face. Les habits de Sherlock ont aussi tendance à changer inexplicablement, lorsque vous êtes dehors puis que vous entrez quelque part. Pour faire une longue histoire pas trop dure, je pense que les puzzles et le design

**En dessous: Sherlock + théâtre abandonné = crime et malheur.**





auraient du se mettre au diapason des personnages et du scénario.

**Graphismes:** Cette aventure à la troisième personne brille de par son aspect visuel. La modélisation en 3D des personnages est assez bien réalisée d'un bout du jeu à l'autre, et les décors pré rendus en haute résolution n'ont pas besoin de plus d'animation que ceux de Syberia 2 pour être agréables à regarder. Ils fourmillent de détails, et les designers ont bien respecté l'époque dont traite le jeu. J'ai vraiment aimé cette atmosphère, intensifiée par les effets du temps, d'ombre et d'autres. Bien sur, le jeu est un must pour tous les vrais fans de Sherlock Holmes. Beaucoup d'objets provenant des nouvelles et petites histoires sont affectueusement montrés au 221b Baker Street. La seule chose qui manque réellement du point de vue de l'authenticité est la seringue pour que Sherlock puisse consommer sa solution contenant 70% de cocaïne. Frogwares affirme que la version écrite de cette histoire contient trois fois plus de texte. Cependant, les jeux d'aventure, comme le cinéma, sont d'abord un milieu visuel. Je reformule ma phrase, "une image a la valeur d'un millier de mots". La richesse visuelle du monde dans ce jeu compense cette perte de texte. Il vaut mieux d'ailleurs ne pas assommer le joueur avec une somme d'informations inutiles.

**Bande-son:** Bien sur, aux graphismes s'ajoutent toujours leur fidèle compagnon ; le son. La musique est une sélection de compositions classiques de Tchaïkovski, Dvorak, et Schumann. Elle ne nous saoule ou ne nous gêne pas, pas comme dans Le Mystère de la Momie. Le seul défaut de la musique est qu'il n'y

en ait pas assez. La plupart des sélections s'activent dans différents lieux, et j'aurai préféré que cela varie un peu plus mais bon, je suppose qu'on ne peut pas tout avoir. Généralement, les voix sont de bonne facture même s'il y a quelque faux pas. Quand je pense que l'acteur qui joue Sherlock est habituellement excellent, sa voix monte dans les aigus sur certains mots. L'un des personnages, Fowlett, voit son nom régulièrement écorché par Sherlock (Flowler, Fowler, Flowlett). D'autres erreurs de ce type ont été constatées. Frogwares aurait du interdire l'alcool aux acteurs avant les enregistrements, et il n'y aurait pas eu de problèmes. Sinon les acteurs font bien leur job à part ces quelques défauts recensés ça ou là. Je voudrai donc féliciter Frogwares pour ce beau travail. Ils ont capturé la magie de Sherlock Holmes et y ont ajouté un scénario très bien écrit. Malgré quelques défauts, le jeu s'en sort très bien, pour le plus grand bonheur de tous. J'ai également apprécié la longueur de l'aventure qui me fait penser à The Longest Journey (que j'ai affectueusement surnommée "le voyage le plus court allongé à l'infini par des personnages qui ne la ferment jamais"). Sherlock Holmes et la Boucle d'Argent est un vrai gagnant. Tout le monde ne sera pas d'accord avec moi mais pour ma part, Myst IV, Still Life, et Fahrenheit ont du souci à se faire.

- Ben Keeney (Traduction:  
Guybrush Stobbart)



Sherlock assomme la foule comme seul lui peut le faire.



Mon Dieu, je me demande à qui appartient ce sang.

**"Frogwares a capturé la magie de Sherlock Holmes, visuellement et au niveau de la bande-son, accompagné d'une histoire très bien ficelée"**

**Plus:** Magnifique histoire, personnages mémorables, beaux graphismes, et beaucoup de fun.

**Moins:** Super Dog, aurait pu être plus simple à contrôler, un quiz injuste.

### Le Verdict

<b>Scénario:</b>	<b>95</b>
<b>Graphismes:</b>	<b>90</b>
<b>Bande-son:</b>	<b>88</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>79</b>
<b>TOTAL:</b>	<b>89</b>

\*Total = ( Scénario x 2 + Graphismes + Bande-son + Gameplay x 2 ) / 6

# Les Experts:

## Meurtres à Las Vegas

Développeur: **369 Interactive**  
 Perspective: **1ère personne**  
 Interface: **Point and click**  
 Difficulté: **Moyenne**  
 Site: **[csidarkmotives.ubi.com](http://csidarkmotives.ubi.com)**

Configuration minimum:  
 Windows 98/ME/2000/XP,  
 Pentium III 600 MHz,  
 256 MB RAM, 16 MB DirectX  
 Video, DirectX 9.0 Sound, 16X  
 CD-ROM, 650 MB libre DD

CSI: Crime Scene Investigation (en français: Les Experts) fut une des meilleure vente de jeu en 2003, quelque chose d'inhabituel pour un jeu d'aventure. Et quand un jeu se vend bien, tôt ou tard (plus souvent tôt que tard) une suite ne tarde pas à arriver. Par conséquent, 369 Interactive, les développeurs de CSI, ont le feu vert d'Ubisoft pour CSI 2.

**Scénario:** Comme dans CSI 1, vous jouez le rôle d'un stagiaire. Vous devez résoudre différentes affaires avec l'aide d'un agent de CSI dans chacune d'elles. Chaque affaire est séparé l'une de

l'autre **\*Spoilers\*** cependant comme dans CSI 1, la dernière affaire à un lien avec la précédente **\*Fin du Spoiler\***. Le scénario est bien écrit, avec les habituels changements de cap et bien que ça ne soit pas révolutionnaires ça plaira certainement aux fans qui retrouveront ce qu'ils ont l'habitude de voir dans la série télé.

**\*Spoilers\*** les affaires traitées sont 1) un accident lors d'un spectacle de cascadeur 2) un sans-abri retrouvé mort 3) un corps retrouvé sur un chantier de construction 4) une actrice tuée lors des répétitions d'une pièce de théâtre 5) un varan porté disparu! **\*Fin du Spoilers\*** Les joueurs trouveront chaque cas plus intéressant l'un que l'autre. Mes préférées sont la numéro 2, 4 et 5, la 4 étant un peu en dessous.

Un petit problème qu'on peut soulever c'est que dans

chaque affaire vous rencontrez et interrogez très peu de personnages (en moyenne 3 à 6) et la plupart d'entre eux sont présentés comme suspect par le jeu. Cette formule est utilisée encore et encore dans chaque affaire ce qui rend le déroulement de l'intrigue assez répétitif. Il aurait été mieux de pouvoir parler avec un plus grand nombre de personnage, le réalisme en aurait beaucoup gagné si tous ces personnages n'étaient pas suspects.

Cependant les personnages que vous rencontrez sont intéressants. On ne peut pas dire la même chose des acteurs de CSI. Parfois on a l'impression qu'ils fonctionnent comme des machines qui réagissent seulement quand vous avez besoin d'aide. Le grand moment du jeu est une fois de plus les dialogues. Avec Greg (le type du labo) et ces plaisanteries, Grissom la voix de la sagesse et même les choses que les acteurs non CSI disent, vous garantissent des heures d'amusement devant votre écran. La grande qualité des dialogues sauve le jeu car la froideur des graphismes ne le rehausse pas trop. Une autre chose intéressante est le nombre hallucinant de détail dans chaque affaire. On sent que les scénaristes ont passé beaucoup de temps sur ce jeu.

**Graphismes:** C'est le principal problème du jeu. Les graphismes sont trop statiques. Le jeu est vu à la première personne.

