

L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure

Spécial: The Moment of Silence

Test, 4 pages de BD
basées sur le jeu
& interview avec
l'éditeur britannique



Tests de
- *Myst Revelations*
- *BeTrapped*
- *Les Chevaliers de Bapohomet*
Interview
avec l'art
développeur de
Boyz Don't Cry

Premier test du
jeu d'aventure de
science-fiction
Legacy:
Dark Shadows



Sommaire:

Prologue	1
En Bref	2
BD TMOS	3
Le Salon	7
<i>Digital Jesters</i>	7
<i>L'Art</i>	11
Test	16
<i>The Moment of Silence</i>	16
<i>Myst IV: Revelation</i>	19
<i>Legacy: Dark Shadows</i>	22
<i>BeTrapped!</i>	26
<i>Les Chevaliers de Baphomet</i>	28
Extra	30
<i>Bits et Octets</i>	30
<i>Invento-courrier</i>	31
<i>Le Puriste</i>	32
Epilogue	33

Crédits

Editeur:

Dimitris Manos

Auteurs/Contributeurs:

Dimitris Manos

Ben Keeney

Oliver Gruener

Joe Thorpe

Traducteurs:

Ben

Binta

Derje Boven

Phil1908

Hébergeurs:

www.theinventory.org

www.justadventure.com

Hébergeur version française:

www.planete-aventure.net

Mise en page:

Dimitris Manos

Dessin de couverture:

The Moment of Silence

Nous contacter

Adresse:

The Inventory Magazine

Grankottvägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

Adresse e-mail:

theinventory@yahoo.com

N° Téléphone:

+46702053444

Equipe de traduction française:

webmaster@legende-baphomet.net

Autres éditions

French:

<http://www.planete-aventure.net>

Italian:

www.pollodigomma.net/~theinventory

Russian:

www.questzone.ru

Copyright Note:

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

Prologue

Comme le mois dernier, je voudrais commencer par remercier les fans qui, grâce à leurs contributions financières, ont aidé nos efforts. Ainsi, je voudrais remercier Bruno Fonseca, Rene Schnoor, Vicky Harrison et Alper Tasci de nous aider. Ce numéro est dédié à vous chers fans.

A présent, je voudrais également présenter mes excuses pour deux erreurs commises dans le numéro du mois dernier. En premier lieu et pour l'essentiel, je voudrais présenter mes excuses à nos lecteurs qui n'ont pas joué à The Black Mirror pour la partie du texte de l'interview avec DTP qui révèle la fin du jeu. Dès que nous nous sommes aperçus de notre erreur, nous l'avons corrigée. La deuxième erreur consiste dans le fait que nous avons écrit une adresse erronée du site consacré à Law and Order: Justice is served. En effet, au lieu d'être ainsi reliés au site de L&O, nous nous sommes trouvés reliés au site de Legacy: Dark Shadows. Nous avons donc mis en ligne une nouvelle version du magazine disponible à la fois sur JA et theinventory.org, version dans laquelle ces erreurs sont corrigées.

Ai-je dit theinventory.org ? Oui, je l'ai dit. C'est exact, mes amis, nous avons un nouveau "foyer" qui nous a gentiment été fourni par www.element.gr. Venez donc visiter notre site www.theinventory.org et assurez-vous de rejoindre nos forums où vous pourrez parler et nouer des liens avec des lecteurs de l'Inventaire du monde entier.

Quant au contenu de ce numéro...The Moment of Silence obtient des tests étonnants en Allemagne, aussi bien de la part de la presse consacrée aux jeux d'aventure que celle consacrée au jeux en général et notre homologue allemand, Oliver Gruener, nous a donné le premier test de TMOS en anglais. Pour célébrer cette dernière, le numéro comporte également une bd de quatre pages basée sur le jeu et gentiment fournie par DTP, les éditeurs allemands du jeu. La deuxième et dernière partie de la bd sera intégrée au prochain numéro de l'Inventaire.

Nous avons invité Digital Jesters, l'éditeur britannique qui apportera Sherlock Holmes et TMOS partout en Grande-Bretagne et d'autres pays d'Europe. Nous avons également invité L'Art, les développeurs du lointain Boyz Don't Cry afin de nous parler de leur prochain titre. Enfin, et ce n'est pas ce qu'il y a de moins important, vous pourrez lire des reviews de Myst IV, Legacy: Dark Shadows, Be trapped et autres Broken Sword 1. N'oubliez pas non plus notre coin de matériel informatique où vous pourrez lire quelle carte graphique convient le mieux, à vous et à vos besoins. Bonne lecture...

Dimitris Manos (Traduction: Derje Boven)

Une nouvelle aventure révélée le mois prochain

Nous aurons, le mois prochain, une surprise pour nos fidèles lecteurs, en ce sens que nous annoncerons un nouveau jeu d'aventure et y consacrerons une preview. Les développeurs ont opté pour le secret jusqu'à présent, c'est pourquoi nous ne pouvons pas en dire grand chose ce mois-ci. Mais imaginez des graphismes étonnants, de la qualité de ceux de Syberia dans un cadre...imaginaire. Pour plus d'informations, lisez le prochain numéro de l'Inventaire.

Le retour de l'Inventaire

Nos fans français peuvent une fois de plus apprécier l'Inventaire dans leur langue. L'équipe de traduction du site www.planete-aventure.net a déjà traduit les numéros 15, 16 et travaillent dur en ce moment même pour traduire le numéro 17.

Si vous avez envie de traduire le magazine dans votre langue, n'hésitez pas à nous contacter via theinventory@yahoo.com. Si vous n'avez pas de site, nous pourrions l'héberger soit sur theinventory.org soit, plus tard, sur Adventure Europe. En attendant, vous pouvez toujours télécharger la version française à partir de leur site. Tout ce que nous pouvons dire est...merci :)



La couverture du numéro 16 en français

Digital Jesters décide de sponsoriser une émission TV

Après DTP en Allemagne, un autre éditeur européen, Digital Jesters (Royaume-Uni), montre à des éditeurs du monde entier comment lancer, avec succès, des jeux sur le marché...des jeux d'aventure. Digital Jester, qui se prépare à sortir The Moment of Silence (lisez notre review du jeu dans ce numéro), va sponsoriser l'émission télévisée Battlestar Galactica, diffusée par Sky One au Royaume-Uni. Si vous vivez au Royaume-Uni, vous pouvez regarder l'émission sur Sky One les 14, 15 et 18 octobre. Lisez notre interview avec Digital Jesters dans notre Salon.

Est-ce à cela qu'Anne, dans Lost Paradise, ressemblera ?

Avant l'été, il m'a été donné de visiter les bureaux de White Birds Productions à Paris et j'ai eu la chance de voir un court métrage de Lost Paradise. Le jeu en était alors aux premières avancées de son développement. A ce moment-là, Anne, le personnage principal de Lost Paradise, ressemblait beaucoup à Kate Walker avec des cheveux foncés, de longueur moyenne et à la coupe sportive. A présent, White Birds publie pour la première fois une image modélisée en 3D qui, d'après ce que j'ai vu, serait ce à quoi Anne ressemblera dans le jeu (



Est-ce à cela que Anne ressemblera ?

légèrement modifiée de ce à quoi elle ressemblait alors). Si vous voulez en savoir plus à propos de Lost Paradise, lisez notre interview avec Michel Bams dans le numéro 13 de l'Inventaire ou visitez le site officiel à l'adresse suivante : www.whitebirdsproductions.com.

Himalaya révèle Al Emo! ! !

Sierra n'est, comme nous le savons tous, à présent plus rien d'autre qu'un très agréable souvenir. Mais qui pourrait s'inqiéter lorsqu'il y a des compagnies comme les studios Himalaya qui cherchent à continuer sur la voie que Sierra avait instaurée ? Les studios Himalaya est une compagnie créée par l'un des réalisateurs de AGDInteractive (autrefois connu sous le nom de Tierra), responsable de King's Quest 1 et deux remakes.

Aujourd'hui, le dernier jour avant la sortie de l'Inventaire, je surfais sur adventure-treff.de où ils annonçaient qu'Himalaya avait posté les premières images de leur prochain titre Al Emo ainsi que the Lost Dutchman's Mine. Vous pouvez trouver ces images sur le site des studios Himalaya

dont l'adresse est : www.himalayastudios.com. Les images ont l'air de celles de Sierra, sentent celles de Sierra, et hurlent le nom de...Sierra. La première chose qui frappera les esprits des anciens fans est Freddy Arkas, et les aventures de Al Lowe dans l'ouest sauvage. Apparemment, Al Emo sera le second jeu à utiliser le moteur AGS après Fatman. Il était temps que nous voyions les réalisateurs de AGS explorer le côté commercial de leur travail. Et cela ne peut que contribuer à la croissance du genre du jeu d'aventure. Nous souhaitons bonne chance aux studios Himalaya.



10 août 2044,
coucher du
soleil...

Sais-tu ce que ça
fait d'être observé
sans arrêt?

Je suis désolé...
Tout le monde
devrait, mais
personne ne
sait rien.

Je le sais...

Toujours prêt.

Je n'ai pas le
droit de me
protéger.
Néanmoins je...

Même dans le
ciel rougeoyant
du soir on
m'espionne

Je suis luddite.
Fuyant la
technologie et
très sceptique.

Est-ce
que tu
l'as?

Combien?

... quelqu'un
devrait
m'apporter
quelque chose.

Chaque jour je
me cache quand
l'obscurité
apparaît. Mais
aujourd'hui...

Chaque soir
j'attends sur le
pas de la porte
qu'ils arrivent.

Oublie ça mec.
Maintenant nous
sommes quittes.
C'est assez...

... euh
"laborieux"
de se
procurer ça.
Et ouais...

... garde ça
en sécurité
c'est illégal.

Les rares qui
me
connaissent
m'appellent
Delbridge.

Merci
Cypher

Je ne serais pas
ici les prochains
jours. Comme ça
t'es au courant...

Et j'aurais de
gros
problèmes les
deux prochains
mois.

La nuit avant le
14 août, 2044

Les cauchemars
sont moins
fréquents
maintenant. Bientôt
ils me rendront...

Pour moi c'est
fini maintenant.
Je ne peux plus...

... respirer...

... trop tard.

... sentir...

Je dois transmettre
mes connaissances.
Ou sinon il sera...

... penser...

... plus rien.
Quelqu'un d'autre
doit l'achever. Il
est le seul.

Graham Oswald.

Nous sommes en
contact sur le
GlobalNet. Un
journaliste, prêt à
écouter. Il pourrait
leur expliquer à tous.

Il ne me croit pas
encore. Mais...

Un métro
abandonné à
Greenwich prêt
de l'Union
Square.

Un endroit
rempli d'ombre...

... VOUS
transforme en
ombre.

... La curiosité est
trop forte.
Aujourd'hui nous
allons nous
rencontrer.

Bientôt il sera
le second
Martin Luther.

Il est marié...
et père.

Tu es trop
curieux.

Graham
Oswald

Dellbridge

Arrête de
jouer à
cache-cache !
Montre-toi !

Le fait d'être venu a
scellé son destin.
Aurais-je mauvaise
conscience?

Les choses sans importances sont passées sous silence.

Juste celui qui est observé peut reconnaître...

... ce qui se cache derrière cette pénombre.

Scepticisme et ténèbres..

Il est très important de parler en privé.

Avez-vous l'argent? Je ne suis pas enchanté d'être ici. Vous savez ce que je cherche...

... répondez. J'espère que ça vaut le coup...

Les réponses ne vous aideront pas, si vous les ignorez. Vous n'avez pas seulement payé pour cette rencontre, mais aussi pour votre futur

Venons-en au fait. New Jersey. Pourquoi est-ce que les personnes risqueraient leur vie pour une petite considération?

Mr Oswald.. je pensais que vous saviez qu'il y avait plus derrière ça que de simple badinage.

Il y a une raison pour laquelle vous n'avez pas d'information ni de Globalnet ou du ministère. Ça n'a rien à voir avec un problème administratif, mais plus avec de la censure. Toutes les notes ont été détruites. Ces documents n'ont jamais existé.


Je connais l'homme qui prépare cette attaque. Son nom est Emerson. Un homme énergique et actif dans le milieu depuis 20 ans. Vous auriez tort de penser que Emerson veut restreindre les communications indépendantes.

C'est même l'inverse: il veut nous libérer.

"Liberté de parole", est juste une utopie!

Nous libérer de quoi? Pourquoi devrais-je vous croire?


Vous n'avez pas le choix. Vous ne voyez pas la gravité derrière tout ça Oswald!



Ce qui a été propagé comme un mouvement contre la monopolisation de l'information n'est rien de plus qu'un programme de sélection du soi-disant contenu sensible. La loi de cryptographie ne rend pas les informations électroniques plus sûres - elle les rend plus faciles à manipuler.

Comme citoyen vous pensez avoir accès à n'importe quelle information. Cette légalisation peut être juste - mais il est logique que du contenu déjà censuré n'aille pas être censuré de nouveau. En fait, tous les citoyens ne verront jamais cette information.


Car dans cette attaque contre le point de distribution du New-Jersey quelqu'un a remarqué que tout le monde ne suivait pas cette loi aveuglément. Emerson a risqué sa vie donc.




La nouvelle campagne prépare un monde sans vie privée. Autrement dit, il légalise les événements cachés qui se passent maintenant.

Vous, moi et des millions d'autres personnes sont surveillés sans arrêt jour et nuit. Sans exception la moindre information...

... est collecté et classé par le gouvernement depuis des années.



Que font ils avec ces informations ?



Elles servent à surveiller. Je n'en sais pas plus.

Certaines personnes l'ont découvert. Scientifique, technicien...

...même des journalistes. Que ce soit n'importe qui...

Maintenant il sait...

... ils se sont tous volatilisés

... qu'il n'y a pas moyen...

... de revenir en arrière.

INTERVIEW AVEC DIGITAL JESTERS

Comme nous l'avons déjà mentionné, le marché du jeu d'aventure explose en Europe. Les éditeurs s'en rendent compte et nous trouvons de plus en plus de jeu d'aventure en magasin. Un de ces éditeurs qui supporte les jeux d'aventure est Digital Jesters. DJ a récemment acquis les droits de Sherlock Holmes: La Boucle d'Argent et de The Moment of Silence. Nous les invitons dans notre Salon ce moi-çi. Voyons ce qu'ils ont à nous dire sur leur jeu et sur leur avenir.

Vous

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur vous ?

Je m'appelle Kevin Leathers et je suis le responsable marketing exécutif pour l'éditeur de GB Digital Jesters. Je suis avec Digital Jesters depuis un peu plus de 10 mois, en aidant pour la presse online et donnant un avis général sur le jeu à la société.

Jouez-vous aux jeux d'aventure pendant votre temps libre ?

J'avais l'habitude de jouer aux jeux d'aventures, avant, avec des jeux comme Blade Runner, Grim Fandango et Sam & Max, mais mes goûts en la matière ont changés depuis quelques années, puisque je joue maintenant à des jeux PC comme Unreal Tournament 2004, Call of Duty et bien sûr TrackMania. ;)

Sherlock Holmes

Vous avez récemment lancé Sherlock Holmes : La Boucle d'Argent. Comment vont les premières ventes du jeu depuis sa sortie ?

Pour l'instant les ventes de La Boucle d'Argent sont très promet-

teuses. Elles ont été très saines et ont placées La Boucle d'Argent dans le Top 20 des ventes de jeux PC, ici, en GB.

Comment avez-vous connu La Boucle d'Argent?

Quand nous sommes allés sur le site de Frogwares, le premier truc frappant fut leur jeu La Boucle d'Argent. Sherlock Holmes étant un personnage fictif britannique, on a pensé que Frogwares et nous pouvions rendre justice au détective. Quel meilleur moyen d'avoir un un personnage Anglais dans un jeu que de le superviser par un éditeur Britannique ? Jetez un regard sur les précédents jeux de Frogwares, Le Mystère de la Momie et Voyage au Centre de la Terre, et constatez ce que Frogwares avait retenu de leurs jeux précédents et ce qu'ils voulaient faire avec La Boucle d'Argent nous a convaincus.

Quelles furent les qualités du jeu qui ont joué un rôle majeur dans votre décision de l'éditer ?

La qualité principale qui a joué un rôle majeur fut sa profondeur. Créé par un véritable fan de Sherlock Holmes, le scénario de La Boucle d'Argent était aussi intelligent que les histoires originales de Sir Arthur Colon Doyle et présentait vraiment le personnage de Sherlock Holmes tout comme il est aujourd'hui



De nombreux fans apprécient le DVD gratuit fourni avec le jeu. Combien de jeux en magasins voyez-vous avec des films gratuits ?

connu. Le scénario seul nous avait impressionné, mais aussi le monde, les personnages et l'atmosphère que Frogwares avait créé pour montrer cette histoire fantastique dans toute sa splendeur. Si vous regardez les captures d'écran ou la bande-annonce, les personnages et le monde qu'ils habitent sont riches de détails, alors que la musique, les voix et les dialogues donnent au jeu une atmosphère unique offrant une expérience simplement fantastique à jouer.

Quels sont les plus grandes qualités et les plus graves défauts de La Boucle d'Argent?

La principale qualité dans La Boucle d'Argent, une fois de plus, c'est le scénario et l'atmosphère qui plongent le joueur dans le monde de Sherlock Holmes.

Quels sont les retours des joueurs et de la presse, jusqu'à présent ?

Les retours des joueurs concernant La Boucle d'Argent sont pour le moment très positifs au sujet de la plupart des aspects du jeu. Beaucoup de joueurs ont apprécié le scénario du jeu, tout comme les enquêtes et les énigmes qui se présentent au cours du jeu. Frogwares a lu ce que les joueurs ont dit du jeu et ont écrit sur tous les forums, alors les améliorations et de nouvelles idées pourront subvenir pour de futurs projets.

Vous avez décidé de vendre le jeu avec un film de Sherlock Holmes (L'Arme Secrète).

Comment les fans ont-ils accueilli ce cadeau ?

Beaucoup de fans apprécient le DVD gratuit joint au jeu. Combien de jeux en magasins voyez-vous vendus avec des films gratuits ? Beaucoup ont apprécié le film et pas mal de personnes voient l'ac-

teur Basil Rathbone comme le meilleur Sherlock Holmes à ce jour.