**En dessous: Vous rencontrez votre partenaire au début de chaque affaire.**



Les personnages sont un peu plus détaillés que dans le premier, mais ils paraissent assez coincés, on se demande même si tous les personnages ne souffrent pas d'hémorroïde. Ils restent toujours au même endroit. La chose marrante c'est que dans chaque affaire vous travaillez avec un agent différent, dans les salles communes (comme la salle d'interrogation et le labo) les agents se tiendront au même endroit que les autres agents dans l'affaire précédente. Ça montre clairement que les développeurs n'ont pas fait beaucoup d'effort pour les graphismes du jeu, à part dans l'utilisation de polygones supplémentaires pour les personnages.

La synchronisation des lèvres et une fois de plus inexistante les personnages ouvrant et fermant leur bouche aléatoirement. Combiné avec la rigidité des corps des personnages, vous passerez plus de temps à lire les sous-titres qu'à regarder le personnage parler.

Les vidéos de reconstitution sont encore utilisées, pour montrer les hypothèses des agents ou les réponses des suspects. Elles ressemblent aux scènes de la série et sont intéressantes à regarder (cependant âme sensible évitée de manger quelques choses en les regardant).

Les décors, bien que dessinés correctement, sont beaucoup trop statiques. Il n'y a aucune animation nulle part, ça vous donne l'impression de regarder une photo plutôt qu'un environnement réel. J'espère sincèrement que les développeurs amélioreront ça pour le prochain jeu de la série. La qualité finale du jeu aurait pu être meilleure avec des graphismes d'une tout autre qualité.

**Bande-son:** comparé aux autres sorties de jeux d'aventure

qui utilisent des acteurs bon marché et amateur, CSI semble une oasis au milieu de ce désert. 369 Interactive a fait appel une fois de plus aux acteurs de la série, qui nous sortent une performance grandiose. Les musiques utilisées durant le jeu, bien qu'assez rare, sont aussi de grande qualité, faisant de CSI un plaisir pour les oreilles.

**Gameplay:** Comme dit précédemment, CSI serait vraiment un très grand jeu si les graphismes autorisaient plus de liberté. En pratique, la première chose que vous faites quand vous arrivez sur une scène de crime est d'explorer la zone, mais le jeu ne vous laisse pas faire. Vous êtes bloqué sur certains points, prédéterminé par les développeurs et vous devrez trouver tous les indices à partir de là. Il aurait été beaucoup beaucoup beaucoup (je ne vois pas comme dire plus) BEAUCOUP plus immersif et amusant si vous pouviez marcher librement sur la scène du crime pour regarder les indices de plus près.

Il y a quelques problèmes



Parfois la science n'est pas suffisante pour résoudre un crime



Greg est toujours disposé à vous aider dans le labo

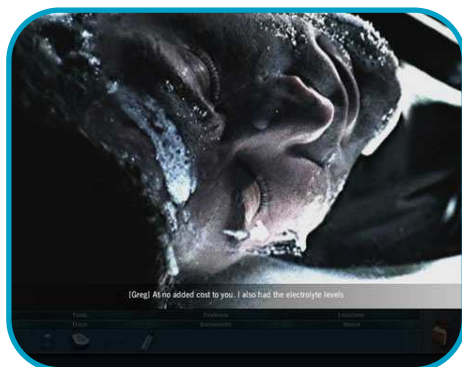
**En dessous:** Récolter des preuves peut être un boulot pénible. Mais parfois les morts ont plus à dire que les vivants. La salle d'autopsie est une pièce que vous visiterez souvent.







Les développeurs n'ont pas pris soin de la synchronisation des paroles sur les lèvres.



Les vidéos de reconstitution sont une fois de plus très intéressante

**“CSI 2 ressemble plus à un add-on du premier qu'à une suite. Ne vous attendez pas à quelque chose de novateur mais plutôt à du déjà vu.”**

**Plus:** excellents dialogues, des affaires intéressantes, un casting de voix professionnel.

**Moins:** graphisme simpliste et non immersif, chasse aux pixels.

## Le Verdict

<b>Scénario:</b>	<b>83</b>
<b>Graphismes:</b>	<b>38</b>
<b>Bande-son:</b>	<b>91</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>70</b>
<b>Total:</b>	<b>72</b>

\*Total = ( Scénario x 2 + Graphismes + Bande-son + Gameplay x 2 ) / 6

d'interface dont je ne me souvenais pas dans CSI 1. Parfois vous devez cliquer deux ou même trois fois sur un objet avant de pouvoir le sélectionner et l'utiliser. Les endroits importants à l'écran s'activeront seulement quand votre curseur sera à 1 centimètre d'eux, ce qui cause quelques confusions par moment - par exemple si vous cliquez sur une partie d'un objet en pensant trouver quelque chose vous revenez sur ce même objet.

Les critiques injustes que le numéro 1 a reçus de certains testeurs, comme quoi il était trop facile - à propos, je cherche encore le livre officiel des règles du jeu d'aventure pour trouver la règle ou il est clairement marqué que les jeux d'aventure DOIVENT être dur - a eu son impact... c'est-à-dire que les développeurs ont cherché une idée pour rendre le jeu plus difficile. Dans CSI ça se traduit par \*roulement de tambour\* la chasse aux pixels. Préparer vous à affûter votre technique de chasse aux pixels, qu'elles soient verticales, horizontales, diagonales ou aléatoires, vous en aurez besoin! Et le fait que vous ne pouvez pas vous promener ailleurs que l'endroit où le développeur vous a placé rend la chasse aux pixels encore plus ennuyeuse. D'un autre côté, la nature du jeu (investigation) peut justifier la chasse aux pixels et l'observation minutieuse, mais le gameplay du au graphisme statique rendent l'expérience plus difficile.

Le but à accomplir dans le jeu, consiste en gros à collecter et analyser des preuves avec l'outil approprié, interroger des suspects et quelques fois seulement vous devez combiner certains objets que vous avez ramassés. Assez basique et très similaire au premier épisode. Le seul problème qui peut

intervenir, est que parfois ce que vous devez faire n'est pas très explicite. J'ai l'impression que les développeurs ont d'abord pensé ce dont les agents de CSI ont besoin comme preuve pour conclure leurs affaires et qu'ils ont ensuite inséré ces preuves dans le jeu, mais ils en ont oublié de clarifier l'objectif du joueur.

**En quelques mots...**CSI 2 ressemble plus à un add-on du premier qu'à une suite. Ne vous attendez pas à quelque chose de novateur mais plutôt à du déjà vu. Ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose, car CSI 1 était un bon jeu avec une histoire intéressante. Je ne peux rien y faire mais je suis déçu que les développeurs, ayant une aussi grosse franchise à leur disposition, ne mettent pas à jour leur moteur graphique. Et c'est des plus important qu'un titre comme celui-ci vise des joueurs qui ne seront pas forcément attirés par les jeux d'aventure. Espérons des améliorations dans une future suite.

- Dimitris Manos (Traduction: Ben)

# APPRENTICE 2

## The Knight's Move

Bon, je vais vous économiser du temps et simplement vous dire quoi faire et déjà comment télécharger le jeu. Je sais bien que tout l'article ne concerne que ce que j'en pense, et que vous n'avez pas envie d'être pris par la main... Mais sérieusement, écoutez-moi pour une fois sans hésiter. Vous vous connectez tout simplement et vous vous y attellez. Mais pourquoi lisez-vous donc ce qui suit ?

Enfin, l'année passée Herculean Effort a mis à disposition sur son site Internet le jeu Aprentice et ce gratuitement. Le jeu a été très bien accueilli, il a reçu pas mal de félicitations pour l'animation et la musique, bien que souvent les fans se plaignaient de la brièveté du jeu.

Cette réaction de la part du public fut si importante que les concepteurs décidèrent de continuer l'histoire et cela aboutit même à une trilogie. Le second volet a été terminé il y a un mois et je peux vous dire qu'il nous procure une tranche encore plus épaisse de satisfaction et de bonheur quant à sa qualité.