Y a-t-il quelque chose que vous voudriez ajouter concernant Sherlock Holmes?

J'espère que tous ceux qui ont acheté La Boucle d'Argent l'ont aimé. Donnez-nous votre sentiment sur le jeu sur le site La Boucle d'Argent : www.sherlockholmesgame.com

The Moment of Silence

Quelle est la date de sortie de The Moment of Silence?

La date de sortie en GB de The Moment of Silence est pour le moment le 5 Novembre 2004.

Les voix sont récemment devenues un problème pour la communauté des jeux d'aventures. Beaucoup de développeurs ne peuvent se payer des acteurs professionnels, et les résultats sont parfois ... disons désagréables. The Moment of Silence a été développé en Allemagne. Vous êtes-vous occupé du casting pour la version anglaise ou les développeurs s'en sont-ils occupés?

House of Tales fait attention aux voix de la version anglaise de The Moment of Silence, vu qu'ils ont une meilleure idée de comment leurs personnages doivent être dans leur jeu. Actuellement les voix sont en cours d'enregistrement pour The Moment of Silence, alors je ne peux pas trop en parler.

DTP, l'éditeur allemand de The Moment of Silence, a fait un incroyable boulot de marketing dans les pays germanophones. Dans les dernières semaines avant la vente de leur jeu, ils ont

employé des stratégies comme des emails journaliers aux membres de la presse, des mini-teasers, ils ont sorti une BD basée sur le jeu, ont été présents sur les chaînes TV en ligne, etc, etc. prévoyez-vous de faire des choses similaires avant la sortie du jeu en GB ?

Nous avons prévu de faire quelques choses pour The Moment of Silence en attendant sa sortie en GB. Pour l'instant, je ne peux mentionner la plupart d'entre elles, mais nous avons commencé à mettre en place des bannières publicitaire pour le jeu, en même temps qu'un concours pour gagner un équipement d'espion hi-tech. Mais attendez simplement de voir ce que nous avons en réserve. ;)

Combien de copies de TMOS devrez-vous vendre en GB pour que ce soit un succès ?

Nous pensons que The Moment of Silence sera un succès, et aussi longtemps que les gens qui l'auront et y joueront apprécieront le jeu et le diront à leurs amis, alors le jeu sera un succès. Sans regarder les ventes, si les gens ont apprécié le jeu, alors l'objectif principal de sa sortie sera réalisé.

Quelles sont les particularités de TMOS qui intrigueront le plus les joueurs, à votre avis ?

The Moment of Silence est un autre jeu qui a un superbe scénario, avec des bases fermement ancrées dans le monde réel. Même si le jeu se déroule dans un futur proche, il y a plein de choses qui nous ramènent chez nous.

Nous pensons que les gens seront capables de décrire le personnage principal Peter Wright comme s'il était une personne réelle ; il agit comme quiconque le ferait et parle comme tout le monde. The Moment of Silence est également un pur jeu d'aventure, dont la plupart des séquences d'action se passent lors de très belles cinématiques, ce qui permet au joueur de se concentrer sur l'aventure et les énigmes à résoudre dans le jeu.

Y a-t-il autre chose à rajouter sur TMOS ?

Allez voir www.momentofsilence.com pour toutes les dernières informations sur The Moment of Silence, incluant la nouvelle bande-annonce.

Verrons-nous bientôt une démo anglaise du jeu ?

Une démo anglaise est en préparation et sera bientôt disponible.

Général

Quelle qualité recherchez-vous dans un jeu avant de

décider de le publier ?

Ce que nous recherchons c'est 3 choses. Le jeu doit avoir une intrigue intéressante qui doit captiver le joueur jusqu'au bout du jeu, facile d'accès mais avec une bonne durée de vie et finalement le plus important de tout, être divertissant et amusant.

Comment se portent les jeux d'aventure en Grande-Bretagne? Pensez-vous qu'il y a une place pour des jeux comme TMOS et la Boucle d'Argent ?

La scène des jeux d'aventure en G-B a vu des jours meilleurs, mais récemment la popularité des jeux d'aventure a fortement augmenté en quelques mois, des personnes cherchant des jeux plus intelligents et forçant à réfléchir ce qui correspond parfaitement aux jeux d'aventure.

Qui ciblez-vous en promouvant les jeux d'aventure? Quelle est votre cible marketing ?

Pour nos jeux d'aventure nous ciblons notre campagne sur des groupes différents, audience différente et âge différent, spécialement sur les publications, écrite ou online, qui se concentre sur les scénarios tout comme la presse de jeu vidéo spécialise et aussi les sites Web de jeu d'aventure principale. Au moment où vous lisez ça, vous devriez voir une bannière de pub sur les sites de jeu clé européens comme sur les sites de jeu d'aventure populaire.

Certaines personnes disent que les jeux d'aventure sont très proches d'un livre ou d'un film, leurs buts est de raconter une histoire, mais de manière interactive. Pensez-vous qu'il est possible d'attirer le public du cinéma et des lecteurs vers les jeux d'aventure, si oui comment ?

Comme avec tout, si vous passez d'un média à un autre, vous trouverez toujours quelque chose de similaire dans les deux avant de vous diriger vers celui qui vous convient. Par exemple, La Boucle d'Argent est basé sur les aventures de Sherlock Holmes, les personnes ayant lu les livres originaux de Sherlock Homes et qui sont fan de la série des Sherlock Holmes, pourraient être intéressé à jeter un coup d'œil à la Boucle d'Argent, car c'est une histoire toute neuve de Sherlock Holmes, mais aussi pour voir à quoi Sherlock Holmes ressemble et quel est sa voix.

Maintenant les gens qui ont joué et apprécié La Boucle d'Argent, pourraient aller plus loin et s'intéresser aux autres jeux d'aventure auxquels il n'avait jamais entendu parler comme The Moment of Silence.

Prévoyez-vous d'éditer d'autres jeux d'aventure ?



La Boucle d'Argent et The Moment of Silence sont des exemples fantastiques de jeu d'aventure et nous montre que Digital Jester veut promouvoir ces jeux le mieux possible.

Avez-vous déjà d'autres jeux en ligne de mire?

En ce moment, nous cherchons encore, donc je ne peux rien vous dire pour l'instant.

Certains éditeurs aident les développeurs financièrement durant leur développement.

D'autres éditeurs par contre décident de choisir un titre quand il est finis ou proche de la fin et se concentre seulement sur la distribution, la pub et le marketing. Est-ce que vous aidez les développeurs financièrement ou vous vous concentrez seulement sur la distribution?

Ça dépend quel est l'état d'avancement du jeu et quelles sont les ambitions du jeu. Nous mélangeons les deux, mais c'est seulement au cas par cas en déterminant le potentiel du jeu.

Pourquoi éditer des jeux d'aventure?

Dans le cas de The Moment of Silence et de la Boucle d'Argent, nous avons découvert un potentiel dans ces jeux, car la Boucle d'Argent a un marché déjà en place avec Sherlock Holmes, est plaisant graphiquement et a une atmosphère exceptionnelle.

L'intrigue de The Moment of silence se passe dans le monde réel, avec des personnages qui semblent réels. Ces deux jeux sont de super-

bes exemples du genre aventure et nous, Digital Jester, voulons promouvoir ces jeux autant que possible.

Pour l'instant, vous publiez vos jeux au Royaume-Uni. Prévoyez-vous une expansion vers d'autres pays?

Pour le moment, Digital Jesters cherche à se déployer de plusieurs façons ; nous cherchons à couvrir toute l'Europe comme nous le faisons actuellement avec "Freedom Force vs. The Third Reich", nous cherchons à nous élargir, car nous avons eu une première année très prospère.

Avez-vous quelque chose à ajouter?

Merci à tous ceux qui ont acheté La Boucle d'Argent et j'espère que vous l'appréciez. Digital Jesters et les développeurs apprécient tous les commentaires que nous recevons via nos forums, email, etc et espèrent que vous continuerez à nous donner votre avis sur nos jeux passés, présent ou futur.

Traduction: Derje Boven, Ben

INTERVIEW AVEC L'ART

Les jeux d'aventure humoristique semblent faire un grand retour, la preuve avec le jeu Boyz Don't Cry par L'Art. Boyz don't cry présente un style graphique très original. Nous avons invité le (quelque peu dérangé) auteur de Boyz Don't Cry, Maciej Oginski dans notre salon pour nous transmettre des infos sur les coulisses du jeu, des secrets, des scoops de leur prochain titre. C'est parti.

A propos de vous

- Pouvez-vous vous décrire à nos lecteurs? Êtes-vous aussi fou que vous le semblez?

Si vous dites ça, c'est qu'il y a encore un espoir. Il n'y a rien de pire que d'être une personne normale, vous voyez ce que je veux dire.

- Jouez-vous aux jeux d'aventure? Si oui, quels sont vos favoris?

Oui bien sur. Récemment j'ai joué aux Manuscrit de Voynich et je dois dire que j'ai vraiment aimé. Beyond Good and Evil était très impressionnant aussi, avec en vedette un personnage principal de grande classe. Je mentionnerais aussi la série Monkey Island, les Sierra Quest, Jordan Mechner The Last Express et le classique Dreamweb.

Boyz Don't Cry

- Parlez-nous du scénario ?

Fred et Percy, les personnages principaux, sont de méchant gangster. Drogue, fille, vol, harcèlement sont leur pain quotidien. Ou était leur pain quotidien. Ce stupide, mais sympathique duo de raté est mêlé à une bagarre qui finit avec la mort de Fred tué par Percy. Fred reste étendu mort dans la crasse,

tandis que Percy est jeté en prison. Ça pourrait être la fin de leur histoire, du moins de leurs aventures ensemble - après tout un est en prison mais encore sur terre, tandis que l'autre débute dans l'au-delà. Pourtant, les affaires prennent un autre tournant. Dieu était si insatisfait de sa création (Fred), qu'il décide de le ressusciter et lui ordonne de faire le bien, une seconde chance. Une vraie bonne action, quelques choses auxquelles Fred n'est pas habitué après les 32 ans de sa vie de ratée. La 1re épreuve semble la plus difficile, libérer Percy de prison, lui faire oublier sa mort et le convaincre de faire le bien. En duo de nouveau.

C'est le Type Avec La Barbe, un messenger de dieu, comme il se nomme, qui explique à Fred toutes les conditions de ces Taches Très Importantes. N'ayant rien de mieux à faire, Fred décide d'entreprendre cette mission impossible et va à la prison dans sa Voiture Infernale, pour voir Percy, qui vient juste d'en sortir.

Bien sûr ils se réunissent, cependant leur amitié est restée, ils continuent de discuter et s'insultent l'un l'autre pendant tout le jeu. Sans surprise. Quand ils se sont vus pour la dernière fois, l'un a tué l'autre...

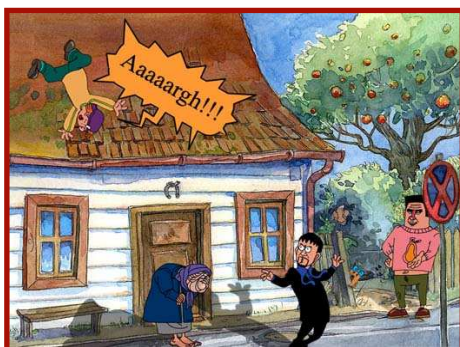
Fred est le personnage principal, c'est lui qu'on contrôle, tandis que





Pearcy le suit partout. Parfois Percy est utile, parfois non, et il commente sans cesse les actions de Fred. Commenter signifie ici critiquer...

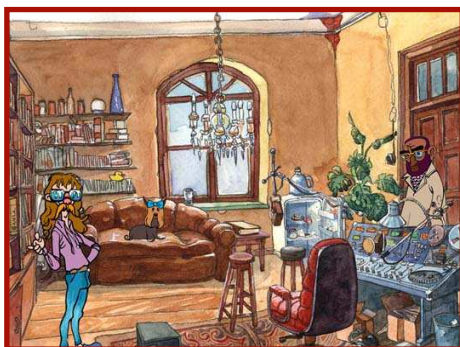
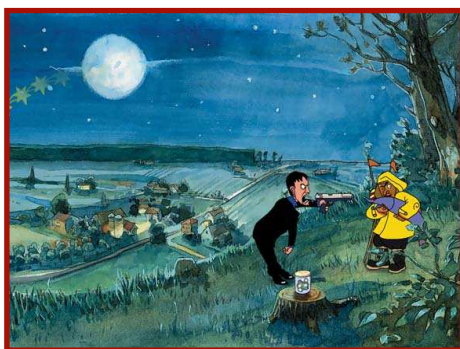
Et c'est tout, car en dire plus gâcherait le plaisir du jeu. Mais je peux vous assurer que l'histoire propose de nombreux rebondissements. Comme nous le disons sur www.boyzdontcry.com, dans ce jeu tout le monde ment. Personne n'est sincère.



- Parlez-nous des personnages principaux, les gangsters Fred et Percy? Comment se sont-ils rencontrés? Quels sont leur point commun et leurs différences? Comment sont-ils dans leur vie de tous les jours? Jurent-ils souvent?

Ils se sont rencontrés il y a quelque temps, ils sont connus comme d'effrayants gangsters, le doigt sur la gâchette, les plus intransigeants de la côte (n'importe quelle côte et n'importe quelle mer). Je dirais qu'ils sont plutôt mauvais, ils ne croient à rien, seul l'argent les intéresse et je n'exagère pas, baby. Ils ne font même pas attention à cette résurrection. Fred se lance dans cette affaire, car il en est forcé. Et Percy? Au début du jeu, il est prisonnier pour avoir tué Fred. Et comme il ne sait pas trop quoi faire cette affaire lui semble assez... bien, amusante. Plus ou moins.

- Boyz Don't Cry est un jeu humoristique et apparemment les dialogues jouent un rôle important pour le succès du jeu. Ma question est est-ce que vous avez écrits les dialogues en polonais et traduis en anglais par la suite ou est-ce l'inverse? (Si c'est d'abord en polonais puis en anglais) Avez-vous traduis toutes les blagues comme elles le sont



en polonais, ou les avez-vous modifié pour qu'elles aient un sens en anglais?

Bon, les dialogues sont écrits en polonais et traduits ensuite en anglais par une équipe de traducteurs professionnels. Pour les blagues, certaines ont dû être légèrement changées, car elle ne voulait rien dire en anglais. Nous avons même dû modifier certains personnages. Par exemple il y a un type qui possède un magasin de disque. Dans la version polonaise, ce rôle se réfère à un musicien polonais qui lui ressemble. Mais sorti de Pologne, cette référence n'est pas évidente, donc en anglais nous avons changé le nom en Danny Diamon, car il ressemble au producteur américain très connus Rick Rubin :)

L'agent Smith apparaît dans le jeu, il y a la ville de El Asso au lieu de El Passo, Percy aurait pu être nommé "Percy-Brosny", mais un prénom était suffisant...

- Est-ce que l'histoire ou les dialogues abordera certains sujets qu'on peut qualifier de controversés ?

Absolument.

- Les graphismes semblent assez originaux. Vous êtes-vous inspiré de quelque chose ou est-ce une idée totalement originale?

Tout est dessiné par Mirek Urbaniak, qui est un des meilleurs dessinateurs de BD que je connaisse. Nous voulions que Boyz Don't Cry ressemble à une BD, et je pense qu'on a réussi. Pour l'inspiration, vous devriez demander à Mr Urbaniak, mais ce que j'en sais beaucoup de lieu sont inspiré... de la réalité. Par exemple, le bâtiment de l'école publique ressemble au studio où nous avons enregistré les voix et les enfants punks sont inspi-

ré par de vieux amis.

- Quelles résolutions utilisera le jeu?

Seulement une résolution, 800x600. Mais vous pourrez y jouer dans une fenêtre (sympas, hein).

- J'ai entendu de la part d'autre développeur qu'animer des personnages en 3D est plus simple qu'en 2D. Est-ce que les personnages de Boyz Don't Cry sont en 3D ou 2D?

Oui, c'est bien sûr plus facile, mais le chemin le plus facile n'est pas toujours le meilleur. Les personnages dans Boyz sont en 2D et animé par des humains, pas par des ordinateurs. Style cartoon à la vieille école. Vous n'obtenez pas les mêmes effets avec de la 3D.

- Est-ce que le jeu proposera beaucoup de cinématiques?

Ça dépend de ce que vous entendez par "cinématique". Si vous parlez de scène cinématique comme dans Warcraft 3, par exemple, alors la réponse est, il n'y aura aucune cinématique, ha. Mais il y aura quelques scènes créées avec le moteur du jeu, style BD Max Payne et il y aura quelques similitudes avec un livre audio. À part ça, il y aura plus ou moins 10000 frames d'animation et croyez-moi c'est beaucoup.

- Quel genre de musique propose Boyz Don't Cry et combien de temps au total dure la musique?

Pour la 2e partie de votre question, je ne sais pas encore, car nous y travaillons toujours. Mais vous entendrez une grande variété de style. Nous avons quelques morceaux hip-hop, des thèmes de jeu d'aventure classique, qui ressemblent au travail de Yann Tiersen sur "Amélia", quelques morceaux de métal et beaucoup d'alternatives urbaines. Notre compositeur princi-

pal est fan de Zorn, Mr Bungle and The Resident, donc je pense que tout est possible.

- Dans les screenshots que vous avez publiés, nous voyons beaucoup les décors et personnages du jeu, mais nous ne voyons aucun exemple de l'interface utilisée. Pouvez-vous nous décrire cette interface?

Nous avons implémenté l'interface la plus simple possible. Vous avez seulement 4 ou 5 actions possibles et vous passez de l'une à l'autre en pressant le bouton droit de la souris. Vous utilisez les pieds pour vous déplacer, les yeux pour examiner, les mains pour prendre et la bouche pour parler. Le bouton "M" affiche la carte et en pressant sur "I" vous ouvrez l'inventaire. Dans l'écran d'inventaire, vous pouvez combiner certains de vos objets.

- À quels genres d'énigmes le joueur sera-t-il confronté?

Je dirais des trucs classiques d'aventure bizarre. Parler à des personnages fous, utiliser des objets où vous ne vous y attendez pas, trouver comment contourner des obstacles absurdes, vous voyez...

- Est-ce qu'il y a des scènes d'actions?