**L'Histoire:** Mortimer " Pib " Pibsworth est encore dérangé par ses étranges rêves, mais ceux-ci ne sont pas le pire de ses problèmes, car le village de Willowbean est attaqué, et ce par son propre souverain. En effet, Lord Ironcrow, engagé dans une guerre lointaine, a encore besoin de davantage de bras pour son armée, mais il n'a pas beaucoup de volontaires. Un enrôlement de force est interdit, sauf si les habitants de Willowbean se retrouvaient sans ressources et sans

toit... Pour le lord, la solution est toute trouvée : détruire les maisons et engager les habitants. La tour du sorcier ne doit pas craindre d'être rasée, mais le pauvre Pib n'étant pas un sorcier à part entière, court le risque lui de faire partie des conscrits. C'est ainsi que Pib n'a que 24 heures pour obtenir son propre cha peau pointu et ainsi y réchapper.

C'est vrai que cette fois-ci nous avons une histoire. Ce n'était pas le cas du précédent épisode et on était vite perdu dans le brouillard des différentes scènes. Ici, nous démarrons avec un prologue irrésistible, qui débouche sur une histoire, petite mais riche, et nous laisse en conclusion dans le doute ce qui laisse entrevoir évidemment le 3e et dernier chapitre (il devrait être disponible en 2005). Comme pour le premier morceau, la rédaction est merveilleuse, et le principal problème qui avait été copieusement remarqué, n'est plus d'actualité cette fois-ci vu que le jeu est au moins 4x plus long.

**Jouabilité :** Les joueurs du premier chapitre seront un peu perdus au début par le changement d'interface, mais c'est pour un mieux. Les verbes ne sont plus sélectionnés du menu, mais déroulés grâce au bouton droit de la souris, de même le livre d'inventaire a maintenant 2 objets par page, ce qui facilite agréablement leur utilisation.

Si je devais ronchonner sur quelque chose (et c'est quand même mon job après tout), je dirais qu'une combinaison des deux sys-



Quelqu'un devrait parler avec ce gars du cancer de la peau...



75% de pirate en plus par rapport à la marque originale

Concepteur: Herculean Effort  
 Perspective: 3rd person  
 Interface: Point and click  
 Difficulté: Moyenne  
 Site: [herculeaneffort.adventuredevelopers.com/](http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com/)

Système requis :  
 Windows 95/98/ME/2000/XP,  
 Carte vidéo VGA, HD

*ndt: seulement en version anglaise pas de version française!*



**En haut:** vous devez libérer le prisonnier, mais ce n'est pas le bon endroit pour le faire.

**A droite:** Pib et son maître aperçoivent le village en train de brûler



**En bas:** La météo n'est pas du côté de Pib



***“C'est inimaginable de penser qu'un produit d'une telle qualité et ampleur n'ait été réalisé que par une équipe réduite à 2 personnes, ce qui nous laisse imaginer de quoi ils sont encore capables.”***

**Plus:** histoire riche et entraînante, une jouabilité faite de challenges, des graphismes détaillés style dessins animés

**Moins:** animation en marchant

## Le Verdict

<b>Scénario:</b>	<b>90</b>
<b>Graphismes:</b>	<b>90</b>
<b>Bande-son:</b>	<b>95</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>95</b>
<b>TOTAL:</b>	<b>93</b>

\*Total = ( Scénario x 2 + Graphismes + Bande-son + Gameplay x 2 ) / 6

tèmes serait la meilleure solution ; par exemple, une barre menu avec les verbes que l'on peut dérouler avec le bouton droit de la souris. Pas grand chose en fait et le jeu serait tout aussi jouable. Un jeu plus long, en fait, signifie davantage de problèmes et plus complexes et à ce niveau-là, on n'est pas déçu.

Pour la plupart, pas si simples mais ils conduisent à une sorte de challenge afin de ne pas en sortir frustrés. Bien que quelques uns soient vraiment obtus et qu'à l'une ou l'autre reprise, cela soit de la chasse aux pixels (on ne peut pas !), il est quand même amusant d'essayer de résoudre la plupart des énigmes. Il y a même un puzzle en bonus pour les aventuriers les plus fûtés d'entre nous.

**Graphismes:** on a gardé le même style graphique que dans le premier épisode. Les personnages sont visuellement différents et reconnaissables, l'animation des personnages est fluide, les arrière-plans sont détaillés, et tout cela mis dans un style légèrement dessins animés, ce qui le rend amusant sans devenir ridicule ou même loufoque.

Le seul problème que j'ai rencontré c'est avec les déplacements, les jambes semblent un petit peu coupées, de même que les figures comme restant accrochées à leur point de départ par rapport au lieu où elles vont. Je n'en parlerais même pas si je ne considérais pas ce minuscule problème comme ne

pouvant gâcher en rien le jeu, et comme n'étant qu'un autre tout, tout petit et dernier défaut sans conséquence.

**Bande-son:** L'épisode original d'Apprentice avait récolté moult félicitations et récompenses au niveau de la musique et du son, et nous pouvons nous attendre à ce que la suite ne s'en laisse pas compter. Une musique pour chaque scène, et de plus, parfaitement orchestrée.

Aucune ne sort du lot, ce qui est peut-être une erreur dans une ambiance très dessins animés où chaque endroit et personnage sont différents et que rien ne vient vraiment les identifier ; toutefois, toutes les chansons sont magnifiques, des pièces d'ambiance qui amplifiant le ton de la scène, complète admirablement le jeu.

**En quelques mots...** Plus qu'aucun autre, ce jeu montre sa progression, pas seulement en terme d'ambiance et d'histoire pour le jeu Apprentice, mais surtout pour les frères Schlaepfer en tant que créateurs de jeux. C'est inimaginable de penser qu'un produit d'une telle qualité et ampleur n'ait été réalisé que par une équipe réduite à 2 personnes, ce qui nous laisse imaginer de quoi ils sont encore capables. Bon, ce compte-rendu est maintenant terminé, fini de rêvasser et à vous de jouer !

- Justin Peebles (Traduction: Phil1908)



# DARK FALL 2

## Lights Out

Que peut bien apporter un nom ? Beaucoup, quand ce nom est Jonathan Boakes. Tombé de nulle part, il s'est rapidement établi comme la référence pour celui qui rêve un jour de créer des jeux dans le genre. Quand il avait presque 30 ans, il créa tout seul un petit jeu appelé Dark Fall : the journal avec pour résultat, d'emballer immédiatement tout bon joueur de jeux d'aventure " hardcore " qui se respecte. Quand on pense à la dernière décennie, on pourrait même ne pas trop s'avancer en voyant en Boakes une singulière version de Robyn et Rand Miller, les créateurs de Myst.

J'ai énormément de respect pour les producteurs de jeux indépendants (tant que le résultat ne débouche pas sur un terne Conspiracies) parce qu'ils tendent davantage à être guidés par la passion que par le profit. Dark Fall était un jeu de cette espèce. Il n'était pas parfait à certains niveaux, mais c'était un jeu bien au-dessus de la moyenne (je l'aurais coté aux environs de 80 dans mon compte-rendu) qui nous mettait dans une ambiance obsédante, des énigmes intelligentes et une histoire au fil intéressant. Maintenant que la suite est arrivée, est-ce qu'elle tient la distance ?

**L'Histoire:** Tout commença par un coup à la porte. Benjamin Parker, le héros que l'on joue,

émerge d'un rêve étrange et va voir qui peut frapper. Il n'y a personne. Nous sommes en 1912 et Parker a été demandé en ce petit port des Cornouailles pour y établir la carte des côtes. Subissant l'influence de son père, Parker est devenu cartographe par obligation, mais sa vraie passion, c'est la peinture. Donc, il n'est pas nécessaire de dire qu'il n'est vraiment pas emballer par sa nouvelle mission, chapeauté par un docteur de l'endroit appelé Robert Demarion.