Pas vraiment.

- Comme Boyz Don't Cry propose 2 personnages principaux, il est intéressant de voir comment ils vont interagir ensemble. Est-ce que le joueur peut choisir quel personnage incarné dans le jeu ou est-ce qu'on utilisera un des 2 personnages (prédéterminé par le jeu) à des moments spécifiques?

Vous contrôlerez Fred tandis que Percy jouera un rôle similaire au

Les personnages dans Boyz sont en 2D et animé par des humains, pas par des ordinateurs. Style cartoon à la vieille école. Vous n'obtenez pas les mêmes effets avec de la 3D.

Vous contrôlerez Fred tandis que Percy jouera un rôle similaire au personnage féminin dans Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Vous ne contrôlerez pas Percy, mais vous pourrez interagir avec lui.

personnage féminin dans Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Vous ne contrôlerez pas Percy, mais vous pourrez interagir avec lui. À certains moments du jeu, Percy tiendra un rôle important. -

Est-ce que le jeu propose un inventaire avec comme d'habitude beaucoup d'objets dedans? Est-ce qu'il y aura des objets à combiner pour résoudre les énigmes?

Le jeu proposera quelques objets et oui vous devrez par moment combiner les objets de votre inventaire.

- Avez-vous déjà trouvé un éditeur?

Ça dépend. Nous avons un éditeur en Pologne et nous avons un accord avec les Russes. Mais pour les USA et la Grande-Bretagne, les négociations sont en cours. Entre vous et moi, tôt ou tard tout le monde jouera à notre jeu ;-) Nous prévoyons une domination totale du monde.

- Quand sortira-t-il?

Novembre 2004.

-Prévoyez-vous de sortir une démo avant cette date?

Nous prévoyons de sortir une démo anglaise juste après la sortie de Boyz Don't Cry en Pologne.

- Aura-t-on la chance de voir une suite à Boyz Don't Cry?

Oui bien sur. Pourquoi pas? En tout cas, si le jeu se vend bien et que la foule ne nous lynche pas, j'aimerais bien créer une suite. Et je pense déjà à Girlz Don't Cry.

- Voulez-vous ajouter quelque chose sur ce jeu?

Oui. Ne pensez-vous pas que ça serait génial si Steve Buscemi jouait dans la version anglaise du jeu?

Générale

- Il y a quelques années les gens parlaient de la mort du point and click et/ou des aventures style cartoon. De nos jours, particulièrement en Europe, nous voyons de plus en plus ce type de jeu et plus d'éditeurs prennent le pari de supporter ce genre. Diriez-vous que nous assistons à un retour des jeux d'aventure style cartoon?

Hé ça serait sympa. Je ne pense pas que les jeux d'aventure regagneront la popularité des années 90, mais d'un autre côté, je serais vraiment surpris si ce genre de jeu disparaissait totalement. Pour moi, c'est sympa de rejouer à un ancien jeu de temps en temps.

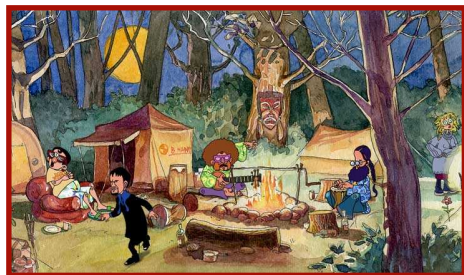
- Avez-vous joué à des jeux d'aventure récents que vous avez appréciés?

Le mois dernier j'étais très occupé, mais avant ça j'ai terminé Beyond Good & Evil et j'ai été fasciné par ce jeu. Le seul problème est qu'il est vraiment trop court, sûrement un exemple du syndrome de Full Throttle. À part ça j'ai aimé Silent Hill 2 pour PC et le dernier Broken Sword que j'ai mentionné avant.

Bien que ce ne soit pas un jeu d'aventure, j'ai passé quelques semaines dans Bethesda de Morrowind. Pour moi ces gens ont fait là le jeu parfait. J'attends aussi impatiemment de jouer à Fable sur Xbox.

- Que faut-il faire pour que les jeux d'aventure soient plus prospères ?

Les jeux ont besoin d'être meilleurs, je suppose. Regarder les FPS. Il y a quelques années c'était du même genre que Doom/Quake,



vous avancez et tirez sur tout ce qui bouge. Maintenant les Fps proposent une histoire, des personnages forts et beaucoup d'options, qui il y a quelques années, n'étaient qu'un rêve. Évolution.

Et les jeux d'aventure sont comme ceux des années 90. Même ceux en 3D proposent le même schéma, les mêmes clichés... Mais d'un autre côté, il ne doit pas trop changer, sinon vous n'aurez plus un jeu d'aventure mais un RPG ou un action-aventure-fpp-rts... :)

- Sur votre site: "Invitez-vous dans le plus osez film interactif jamais créé". Je trouve intéressant, que vous décriviez Boyz Don't Cry comme un film interactif. Considérez-vous ce terme plus approprié que le terme jeu d'aventure? Pensez-vous qu'un jeu comme Boyz Don't Cry soit plus un film interactif qu'un jeu?

Le but est de faire un grand jeu d'aventure qui ressemble un film d'animation interactif. Et je pense que nous avons réussi, mais vous devrez le vérifier pas vous-même. Le jeu propose beaucoup de lieu et de personnage, des tas de dialogues, beaucoup d'animation et une intrigue sinistre, et d'après moi, ça se passe dans un film d'animation. D'un autre côté, nous avons les énigmes, les objets et les puzzles qu'on devra résoudre. Style jeu d'aventure.

Les jeux vidéo et les films sont similaires sur certains points. Les deux genres reposent sur un bon scénario qui tiendra le public en haleine. On utilise juste des façons différentes d'exprimer nos idées.

-Quand a été fondé L'Art?

La compagnie a été fondée dans les années 90 par notre grand Mage, oups je veux dire le CEO, Kamil Metrak. Au début, L'Art faisait

sont mieux dans la localisation de jeu (c'était amusant je dois dire), mais il y a 4 ans, la société change de profile et crée ces propres jeux. Du mieux possible bien sur.-

- Avez-vous créé d'autres jeux avant Boyz Don't Cry? Des jeux d'aventure?

Bien que Boyz Don't Cry ne soit pas notre premier jeu, c'est notre premier jeu d'aventure. Nos autres productions contiennent une série de jeu de saut à skis et depuis quelque temps nous travaillons sur une simulation de tank.

- Prévoyez-vous d'autres jeux d'aventure après Boyz Don't Cry?

Bien sur. J'aimerais vraiment créer quelque chose de plus dramatique et en 3D. Mais malheureusement, il est encore trop tôt pour en parler.



Traduction: Ben

The Moment of ... Silence

Olivier Gruener fait le compte-rendu de la version allemande de The Moment of Silence. On analysera la version anglaise dans le prochain numéro de The Inventory. Maintenant, voyons ce que pense Oliver de cette aventure de science-fiction.

Développeur:
House of Tales
Perspective:
3ème personne
Interface:
Point and click
Site:
themomentofsilence.com
Difficulté:
Moyenne



Je n'aurais pas su attendre plus longtemps avant de mettre le DVD dans mon lecteur parce que j'avais entendu tant de choses à propos de "The moment of Silence", le nouveau jeu d'aventure. C'est rare qu'un jeu allemand attire tant l'attention. "Far Cry" aurait pu être une exception, mais ce n'était certainement pas un jeu d'aventure. L'écran d'installation apparut et après un reboot (direct X8.1 - j'avais pourtant déjà installé directX 9) j'étais prêt à jouer. Première surprise, le jeu utilise "Star Force Copy Protection System" que j'ai dû également installer avant de rebooter une 2e fois. Après le redémarrage, j'ai tapé le numéro de série figurant au dos du manuel tout en retenant mon souffle, et je fus salué par une courte scène vidéo me promettant de vivre un thriller dans l'esprit des "X files" dans un futur tout proche, en 2044 pour être exact.

Histoire: Je veux bien croire que tout va bien, que le gouvernement n'est pas concerné dans une complot avec des "étrangers" et n'espionne pas la population chez elle. Mais fait étrange, une escouade de la police a fait irruption dans un étage d'un building à appartements, où justement un écrivain Peter Wright venait de s'installer depuis peu, et ils arrêtaient brutalement son voisin, un père de famille à la bonne réputation, laissant derrière eux une épouse et un jeune fils abattus et sans explica-

tions. Wright qui venait juste de perdre sa propre famille dans un tragique accident (?) promit à la pauvre femme de l'aider à retrouver son mari. Et cela devint vite évident qu'il y avait autre chose derrière la disparition de ce journaliste freelance - selon la police, aucune opération n'avait eu lieu mais si cela était vrai, par qui et pourquoi le pauvre journaliste avait-il été kidnappé ? Peter Wright, qui travaille momentanément sur de "l'anti-cryptage" une commande pour le gouvernement, ne devra pas réfléchir longtemps avant de penser qu'il se passait quelque chose de "mauvais", quelque chose comme un complot peut-être ?