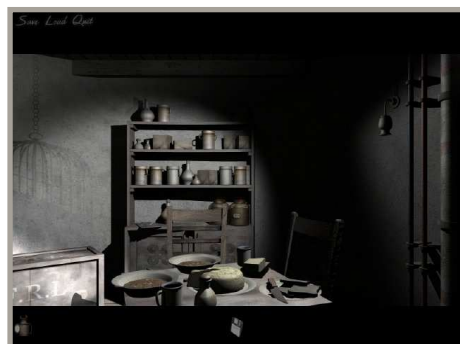
Les choses ne vont commencer à empirer que quand son hôte commencera à agir bizarrement, éludant les questions posées par Parker. Il se trouve qu'en plus quelque chose d'étrange se trame du côté du phare de Fetch Rock tout proche. Parker s'empare alors d'une embarcation profitant de l'obscurité de manière à vérifier quelque peu l'activité des 3 gardiens du phare, Oliver Drake, Robert Shaw (en hommage à l'acteur de Jaws ?) et James Wolfe. Ce qu'il découvrira à Fetch Rock l'entraînera dans une course comme la montre, où l'horreur et la science-fiction se côtoieront.

Pour faire simple, le jeu m'a envoûté la majeure partie du temps. Cela commence de manière magistrale et j'ai été bien vite convaincu que Lights Out était sur la bonne voie pour écraser son prédécesseur. Sans conteste, le

Concepteur: **Jonathan Boakes**  
 Perspective: **1ère personne**  
 Interface: **Point and click**  
 Difficulté: **Moyenne**  
 Site:  
[www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/](http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/)

Système requis :  
 Windows 98/ME/2000/XP ;  
 Pentium III 450mhz ; 128 MB  
 Ram ; lecteur CD-ROM 24X ;  
 carte graphique SVGA avec  
 couleurs 32 bits ; résolution  
 800x600 ; carte son compatible  
 DirectX9

Quelqu'un est parti en toute hâte...Hum !  
 Cette nourriture me semble encore appétissante.





Qu'entendez-vous par la fête c'était hier soir ?!

personnage principal s'est plus qu'amélioré par rapport à l'original.

Dans The Journal, on jouait " le frère d'un gars qui a des ennuis ", mais cette fois-ci, Boakes nous mets dans les souliers d'un vrai personnage. Malheureusement, malgré ce fait et tenant compte des trois premiers quarts du jeu assez costauds, Lights Out nous laisse quelque peu sur notre faim. L'histoire est bien faite dans sa plus grande partie et nous apprenons à très bien connaître les personnages (pas autant que dans le premier épisode), mais une conclusion en 15 secondes, c'est un hold-up pour le joueur qui s'attendait à une fin sensée ou satisfaisante, minant de ce fait l'entièreté du jeu. Boakes doit à tout prix sortir une sorte de version spéciale où il peaufinera un peu l'histoire et où il enveloppera les choses du panache que mérite le jeu.

A présent, mon vœu serait que Boakes ait confiance en son art et de croire que l'on puisse retrouver tout son talent dans son œuvre elle-même. Cependant, en parlant comme quelqu'un qui aime des jeux comme Silent Hill 2 et des films comme 2001 l'odyssée de l'espace, il y a une différence entre créer une personne qui pense par elle-même et ne pas jouer tout à fait juste.

Lights Out donne vraiment la sensation d'avoir un script inachevé,

comme si on l'avait produit quelques brouillons trop tôt (ce jeu me fait tout de suite penser à Hellraiser : Bloodline, seulement en plus beau et plus artistique). En effet, je comprends en gros l'histoire du jeu, mais comment puis-je ainsi voyagé dans le temps à mon gré ? Suis-je un être physique ou métaphysique (certains faits semblent contredire les deux) ? Quel est l'épilogue de l'histoire de mon propre personnage ? Quelle est la raison dans le jeu de tant de livres et de notes qui ne sont que des leurres et ne racontent que des bêtises ? Etc....Etc....

Donc, comme vous le voyez, je ne me suis pas laissé prendre au piège. L'intrigue est réelle et passionnante pour autant qu'en fin de compte je respecte ce qu'a fait Boakes, quoique je ne pourrai le noter aussi haut que je le voudrais. Laissez moi être le premier à vous dire qu'il y a beaucoup de magnifiques touches créatives dans ce jeu. Une scène avec une caméra m'a tiré un large sourire s'étendant aux 2 oreilles, il y a en plus cette scène brillante dans les 5 premières minutes du film où lisant votre journal, on fait un retour en arrière ce qui permet de jouer les événements que Parker écrivait (cela me rappelle un bon morceau de Post Mortem où l'on joue à travers les dires d'un personnage).

Pourtant quand tout est dit et fait, l'arrangement plus approfondi du premier jeu nous propose tout au long de meilleurs personnages et un monde plus effrayable à explorer. Pour ce que j'en sais, les 2 jeux coûtent la même chose, donc même si cela n'aide pas, voyez-les comme un succès à bon marché et sa suite quelque peu plus ambitieuse et mieux budgétée.

**Gameplay:** Tous ceux qui ont aimé le 1er Dark Fall seront familiers avec le II. Le gameplay est identique. Pour les autres, Lights Out est à la 1re person-

ne ou vous pouvez avancer, tourner à droite, tourner à gauche et parfois regarder en haut ou en bas, tout ça avec la souris. À certains moments vous pouvez aussi zoomer sur certaines parties intéressantes, en général quand une interaction est possible. Malheureusement, le jeu est conçu de telle manière que parfois quand vous entrez dans une pièce vous devez fouiller tous les recoins pour trouver quelque chose caché dans l'arche de la porte d'entrée que vous venez de franchir.

En plus, après avoir obtenu une paire de lunettes spéciale, vous devrez inspecter tous les recoins à chaque énigme, car les solutions n'apparaissent qu'au travers de ces lunettes. Pour un jeu c'est assez frustrant, car le 360° n'aident en rien ce système.

Cependant, comme *The Journal*, les énigmes sont très bien faites. Une plainte que j'aurais à formuler est qu'il n'y en a pas assez. Franchement, c'est un jeu très court. J'ai entendu une rumeur disant qu'il est plus long que l'original, mais je n'ai pas trop vu de différence. Les énigmes ne sont pas très difficiles non plus, pour être honnête. Je ne pense pas qu'un habitué de jeu d'aventure y passe plus d'un jour ou deux, la plupart du temps se résume à fouiller les recoins pour trouver les indices.

Les énigmes mélangent plusieurs genres, comme celle incluant l'inventaire et d'autre où vous devez déchiffrer un code à l'aide de divers indices récoltés. Vous n'entasserez pas beaucoup dans l'inventaire et n'aurez pas d'objets à combiner. Il y a aussi très peu d'interaction avec les personnages, mais on devait s'attendre à ça dans ce type de jeu et ça fonctionne très bien. Étonnamment, au

début, il y a une conversation avec un autre personnage avec des réponses à choix multiple, ça ajoute un petit plus à la structure du scénario.

Quelques choses que j'aurais préféré voir plus, pour améliorer le gameplay, est la possibilité d'utiliser plus les objets collectés, à différemment moment. Il y a quelques rares occasions où vous trouverez un objet et devrez l'utiliser ailleurs.

Je ne suis pas le plus grand fan du jeu *Journeyman Project*, mais j'ai aimé la façon dont ils ont intégré le voyage dans le temps dans le gameplay. Un objet trouvé dans le passé pouvait aider à résoudre un puzzle dans le futur et vice versa. Je pense que *Lights Out* aurait pu bénéficier de ça. Toutefois, *Lights Out* n'est pas aussi miteux.

**Graphismes:** Visuellement, on pourrait discuter le fait que *Lights Out* soit plus impressionnant que *The Journal*. Quoi qu'il en soit, la différence est légère, et vous êtes à nouveau limité à une basse résolution. Aussi, bien qu'il y ait des ambiances très agréables à certains moments, comme le brouillard quand vous quittez pour la première fois votre chambre, les animations sont peu présentes dans l'environnement. Une personne ayant joué à *Myst* il y a onze ans de cela peut s'attendre à la même chose : une promenade depuis un ordinateur statique générant les images.

Je dirais ça : Jonathan Boakes travailla très difficilement sur les graphismes de ce projet, et je peux voir l'effort. Je sais qu'il a photographié et visité une ville dans le Cornwall en guise d'inspiration pour les paramètres du jeu, et ce n'est pas tout, il est même allé si



Quand vous vous promenez par une nuit pareille, vous méritez ce qui vous attend.



Si je couvre mon bureau avec ces trucs, les habitants penseront que je suis un intellectuel.



Le but: traverser ce village sans se faire scalper



"Demi-tour Dave, il n'y a rien au bout de ce couloir"





Que s'est-il passé cette nuit-là ? À vous de le découvrir.

***“Je pense que je parle seulement pour moi, mais même si Lights Out est un très bon jeu, ce n'est pas un grand jeu et je sais Jonathan Boake capable de beaucoup plus.”***

**Plus:** Monde intéressant à explorer, personnage principal, puzzle sympathique.

**Moins:** Pas assez de ces puzzles sympathiques, quelques trous dans l'histoire

## Le Verdict

<b>Scénario:</b>	<b>76</b>
<b>Graphismes:</b>	<b>77</b>
<b>Bande-son:</b>	<b>77</b>
<b>Gameplay:</b>	<b>70</b>
<b>TOTAL:</b>	<b>74</b>

\*Total = ( Scénario x 2 + Graphismes + Bande-son + Gameplay x 2 ) / 6

loin pour être sûr que les textures correspondaient bien au murs des constructions. J'admire vraiment son travail, particulièrement depuis qu'il est le chef de l'équipe.

Cependant, je ne peux pas absolument louer les graphismes de ce jeu simplement à cause de la basse résolution, la staticité des images précalculé existe depuis plus d'une décennie et n'apporte rien de particulièrement étonnant. Les graphismes représentent effectivement du travail et j'ai particulièrement apprécié les environnements, mais il n'y a pas de quoi démarquer Lights Out.

**Bande-son:** L'une des plus grandes forces de Dark Fall était l'excellente qualité sonore, et Lights Out ne déroge pas à la règle. Bien que la qualité de la bande-son est moindre que pour l'original. La musique est meilleure et mieux implémentée, mais les effets sonores eux-mêmes, qui sont l'élément sonore le plus important dans cette série, ne provoquent pas la peur ou la terreur.

Occasionnellement une voix vous appellera dans l'obscurité où vous entendrez un pas derrière vous, mais la majesté des effets sonores menaçante de The Journal est absente ici. Par contre, le jeu marque un point pour l'immersion

du joueur avec les sons d'une ville portuaire et d'un phare. Une mouette, une cloche au loin, le bruit de l'eau qui déferle contre les quais; vous auriez dur de croire être juste assis devant votre ordinateur. Si seulement c'était un silence tranquille...

Les voix sont réussies, et nécessitent beaucoup de petits rôles. C'est stupéfiant pour moi que Boakes ait pris des membres de sa famille ou ses amis pour réaliser les voix, le résultat est encore plus professionnel que beaucoup de jeu américain à gros budget. Ça prouve ce que certaines personnes peuvent accomplir quand elles mettent du cœur dans ce qu'elles font. Je suis sûr que l'enthousiasme de Jonathan Boake est contagieux.

Alors quel est le verdict final? Si vous avez aimé le n° 1, acheter la suite. Si vous n'aimez pas le premier ou si vous n'y avez jamais joué, il est en vente pour 19,99 \$ aux USA et ça vaut largement le prix. Bien que ça ne soit pas ce à quoi je m'attendais. J'espérais qu'il dépasse The Journal et j'ai été déçu, car ce n'est pas vraiment le cas. Il vient à point et le jeu est très bien réalisé; particulièrement quand on pense que c'est le travail d'une seule personne.

Nous savons maintenant de quoi Boake est capable. Ceux qui ont joué à The Journal seront déçus. On s'attendait à un grand pas en avant et pas un petit pas en arrière, mais que ce soit seul ou en groupe ce jeu est prenant. Ici je pense que je parle seulement pour moi, mais même si Lights Out est un très bon jeu, ce n'est pas un grand jeu et je sais Jonathan Boake capable de beaucoup plus.

**- Ben Keeney (Traduction: kevincome, Ben, phil1908)**

# BITS ET OCTETS

## LE COIN DU HARDWARE



Dans ce numéro nous démarrons une nouvelle rubrique traitant du matériel informatique, alternative aux PC Windows, optimiser son matériel, les configurations de base et les accessoires. Nous essayerons aussi d'expliquer les termes techniques et de vous dire pourquoi vous avez besoin des dernières cartes graphiques pour les jeux récents et futurs. Mais pour notre première rubrique, nous commencerons avec... un bref historique de l'informatique.

**Q**uand les gens pensent aux ordinateurs ils imaginent en premier une boîte grise avec un clavier, une souris et un écran et par conséquent se réfèrent au début des PC IBM de 1981. Mais quand on y regarde plus près on se rend compte que le "Personal Computer" n'est pas le premier de ce type. Depuis le premier "Cerveau électronique" le Z1 de Konrad Zuse (1934) aux ordinateurs rapides actuels, le "Earth Simulator Center" de NEC (Japon 2002, <http://www.es.jamstec.go.jp/esc/eng/ESC/index.htm>) avec une performance théorique de 40 terra Flops, beaucoup de temps est passé et la technologie se développe à une vitesse à laquelle peu de personnes auraient rêvé. Avec les yeux d'un utilisateur PC et d'un joueur, nous jetterons un œil sur l'invention la plus importante et sur la courte histoire de l'ordinateur bien sûr nous garderons aussi un œil sur nos jeux (d'aventure) adorés.

Après le Z1, Konrad Zuse continue son travail et présente en 1941 le premier ordinateur programmable librement au monde, le Z3. Le Z3 contient 2600 relais et réalise une multiplication en 3 secondes. Le premier ordinateur américain fut le Mark 1 (1944) par Howard Aiken, il était capable de calculer les quatre opérations mathématiques de base et pesait 35 tonnes. Encore plus connu, c'est L'Eniac, ce véritable géant est le premier ordinateur digital n'utilisant pas de relais, mais 18000 tubes. Construit par John Presper Eckert et John W. Mauchley en 1946, il était 1000 fois plus rapides que le Mark 1.

Les tubes ont de gros inconvénients: ils utilisent énormément de courant, doivent être remplacés souvent et sont plutôt lents. Seulement un an après l'Eniac, William Bradford Shockley, John Ardeen et Walter Hauser Brittain inventent le transistor ce qui

crée une révolution dans le monde de l'électronique. Mais ça prend encore 11 ans pour que Jack St.Clair Kilby de Texas Instrument - pas Intel (!) - développe le 1er circuit intégré - aujourd'hui la base des microprocesseurs. En 1971 Intel passe le cap en présentant le premier "Processeur d'unité central" (CPU), le Intel 4004 et deux ans après l'Intel 8008 qui est utilisé dans les premiers PC, le MITS Altair 8800, le premier ordinateur bon marché et assez petit pour un particulier. Les ordinateurs de jeu ou même les jeux vidéo n'ont pas leur place sur des machines "sérieuses" comme le premier PC bien que le premier "jeu" a été inventé par un physicien, Willy Higinbotham, un passionné de flipper et fumeur invétéré qui travaillait au Laboratoire national Brookhaven un centre de recherche nucléaire à Upton, New York. Pour la journée porte ouverte de 1958 il veut présenter aux visiteurs quelques choses de spécial donc l'idée lui vient de connecter un oscilloscope avec leur "petit" ordinateur de laboratoire, il construit 2 boîtes chacune avec un bouton et une poignée et avec l'aide de Robert V. Dvorak programme un petit logiciel: une ligne horizontale en bas est le court, une petite ligne verticale au milieu le filet et le nom de cette future révolution était "Tennis for Two".