Ceci est le commencement de "The Moment of Silence", un thriller d'espionnage et le 2e jeu d'aventure point and click développé par "House of Tales". Il est commercialisé par DTP qui avait déjà mis sur le marché allemand "The Longest Journey, The Westerner, Runaway et Black Mirror". L'histoire nous livre un paquet mêlant du suspense et une complexe intrigue de science-fiction. Les concepteurs ont utilisé des éléments réels tels le projet SETI et le système Echelon - le premier recherche de la vie extraterrestre, le second, plus matériel, est utilisé par les USA et quelques autres pays pour entre autres choses de l'espionnage industriel - et les ont imbriqués dans un intéressant thriller politique.

Spoilers La réalité est pire, croyez-

moi, incluant même des complots "étrangers" à la X-Files ***Fin du Spoilers***

Les dialogues utilisent l'habituel système de choix multiples. Bien qu'il soit intéressant de tous les écouter, beaucoup d'entre eux ne sont pas nécessaires pour avancer dans le jeu mais ils donnent davantage de profondeur aux personnages. Malheureusement, je n'ai pas vraiment su m'identifier au personnage principal Peter, qui était un peu trop pathétique et parfois même incrédule, sans oublier également son jeu trop "clair", par contre je ressentais davantage de choses pour la pauvre Deborah. La plupart des dialogues sont fort longs et n'ont souvent rien à voir avec l'intrigue mais ils donnent du volume et de l'intensité à l'histoire. Tout cela dit, il est clair que "The moment of Silence" sera destiné aux joueurs qui aiment les longues chevauchées, les adeptes de Myst et de ses énigmes ne seront pas à la fête.

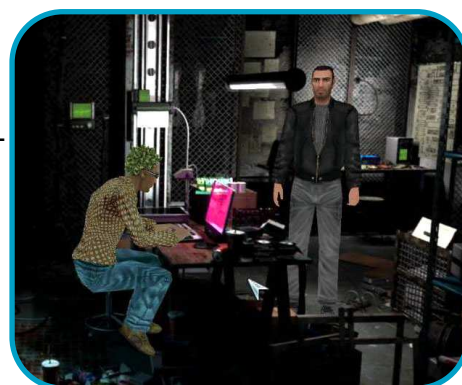
Graphismes: Le jeu utilise des personnages en 3D sur des décors 16:9 pré rendus avec un affichage 1024x786 de même que des bandes noires en haut et en bas (inventaire); les décors consistent en des réalisations artistiques en 3D aussi. La plupart d'entre eux sont richement détaillés, artistique et très beau à regarder avec par-ci par-là des éléments animés. L'appartement de notre héros par exemple est un endroit dans lequel je n'aurais jamais pensé vivre - différent de ce que l'on voit d'habitude pour les personnages dans les autres jeux.

On ne peut que déplorer que les concepteurs n'aient pas pris autant de soin pour tous les lieux, certains heureusement peu nombreux, semblent pauvres et vides. De réelles conditions climatiques, des miroirs et des effets de grain sont

beaux à voir et ajoutent au réalisme des scènes. Dans certaines scènes, ils utilisent un bel effet vidéo quand Peter se déplace d'une scène à l'autre.

Bien qu'enchanté de voir les jeux d'aventures se hisser dans l'âge du 3D, les modèles des personnages sont pauvrement réalisés. Ils devraient pouvoir livrer des expressions sur leurs visages mais la qualité de la texture et des facettes sont une ou deux années en arrière par rapport aux animations. Bien souvent les modèles semblent se fondre dans les décors, le contour n'arrange rien mais il est possible de diminuer le problème en activant 4x l'anti aliasing dans les propriétés de dialogue. Cette amélioration dépend évidemment de votre carte graphique.

Bande-son: En termes de bande vocale, The Moment of Silence est un petit bijou. DTP n'a pas essayé de faire des économies et utilise certains des spécialistes les plus connus pour le doublage : Manfred Lehmann et Daniela Hoffmann en effet les voix allemandes de Bruce Willis et de Julia Roberts. Pas besoin de dire que la voix de Lehmann convient parfaitement à l'hésitant et mélancolique Peter de même que celle d'Hoffmann, celle de la jolie mais désespérée épouse, Deborah Oswald. La musique et les effets sonores restent confinés aux décors



Le hacker n'aidera Peter que s'il l'aide d'abord



Clair, le robot a vu son AI (ndt : Artificial Intelligence, intelligence artificielle) diminuée ce qui le rend un peu stupide

En dessous: Lunar 5. Des vacances dans l'espace en compagnie de jolies filles ou une immense entreprise de lavage de cerveaux ?





A droite: Deborah a besoin d'aide et Peter est la bonne personne
A gauche: La glace est toujours dangereuse quand on veut marcher dessus

“ The Moment of Silence est à fois une expérience excitante et envoûtante avec un mystérieux complot, qui passionne le joueur et appâte à chaque fois sa curiosité d'en savoir plus ”

Les Plus: une histoire envoûtante et passionnante, des énigmes basées sur l'utilisation logique de l'inventaire, un doublage de voix de haut niveau

Les Moins: " chasse aux pixels ", les raccourcis dans l'intrigue, la pauvreté du rendu 3D des personnages

Le Verdict

Histoire:	88
Graphismes:	83
Bande-son:	90
Gameplay:	80
TOTAL:	85

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

mais conviennent parfaitement aux scènes. Au " Nuclear Café " par exemple, les riffs hard rock de guitare frappent les oreilles tandis que dans le parc, les oiseaux chantent et les voitures passent au loin. Dans pas mal de scènes cependant, un fond musical discret flotte dans les airs.

Gameplay: Le jeu se joue totalement par le biais de la souris mais utilise également quelques touches actives qui feront l'interaction plus aisée. Une bonne idée est l'agenda du joueur, un mélange de PDA et de GSM qui est nécessaire -qui l'aurait deviné- pour appeler quelqu'un ou entrer en contact avec le bureau de Peter. Il peut être utilisé à la fois en allant le chercher dans l'inventaire ou en pressant la touche M. De plus, pour changer d'endroit, il est indispensable parce qu'il fonctionne comme une carte de crédit, élément essentiel pour les " Sat Cabs " qu'utilise Peter pour se déplacer. Les énigmes sont principalement basées sur l'utilisation de l'inventaire, prendre l'objet A, le combiner avec l'objet B et l'utiliser avec l'objet C, pas d'action, pas de boîtes à déplacer mais même si le curseur se modifie au passage d'un objet, il est parfois difficile de trouver le bon objet. Les sorties sont une tout autre affaire. Souvent il n'est pas facile de trouver par où le personnage peut quitter ou revenir à une scène parce que le joueur se déplace sur des

routes bien définies et donc sa liberté de mouvement est assez limitée. Par exemple, Peter se trouve au nord d'un endroit et souhaiterait se déplacer vers le sud, et bien il devra passer par l'ouest. Les concepteurs ont aussi dû se rendre compte de ce problème car en poussant la touche H pendant quelques secondes, les différentes sorties apparaissent mais attention, ne poussez pas trop longtemps car des aides non voulues dans certaines scènes pourraient aussi apparaître...

Infos Générales: The Moment of Silence est livré sur un seul DVD, la configuration minimum est Windows 98, un CPU 1Ghz, 256 Mb Ram, un carte graphique avec 32 Mb Ram, le jeu occupe 900 Mb sur le disque dur mais une installation complète - 3,4 Gb - est recommandée, sinon des années passeront avant le chargement de certains lieux.

En quelques mots...The Moment of Silence est à la fois une excitante et passionnante expérience avec en général d'excellentes techniques, des dialogues intelligents - parfois sérieux, parfois drôles, des personnages parfaitement travaillés et en profondeur, un mystérieux complot qui emballera le joueur pendant 25 à 30 heures et appâtera à chaque fois sa curiosité sur ce qui suit sans oublier les bonnes et traditionnelles énigmes. N'oubliez pas enfin : la Vérité se trouve quelque part...

- Oliver Gruener (Traduction: Phil1908)

Myst IV: REVELATION

En 1993, les frères Robyn et Randy Miller créèrent un jeu qui changea le monde des aventures pour toujours. Il fut appelé *Myst* et si vous n'en avez jamais entendu parler, c'est que vous lisez probablement le mauvais magazine. Pendant la dernière décennie, 2 suites et un jeu dérivé sont apparus : *Riven*, *Myst 3 : Exile*, et l'année dernière, *Uru : Ages beyond Myst* (qui reçut une extension sous la forme d'*Uru : The Path of the Shell*). Maintenant, en 2004, nous allons nous occuper du dernier-né, *Myst 4 : Révélation*, créé par la société *Ubisoft*. Pour y avoir joué du début à la fin, je dirais que ceux qui n'ont jamais aimé les jeux du style *Myst* ou qui sont rebutés par une jouabilité à la 1ère personne, ne seront pas plus convaincus d'y jouer mais les autres peuvent se préparer à un festin de roi.