En 1996 Ralph Bear, Américain d'origine allemande cogite sur un concept qu'il a en tête depuis longtemps déjà, la populaire "Home TV Game" est construite un an plus tard et contient plusieurs jeux comme le tennis de table (ping-pong), volley-ball, football et même un fusil pour un jeu de tir, mais qui ne verra jamais le jour sur le marché sous cette forme. Une compagnie appelée Magnavox achète la licence en 1970 et en 1972 après quelques changements techniques sort la toute première console de jeu vidéo: Odyssey.

**Un peu après, la même année, Willie Crowther programme la prochaine étape dans un langage appelé Fortran: *Aventure***

La même année un type nommé Nolan Bushnell fonde une société appelée Atari ("Echecs et mat en japonais dans le jeu Go) et par coïncidence visite une présentation de l'Odyssey et adapte son jeu de ping-pong pour un ordinateur autonome après avoir fait un flop avec "Computer Space" qui était basé sur "Space Wars!" un jeu créé dans les années 60 à L'Institut de Technologie du Massachusetts (MIT). Avec Pong le jeu d'arcade est né et devient un succès instantané.

Tandis que les jeux vidéo des années 70 et 80 sont faits pour un écran de télévision à basse résolution et utilisant des couleurs brillantes, seuls les ordinateurs sont capables d'afficher du texte. Les écrans d'ordinateur ont une plus grande résolution et sont souvent monochromes demandant donc un type de jeu totalement différent. Le public est aussi différent. Les personnes ayant accès aux ordinateurs étaient généralement des professionnels tandis que l'arcade s'adresse aux jeunes. Gregory Yob développe "Hump the Wumpus" un jeu textuel à Dartmouth, 1972. Armé de juste 5 flèches le joueur explore des cavernes. Chaque pièce contient des indices et le but est de tirer une flèche sur le Wumpus. Une version moderne avec des graphismes peut être trouvée ici:

<http://scv.bu.edu/htbin/wcl>

Un peu après, la même année, Willie Crowther programme la prochaine étape dans un langage appelé Fortran: "Aventure" alias "Avent" alias "Colossal Caves". Crowther qui était un fan du jeu de plateau "Dungeon", envoie le joueur dans une chasse au trésor dans un système de cave gigantesque au Kentucky. Comme "Hump the Wumpus", "Adventure" devient populaire via Arpanet, un réseau d'ordina-

teurs militaires, mais aussi par après scientifiques construit en 1969 et comme tout le monde le sait, le précurseur d'Internet.

Le premier ordinateur de bureau populaire et adoré par les utilisateurs et les joueurs est certainement l'Apple II. Cette machine apparaît sur le marché en 1977 et connaîtra de nombreux changements restants très populaires jusqu'en 1984. Mais qui sont les cerveaux derrière Apple? Steven Wozniak né en 1950 à San José et Steve Jobs né en 1955 à San Francisco, ils se connaissent depuis l'université. Deux "nerds" qui ont une passion commune pour l'électronique. Tandis que Wozniak après ces études travaille pour Hewlett-Packard, Jobs rejoint Atari. Déjà en 75 Steven Wozniak veut créer sa propre société d'ordinateur personnel au "Homebrew Computer Club" à Palo Alto. Il a déjà déjà développé un compilateur Fortran et un interpréteur Basic mais n'a pas d'argent pour ces prototypes. Au départ il jette un oeil sur l'Intel 8080 mais le prix de 179 \$ était beaucoup trop cher, il pense alors au Motorola 6800 mais le prix est le même. En cherchant une alternative, il découvre le 6502 de MOS Technology un processeur presque aussi bien que le Motorola mais pour seulement 25 \$. Cette machine a seulement 8Kbyte de RAM et utilise un clavier et un écran TV pour les entrées et sortie à la place des cartes perforées habituelles. Il s'est vendu à 220 exemplaires. Pendant le meeting du Homebrew Club où il montre son ordinateur fait maison, Steven Wozniak rencontre Jobs et ils décident de prendre le risque de fonder leur société. Le 1er avril 1976 Apple Computer est né. L'Apple 1 ne fut pas un succès bien que le matériel est plutôt bon marché avec 666,66 \$, il pose beaucoup de



problèmes, Wozniak passait donc tout son temps pour améliorer sa machine et présente l'Apple II seulement un an plus tard. Cette machine était capable d'afficher des graphiques couleur, des sons et entre 4 Kbytes et 48 Kbytes de RAM. Une nouveauté appréciable sont les 8 slots d'extension pour y ajouter du matériel comme un enregistreur cassette et plus tard un lecteur de disquettes ou une imprimante. Et très inhabituel par rapport aux standards d'aujourd'hui c'est que le système d'exploitation n'a aucun bug excepté un message d'erreur. Mais sur quoi Jobs travaillait? Wozniak crée le hardware et le software et Steve Jobs gère le côté marketing comme créer un boîtier à la mode. Le prix de départ de l'Apple II est plutôt élevé avec 1298 \$ mais Wozniak et Jobs en vendent 300 durant le premier mois. Aux fils des ans beaucoup de jeu (d'aventures) sont publiés et particulièrement aux Etats-Unis l'Apple II est le premier choix que font les joueurs même s'il est plutôt dédié au travail.

La plus grande compagnie d'ordinateur au monde, IBM, se rend compte assez tard que les ordinateurs de bureau deviennent très populaires. Lors d'une réunion de cris en août 81 le directeur décide d'envoyer Philip Estridge dans le désert de Boca Raton et lui donne un an pour présenter son prototype. Avec des ressources très limitées, Estridge doit utiliser les rares hardwares et logiciel à sa disposition. Un autre problème est le CPU. Le Motorola 68 000 était très rapide - en pratique aussi rapide qu'un ordinateur industriel IBM qui coûte 100000 \$ ou plus donc Estridge qui veut construire une machine 16 bits pour battre les ordinateurs 8 bits qui sont déjà sur le marché n'a pas d'autre choix que de prendre le CPU 16 bits le plus lent (!) qu'il peut se procurer, l'Intel 8086. Le 12 août le PC IBM est lancé sur le marché et son concept ouvert, toutes les pièces sont remplaçables et seulement le BIOS est sous copyright IBM, lui fait connaître un succès immédiat.

Dans les années 80 le marché des ordinateurs était très diversifié. Tandis que les joueurs du monde entier utilisent un ordinateur comme Apple II, IBM PC et c'est clones et que les enfants jouent sur console la situation en Europe était différente. Apple y est presque inexistant et les PC IBM utilisés seulement pour travailler, très peu de jeu PC sorte sur le vieux continent et après le grand crash des consoles de jeu avant que Nintendo sorte la NES, ça ne devient jamais une réussite en Europe, que ce soit les utilisateurs ou les joueurs ils achètent un ordinateur populaire d'une certaine compagnie: Commodore Business Machines (CBM). L'homme derrière cette compagnie est Jack Tramiel. Né

juif polonais il arrive aux USA après la seconde Guerre mondiale et fonde sa première société en 1958, produisant des machines à écrire et aussi des fournitures de bureau et quelques années après une visite au Japon la première calculatrice de poche américaine. En 1977 Commodore sort son premier ordinateur, le PET (Personal Electric Transactor). Cinq ans et quelques modèles plus tard CBM introduit le modèle le plus populaire de tous les temps, le Commodore 64 qui se vend, ça change selon les sources, entre 20 à 30 millions d'exemplaires.