Histoire: la série des *Myst* a toujours eu des idées et des personnages très forts, mais beaucoup de joueurs se sont plaints du manque de vraie histoire dans la série. C'est sans fondement et une accusation assez fautive. La clé pour bien comprendre un jeu tel que *Myst* est d'absorber absolument tout ce qui se dit et se voit. Bien qu'une grande partie de l'histoire soit livrée par le biais de livres que vous rencontrez tout au long de votre exploration, une autre partie importante se trouve dans les images elles-mêmes. Beaucoup de joueurs l'oublient et de ce fait, ignorent totalement ce qu'ils ont devant eux. Comme l'excellent jeu de Benoît Sokal, *Sybéria*, les paysages ont une influence physique sur la psychologie du personnage. Dans *Syberia*, chaque endroit que vous visitez représente une étape dans la vie et

l'âme de Hans Voralberg. Ici dans *Myst 4*, les mondes de *Spire* et *Haven* sont l'expression tangible des obsessions et des instincts qui guident les 2 fils d'*Artus*, *Sirrus* et *Achenar*. Ceux qui croyaient que les 2 frères étaient morts à la fin de *Myst* seront intéressés de savoir qu'ils sont en fait bien vivants et emprisonnés dans des mondes qu'*Atrus* a créés dans ce but-là.

Cependant, il n'avait jamais pensé que ce seraient ses fils qui en seraient les premiers occupants. Les péchés de *Sirrus* et d'*Achenar* ont été bien détaillés au fil des autres jeux, principalement le 1er et le 3e. Le sujet de ce 4e jeu est de savoir si oui ou non ils se sont repentis au cours des 20 dernières années. *Atrus* et *Catherine* ont essayé d'oublier. Ils ont eu un autre enfant, *Yeesha*, qui était déjà apparue en nouveau-né dans *Myst 3* et qui a maintenant 10 ans.

Mais le triste souvenir du passé est en train de créer des difficultés dans le couple *Catherine - Atrus* (cette situation est illustrée presque totalement par les images en elles-mêmes) et ils doivent s'affronter. *Catherine* est convaincue que ses fils se sont améliorés, pendant qu'*Atrus* n'en est pas sûr du tout.

C'est ici qu'intervient le joueur. Vous arrivez à *Tomahna* à la demande d'*Atrus*, et il vous explique que votre mission consistera à donner un avis objectif et neutre sur la possible réhabilitation des frères. Au moment où vous voulez jeter un coup d'œil au

Développeur:

Ubisoft

Perspective:

1ère personne

Interface:

Point and click

Site:

mystrevelation.com

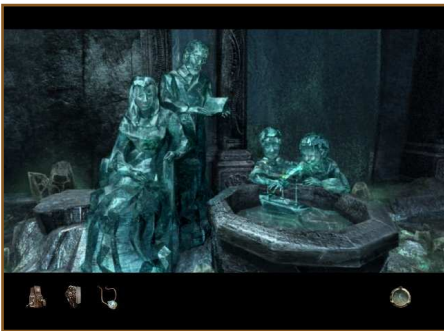
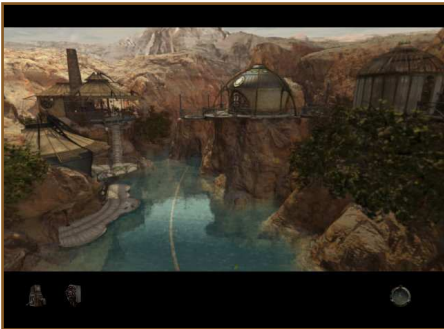
Difficulté:

Difficile



TESTS

Moment of Silence | **Myst IV** | Legacy | BeTrapped | Broken Sword



De haut en bas:

1. L'oiseau tourne en l'air, les ailes se gonflent sous le vent. *Myst 4* a l'air vivant
2. Une des créatures de Haven
3. Tomahna : la maison d'Atrus, Catherine et Yeesha
4. Une sculpture espère rappeler l'île de *Myst* à une époque meilleure

monde des prisons à travers le cristal, il y a une explosion et Atrus vous quitte précipitamment en vous demandant de surveiller Yeesha et de remettre le courant en fonction pendant son absence. Comme vous essayez de vous y atteler, une autre explosion bizarre vous assomme cette fois-ci et vous laisse inconscient pendant plusieurs heures, temps pendant lequel Yeesha disparaît. Les frères sont-ils impliqués ? Se sont-ils échappés de leur prison ? Ont-ils l'intention de faire du mal à Yeesha, Catherine, Atrus ou même les peuples des autres mondes comme ils l'ont déjà fait quelques années plus tôt ? Votre voyage vous conduira aux réponses et cette expédition vaudra le détour.

Gameplay: cette partie du jeu n'a pas été beaucoup modifiée si ce n'est l'ajout dynamique d'une vision des mondes à 360°, y compris les vues du haut et du bas en totale liberté. *Myst 3* offrait déjà ce contrôle de la souris mais *Myst 4* l'a affiné. Le jeu se joue en étoile, ce qui veut dire que d'une station de base, vous aurez la totale liberté de voir tout autour de vous et d'agir avec les objets de proximité. Si un chemin vous semble prometteur, un simple clic dans la direction et vous y êtes transporté, bénéficiant de temps en temps d'une animation de déplacement.

Un des nouveaux éléments que j'aime est que le contrôle avec la souris est plus réaliste, plus naturel. C'est encore un "point and click" à de nombreux égards, mais c'est comme si on y aurait ajouté quelques "point and hold". Ainsi, au lieu de simplement cliquer sur un levier pour le bouger ou une page d'un livre pour la tourner, par exemple, on maintiendra le bouton en exécutant le mouvement en lui-même. Cela semble inutile et certains diront que

c'est le cas, mais je crois que cela rend le jeu plus crédible et que le joueur se sent davantage en osmose avec son environnement. Les énigmes sont toujours autant de challenges mais en même temps, assez logiques et rémunératrices. J'ai lu avec humour sur Internet qu'un diplôme d'ingénieur était nécessaire pour arriver au bout du jeu. Bien que je sois sûr que cela aide, cela n'est pas du tout requis ! Ce que vous rencontrerez, ce sont des énigmes de toutes sortes comparables aux autres *Myst* et aux aventures à la 1ère personne en général. Plusieurs énigmes se décomposent en plusieurs parties et certaines exigeront même d'être arrivé au bout d'un monde pour trouver la solution dans le suivant. Ce ne sera pas facile pour tous et ce sera certainement un challenge. Mais je crois que ce genre d'énigme est le plus amusant à résoudre et de plus il y a un système intégré d'aide quand vous êtes vraiment à bout.

Graphismes: Si je devais résumer d'un simple mot cette partie-là de *Myst 4*, ce serait "phénoménal". L'immense niveau en terme de production et d'imagination à l'écran est déconcertant. C'est devenu habituel des critiques de faire les louanges des derniers vrais moteurs 3D tout en bafouant ceux ayant encore recours aux pré rendus. *Myst 4* devrait les conforter à 2 niveaux : le premier est que les moteurs 3D sont les meilleurs et le second, que les jeux utilisant des pré rendus ne doivent pas le montrer. Tant de clones de *Myst* donnent cette impression car ils imitent encore le jeu original, un jeu créé il y a déjà 11 ans. Cependant, *Myst* en tant que tel, poursuit son chemin de respect des images. *Myst 4* augmente cela encore d'un niveau. Vous aurez vraiment l'impression d'explorer un monde qui

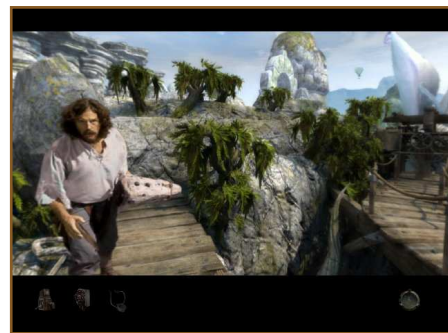
vous entoure ; vous vous sentirez en immersion totale dans les différents mondes. Différent des scènes immobiles générées par ordinateur que l'on voit dans les 2 premiers jeux et plus impressionnant encore que les environnements libres de Myst 3 ; jouer au 4 sera comme être le héros principal d'un film d'animation par ordinateur. Les feuilles bougent dans le vent, les oiseaux s'envolent ou se posent, l'eau miroite et coule avec grâce, les ombres glissent sur les surfaces, la fumée s'échappe d'une cheminée, les insectes grouillent autour de vous, une grenouille saute à vos pieds, etc. Et ces choses ne se passent pas seulement devant vous, elles existent comme si vous étiez dans un véritable espace 3D. La comparaison avec un univers virtuel serait compréhensible. Ce qui est vraiment impressionnant c'est combien tous les mondes sont différents. Tomahna est le paradis perdu, Spire est un endroit sans vie ressemblant à une grande prison de pierre, Haven est principalement une jungle remplie de toutes sortes d'animaux merveilleux, et Serenia est un monde de rêves, rempli de paix, de simples merveilles. C'est un réel plaisir d'explorer chaque monde, même Spire impressionne malgré son style blême et dépressif. Les créatures d'Haven méritent ici une mention parce qu'elles sont vraiment bien dessinées et animées, insufflant encore davantage la vie dans les mouvements. C'est difficile de trouver quelque chose de négatif dans les images. Les jeux ne seront encore plus beaux que le jour où ces environnements pourront être réalisés en temps réel 3D.