La même année le C64 est présenté à une compagnie nommée Hi Toro, fondée par Jay Miner, Larry Kaplan et David Morse avec l'intention de produire un nouveau système de jeu vidéo, qui recherche des investisseurs, les développeurs d'un autre côté cherchent un nouvel ordinateur et l'année du crash, 1983, ils ont un PC presque terminé qui ressemble à un système de jeu vidéo et renommé leur compagnie en "Amiga" - le mot espagnol pour "petite amie". En 1984 le nouvel ordinateur n'est pas encore terminé et l'argent devient de plus en plus rare. Jack Tramiel qui cherche un successeur pour son C64 saisit l'opportunité en rachetant Amiga et devenant le nouveau propriétaire. En juillet 1985 le flambant neuf Amiga 1000 est lancé devant un public estomaqué au Centre Lincoln à New York. Tramiel n'est cependant pas content que son produit soit très populaire dans le domaine du loisir, il veut qu'il soit utilisé par des professionnels ce qui va l'amener à prendre une série de mauvaises décisions amenant CBM à la faillite en 1994, encore aujourd'hui les ordinateurs Commodore comptent beaucoup de fans toujours très actifs.

Évidemment, cet article ne peut pas relater tous les grands événements de l'histoire de l'ordinateur de la dernière décennie, mais seulement donner une vue d'ensemble des inventions qui nous ont amenés ou nous en sommes actuellement dans le domaine du hardware et du logiciel, qui change notre vie. Qui ne se souvient pas de son premier ordinateur ou de son premier jeu? À quoi ressemblerait Windows sans l'interface graphique comme Apple OS ou Amiga. Bien que beaucoup de précurseurs ont disparu au fil des ans il est toujours fascinant de voir les inventions qui arrivent chaque année du Gameboy jusqu'à l'affichage 3D. Et nous savons tous que le chemin est encore long avant que nous résolvions nos jeux d'aventure via des hologrammes ou en branchant notre cerveau dans le cyberspace.

- Oliver Gruener (**Traduction: Ben**)

# INVENTO-COURRIER

**C'est la partie du magazine ou vous pouvez faire entendre votre voix. Envoyez vos emails à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com) et nous vous répondrons dans cette section dans un de nos prochains numéros. Maintenant regardons certains mails que nous avons reçus cet été.**

Bonjour joueurs et joueuses (s'il y en a) de jeux d'aventure. J'ai seulement fait attention à votre proposition d'article faite par les lecteurs il y a 2 jours (c'est bien, car je connais seulement le magazine depuis quelques semaines maintenant), et ne vous inquiétez pas j'ai déjà préparé quelques choses pour vous. Je pense que c'est vraiment une bonne idée que de demander au joueur occasionnel de parler de son jeu favori et pas de n'importe quel jeu, des jeux d'aventure, le seul genre privilégié de certains joueurs. Au départ je voulais juste vous envoyer mon test de Sybéria II mais j'ai pensé à votre test et la sale note qu'il a reçus et je dois remettre ça au clair.

Mr Dimitris Manos vous étiez plus que moyen. Vous prenez le jeu et commencez à le détruire pièce par pièce tandis que les lecteurs sont de plus en plus exaspérés (moi). Bien, vous avez raison quand vous dites que le premier Sybéria a beaucoup de défauts et aussi quand vous dites qu'il est devenu populaire très rapidement. Le fait est que Sybéria II souffre du même problème. Vous étiez insatisfait de l'action orienté élément (ndt:?) du jeu, pourquoi ne pas arrêter d'y jouer alors! Retournez à vos jeux des années 80. Et même certains d'eux étaient conçus comme ça (la série des Indy).

Le premier jeu de la série était si divertissant car accessible à chacun qu'on aime les jeux d'aventure ou non. Idem avec Sybéria II, accessibilité est le mot clé tout du long avec le "fun" et le "divertissement". Sybéria II est la suite logique et légitime du meilleur jeu d'aventure de 2002. Les jeux d'aventure tendent à évoluer (comme tout) et il semble se tourner de plus en plus vers des titres d'action. Avec des jeux comme Largo Winch et Le Manuscrit de Voynich il n'y a pas de doute. Hé, même les gens de Funcom annoncent que Dreamfall contiendra des scènes d'action. Ils sont après tous ceux qui ont relancé les jeux d'aventure et si ça marche pourquoi pas?!? J'adore TLJ et je pense que c'est le plus grand jeu de notre époque. Comment pensez-vous que j'ai réagi quand j'ai entendu qu'ils y figureraient des phases de plateformes? Je n'aime pas, mais restons calme. Observons.

Ce type de jeu est en voie d'extinction. Si quelques compromis doivent être faits pour garder le genre vivant alors je supporterais les développeurs, qui donnent au genre un renouveau. Leisure Suit Larry Magna cum Laude est le meilleur exemple. D'un autre côté, on se doit d'être bouleversé en voyant comment tournent les choses. Qui sait ce qu'il se passera?!? Je suis très inquiet. Mais c'est le nombre qui compte et si le joueur moyen n'aime pas ces jeux alors on ne peut rien y faire. C'est toute une série de personnes qui n'ont probablement joué à aucun de ces jeux; ces jeux qui rendent notre vie meilleure. Tout le monde n'est pas contre ce changement. Je suppose que c'est le chemin naturel et je ferais avec. J'espère avoir de vos nouvelles et que vous prendrez en compte ces remarques.

Adrian M.

**L'Inventaire:** chère Arian. Merci pour votre lettre désagréable suivant celle-là nous disant que notre magazine est mauvais car nous ne répondons pas immédiatement à votre courrier. Apparemment vous êtes ce type de personne à qui je dois répondre immédiatement. Maintenant concernant vos remarques. Même si j'ai du mal à trouver où sont vos remarques. Vous nous apportez l'exemple de Largo Winch et du Manuscrit de Voynich, qui sont, de façon discutable, deux des plus mauvaises ventes de jeu d'aventure. Actuellement je pense que ça ne rime à rien de débattre sur le fait que le jeu d'aventure soit en voie d'extinction quand nous n'avons déjà ni le temps ni la place de parler de tous les jeux d'aventures sortant actuellement. Est-ce que les jeux d'aventure doivent changer? Bien sur. Ça ne signifie cependant pas qu'ils doivent se transformer en jeu d'action-aventure juste parce que votre développeur préféré vous l'a dit.

Bonjour,

J'ai vu votre magazine sur Just Adventure. Très impressionnant ! Je rédige aussi un magazine PDF et je sais le boulot que ça demande. Continuer comme ça.

Amicalement

Chris Cavanaugh

Éditeur en chef

Classic Gamer Magazine

[www.classicgamer.com](http://www.classicgamer.com)

**L'Inventaire:** Également Chris! J'ai jeté un oeil sur votre magazine et il est tout aussi impressionnant. Grande source d'information pour les vieux classiques. J'encourage les lecteurs de L'Inventaire à lire Classic Gamer. C'est aussi gratuit et une bonne lecture.

Je suis un grand fan de jeu d'aventure, qui souffre du manque de bon jeu depuis quelques années déjà. Car il est très difficile de trouver des informations, pas sur les jeux d'aventure... mais sur les jeux d'aventure à la 3e personne. Souvent j'achète un jeu et me rends compte ensuite qu'il est à la 1re personne. J'ai arrêté de dépenser mon argent, car je me sens malade et finis par vomir au bout de 5 minutes de jeu.

Dans mon pays il est rare de trouver des personnes fan de jeu d'aventure comme moi. Ils parlent souvent des RPG et d'action/aventure... que je n'apprécie pas trop. C'est vraiment frustrant que personne autour de vous ne connaisse les classiques comme King Quest ou Leisure Suit Larry.

Domage que je ne découvre votre magazine seulement aujourd'hui. Car c'est une publication INCROYABLE. Juste avec le numéro du mois de juin 2004 j'ai découvert plus ou moins 20 jeux! Le magazine mentionne aussi s'ils sont à la 1re ou à la 3e personne, ce qui est exactement ce que je recherche. J'espère seulement que vous continuerez longtemps.

Cependant, il est dommage que le magazine devienne probablement payant à partir du mois de septembre. Si je n'étais pas étudiante vivant seulement de mon argent de poche, je n'hésiterais pas à faire un don. Je comprends que rendre l'Inventaire payant est crucial... mais s'il vous plaît, essayez de le garder gratuit. Les sites comme les vôtres sont rares et éveillent ma curiosité.

Merci de lire cette lettre.

Eva, de Singapore.

**L'Inventaire:** Bonjour Eva et merci de nous écrire. J'espère que vous êtes heureuses de voir que notre magazine est encore gratuit. Nous envisageons une nouvelle stratégie en matière de sponsor. Croyez-moi quand je dis que nous faisons de notre mieux pour garder cette publication gratuite. Mais créer L'Inventaire est un processus très très difficile qui prend énormément de temps. Quand vous passer des tas d'heures par jours dessus il n'est pas possible de le faire gratuitement. Mais comme j'ai dit précédemment, nous ferons de notre mieux pour rester gratuits pour nos lecteurs. Je suis fier que vous aimiez autant The Inventory.

Mes compliments!

Je viens de découvrir votre magazine alors que je traînais sur JustAdventure.com. J'ai aimé lire les anciens numéros et réalisé que vous pourriez répondre à quelques questions pour moi. Dans les années passées il y avait deux jeux d'aventure qui se vantaient d'être des jeux grandioses et épiques. Il devait sortir plusieurs épisodes, entre 6 et 10. L'histoire était terminée et les graphismes aussi. Il devait être juste fini et mis en vente.

Le premier épisode est sorti, une courte introduction, et puis plus rien. Ces jeux se nommaient "The Forgotten" et "Zelenhgorm". Il sont sortis il y a un an pour Zelenhgorm et plusieurs années pour "The Forgotten". Maintenant tout ce qu'il reste sont les sites Web qui n'ont pas été mis à jour depuis la sortie de la 1re partie. Pouvez-vous svp utiliser votre pouvoir mystique de journaliste pour contacter les développeurs de ces jeux et trouver ce qu'il s'est passé? Ou ce qu'il se passe? J'aimerais avoir au moins la suite de l'intro sans trop avoir à attendre. Est-ce que mes espoirs sont vains ?



Merci beaucoup,  
Bob Washburne

**L'Inventaire:** Bonjour Bob, et merci pour votre email. Je ne connais pas The Forgotten et je n'y ai jamais joué. Pour Zelenhgorn je pense qu'il a été purement et simplement annulé. J'ai envoyé un email au créateur, Michi Lantz, il y a plus ou moins un an, lui demandant ce qu'il se passe avec Zelenhgorn mais aucune réponse. À mon avis nous ne verrons malheureusement jamais aucun autre épisode de Zelenhgorn.

Bonjour à Dimitris et à tous les héros qui participent à la création d'un magazine exceptionnel sur les jeux d'aventure (ou "quête", comme on les appelle en Russie).

La création d'un jeu vidéo PC devient de plus en plus chère. Pour attirer le client les développeurs doivent dépenser beaucoup d'argent et doivent être sûrs à 100% qu'ils en tireront des bénéfices. Bien sûr, les jeux d'aventure ne sont pas très rentables et pour dire la vérité, pas très prévisibles en terme de marketing. La série des "Gabriel Knight" sont des chefs d'œuvres, mais aussi trop sophistiqués, trop sérieux pour être un jeu. Pour moi c'est un plus. Mais l'est-ce aussi pour le type, qui veut jouer à un jeu intéressant le soir? Il joue seulement le dimanche par exemple et a besoin de 15 à 20 minutes chaque fois pour se remémorer l'histoire du jeu auquel il joue actuellement. C'est comme lire un livre seulement une seule fois par semaine. Mais cette personne veut juste jouer, se relaxer pas se souvenir qui est qui et que faire ensuite!

Quand j'étais étudiant, j'avais beaucoup de temps libre, que je passais sur les jeux d'aventure ou les rpg. Mais maintenant je suis responsable d'un service marketing et j'ai très peu de temps pour jouer aux jeux vidéo. J'ai commencé à jouer à Euro 2004, Need for Speed, Splinter Cell, Metal Gear Solid 2, etc (honte à moi!). Pourquoi? J'ai seulement 40 à 50 minutes, et il est impossible de jouer à un jeu d'aventure sur ce laps de temps.

Quand vous commencez à être envahis par l'univers du jeu... il est temps d'éteindre l'ordinateur (car ma femme a aussi besoin de mon attention et elle n'est pas fan de jeu vidéo). Par exemple, dans Splinter Cell vous pouvez y jouer et commencer à vous amuser après 1 à 2 minutes. Et vous pouvez y jouer 20 à 30 minutes et ensuite vous arrêter.

Comment pourrais-je faire ça avec Myst 3 par exemple? Je lance Myst 3 pas pour jouer, mais pour faire un voyage dans un monde mystérieux et magnifique. Je n'ai pas le temps de résoudre les énigmes, j'ai seulement le temps de me promener et d'écouter le vent, la mer, la musique... Mais ce n'est pas un jeu, vous comprenez? Euh, euh c'était (et c'est) très dur à expliquer...

Peut-être continuerais-je dans ma prochaine lettre si ça ne vous dérange pas. Maintenant je voudrais vous demander: est-il possible dans le prochain Inventaire de lire un article sur "The Last Express" (et une interview avec Mehner) et sur la trilogie des Chevaliers de Baphomet? C'est passionnant de lire l'interview des créateurs de grand jeu d'aventure juste pour voir l'autre côté du jeu. Chaque interview de votre magazine est un régal à lire :)))

Mes respects, Sergei.

**L'Inventaire:** Bonjour Sergei. Tout d'abord, merci pour vos commentaires. Je comprends tout à fait ce que vous voulez dire. Les jeux d'aventure demandent beaucoup de temps et d'implication. Quand les gens vieillissent, ils ont moins de temps libre. C'est pourquoi les jeux d'aventure doivent évoluer. Aux développeurs de réaliser qu'ils ne peuvent pas continuer à créer des énigmes ou il faut 1 ou 2 heures pour les résoudre. La plupart des personnes ayant un travail et une famille ne peuvent pas passer tout ce temps sur une énigme.

Pour répondre à votre demande... Il y a de nouveaux membres dans l'équipe depuis quelque temps et l'un d'eux fera le test des Chevaliers de Baphomet 1 dans notre prochain numéro. Un autre travail sur le test de The Last Express que vous pourrez bientôt lire, peut être même dans le prochain numéro. Pour l'interview de Mechner... nous essayerons, je ne peux rien vous promettre :).

Traduction: Ben

# Epilogue

**C**'est bien ce dont j'ai peur. Ceci jusqu'au mois prochain. Si vous voulez rejoindre notre mailing list, envoyez-nous un mail ayant pour titre "Subscribe" et vous serez le premier à savoir quand le nouveau numéro de L'Inventaire sortira et ce qu'il contiendra.

Ceux d'entre vous qui voulez nous aider financièrement, vous pouvez toujours faire un don via paypal ([www.paypal.com](http://www.paypal.com)) à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com). En ce qui concerne le contenu du prochain numéro, bon on ne peut jamais être sûr mais on devrait pouvoir vous offrir les tests de The Westerner, The Last Express (il nous a été demandée de tester ce jeu depuis pas mal de temps déjà) et BeTrapped de Jane Jensen. Il y aura aussi un test des Chevaliers de Baphomet.

Vous pouvez aussi vous attendre à la preview de l'un des jeux les plus attendus (pas seulement par la communauté des jeux d'aventures) plus quelques petites surprises, mais rien n'a encore été décidé, alors pas de promesses.

Je voudrais aussi mentionner ici, que quelqu'un s'est mis dans la peau d'un pigiste et a nous a proposé un test de Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Lorsque j'ai essayé de répondre à son mail, toutefois, le mien m'est revenu, me disant que l'adresse mail est corrompue. Donc si vous lisez ceci, envoyez-nous SVP un mail avec votre nouvelle adresse.

Chers lecteurs, n'hésitez pas à nous envoyer vos suggestions, questions ou plaintes à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com), nous adorons les entendre. Au mois prochain ...

*Dimitris Manos* (Traduction : Derje Boven)

# 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](mailto:theinventory@yahoo.com)