Bande-son: Sans aucun doute, c'est un des éléments importants qui vous plonge littéralement dans l'univers d'un jeu, et c'est particulièrement réussi avec Myst 4. Chaque petit

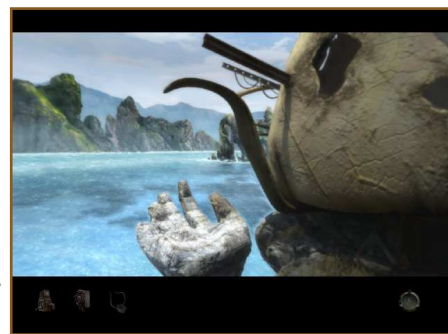
bruit est utile, rendant l'expérience plus convaincante, peu importe si les effets semblent subtils ou invisibles. Le vent qui siffle, une planche qui craque, le rugissement d'un animal féroce, etc. Ubisoft s'est vraiment décarcassé sur toute la production. Bien que j'argumenterais que l'on tire davantage partie des images, si quelqu'un devait choisir entre les deux, c'est quand même le mariage entre les images et le son qui fait de Myst 4 un voyage à vous couper le souffle. La musique est aussi bien faite, Jack Wall a fait un boulot fantastique en capturant la " température " de chaque monde et la traduisant par le biais d'instruments et de voix. Depuis la saisie des aspects tri-baux de Haven jusqu'à l'évocation de l'isolement de Spire, son travail est un succès du début à la fin. Peter Gabriel a également composé une chanson et celle-ci convient parfaitement à une séquence cinématique très colorée. Je n'ai que des bonnes choses à dire sur les sonorités de Myst 4.

Il me reste quand même une question sans réponse. Est-ce que c'est le meilleur des 4 Myst? C'est difficile de le dire vu que je n'ai pas toujours joué les autres en entier. En me basant seulement sur ma mémoire, je dirais que seul Riven pourrait tenir la comparaison. Myst 4 c'est vraiment du bon. Cependant, je recommanderais aux joueurs l'installation complète des 7 Gb de manière à rendre le jeu plus fluide. Un lecteur DVD est également nécessaire. A part cela, rien n'empêchera les amateurs de jeux à la 1ère personne d'aimer ce jeu. Il est évident qu'il a été créé par un groupe qui adore vraiment ce style de jeu. Le résultat de leurs efforts donne cette expérience que rien ne déçoit mais que tout impressionne.

- Ben Keeney (Traduction: Phil1908)



Que fait Achenar dans le monde de Serenia ?



Serenia est l'un des plus beaux mondes de Myst 4

“Rien n'empêchera les amateurs de jeux à la 1ère personne d'aimer ce jeu. Il est évident qu'il a été créé par un groupe qui adore vraiment ce style de jeu.”

Les Plus: un étonnant mariage entre image et son, une histoire intéressante, une exploration amusante et des énigmes

Les Moins: en regard de l'amusement, les énigmes sont dures, l'interprétation comporte des hauts et bas

Le Verdict

Histoire:	86
Graphismes:	99
Bande-son:	91
Gameplay:	81
TOTAL:	87

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

LEGACY

DARK SHADOWS

Razor Studios est un nouveau studio de développement croate. Leur premier jeu d'aventure Legacy: Dark Shadow est un point and click de S-F. Razor a lancé une version bêta du jeu il y a un an. Legacy, à ce stade, semblait très prometteur, avec des décors magnifiques et une interface conviviale. Les problèmes de cette version étaient les animations négligées et les voix des personnages amateurs.

Les développeurs ont déclaré que les animations seront améliorées et les voix changées dans la version finale de Legacy: Dark Shadows. Les développeurs ont aussi promis un scénario épique avec 14 chapitres et une histoire plus longue que celle de The Longest Journey. Nous avons eu la chance de jouer à la version finale de Legacy, qui sera publiée par GMX Media au Royaume-Uni et par Tri-Synergy aux USA.

Avant de parler de chaque point du jeu séparément, j'aimerais dire que mon opinion sur Legacy a changé quelques fois lors de ma progression dans l'histoire. Ma première impression était... iigghh. Les voix étaient totalement amateurs et les animations très pauvres. Mais tandis que je progressais dans le jeu j'ai commencé à l'apprécier, malgré ces défauts, grâce en grande partie au

superbe gameplay et à son scénario désuet. Et oui, je trouve que cette partie du jeu a un certain charme, croyez-moi ou non.

Histoire: L'histoire du jeu commence dans le passé et plus précisément à la bataille de Stalingrad en 1942. Pour une très courte durée, vous contrôlez Jack Black, un journaliste. Vous explorez les alentours un petit moment, jusqu'à trouver... quelque chose (je ne dis pas quoi pour ne rien dévoiler) et l'histoire fait alors un saut jusqu'en 2138. Maintenant vous contrôlez Ren Silver, un détective privé futuriste en vacance sur Mars. Mais les vacances de Ren ne vont pas durer longtemps. Il reçoit tout d'un coup un message d'une amie hacker. Un scientifique a été kidnappé et votre job est de le retrouver.

Ren est une fille géniale qui aime les vêtements moulants et son gros fusil. Si elle devait choisir entre trouver le mot de passe d'un coffre ou le détruire à l'aide de dynamite, elle choisit le second. C'est très original de jouer ce genre de personnage. Ça serait un cliché dans un film d'action, mais combien de fois avez-vous joué dans un jeu d'aventure, une fille qui est plus abjecte que Ben dans Full Throttle? Oh elle déteste vraiment les canons, mais ça, c'est une autre histoire. Vous ai-je déjà parlé du côté désuet? Il en est rempli. Des dialogues jusqu'au nom des per-



sonnages. Exemple: une tour opératrice nommée miss La Tour, un trafiquant d'arme appelée Gunman un hacker appelé... Hacker. Les dialogues vont vous sembler étranges au début (certaines blagues tombent à l'eau une fois traduites en anglais apparemment) mais tout ça ajoute au côté désuet. Pour comparer avec un film: si vous attendez une histoire comme Le talentueux Mr Ripley ou Donnie Darko vous serez extrêmement déçus. Mais si vous commencez le jeu, assis tranquillement sur votre chaise en vous attendant à une expérience similaire à l'histoire de... Resident Evil, Legacy est fait pour vous.

Ce qui m'a vraiment déçu dans le scénario c'est particulièrement la fin. Sans rien vous révéler, les développeurs ont totalement bâclé le jeu et n'ont pas tenu leurs promesses d'une grande histoire qui dépassera en longueur The Longest Journey. J'ai joué au jeu 4 à 5 heures par jour et en 3 jours je l'ai terminé. J'espérais qu'il proposerait plus d'heures de jeu, et j'ai été déçu de voir que la fin est vraiment très bâclée. C'est très abrupte et vous ne croyez pas vos yeux de voir déjà les crédits de fin. J'ai pensé aux nombreuses manières qu'avaient les développeurs pour allonger l'histoire et pouvoir ainsi ajouter 4 à 5 heures de jeu en plus. Pas juste pour la longueur, mais car ça convenait bien à l'histoire. Par exemple, une grande partie de l'histoire nous est racontée via des textes vers la fin du jeu, alors qu'ils auraient très bien pu rendre toute cette partie jouable. Mais espérons que Razbor prenne ça en considération dans leurs prochains jeux. Jouer à un jeu d'aventure est aussi pour passer des moments magiques et inoubliables. Et Legacy a

un de ces moments qui restera longtemps dans votre esprit quand on pensera à l'expérience de jeu. Sans rien révéler, je parle de la scène où Ren marche sur un astéroïde. La musique, les décors et l'atmosphère en général de cette scène sont totalement magiques. Le fait qu'il n'y a aucune voix durant cette séquence aide probablement beaucoup, car comme vous le lirez plus tard, les voix sont affreuses. Néanmoins, il est très rare de voir ce genre de scène dans un jeu d'aventure, et Razbor mérite des louanges pour ça.

Graphismes: Comme je l'ai déjà mentionné, les animations sont pauvres. Ren marche (et court) d'une façon très bizarre. Elle semble plus flotter à l'écran que réellement marcher. Chaque partie de son corps semble totalement séparée de l'autre. Et je vous assure que je n'ai jamais vu le derrière d'une femme bouger autant. Le modèle en lui-même est très bien réalisé, mais les animations ratées gâchent le design du modèle. Les décors ça c'est une autre histoire. Je trouve que les décors sont de mieux en mieux plus on avance dans le jeu et j'ai été réellement impressionné par certains décors de la fin du jeu.

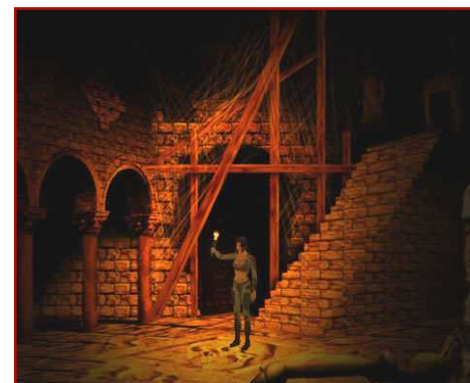
Les cinématiques sont très nombreuses et très intéressantes, mais le problème est ici encore les animations. Ren et le reste des personnages bougent d'une façon bizarre ce qui gâche le rendu cinéma, c'est justement ce que les cinématiques sont censé reproduire. Autre chose que j'ai trouvé bizarre, si vous ne bougez pas Ren pendant un certain temps elle lève son pied droit, comme si elle voulait s'étirer. Presque tous les jeux d'aventure proposent une animation de votre personnage quand il reste

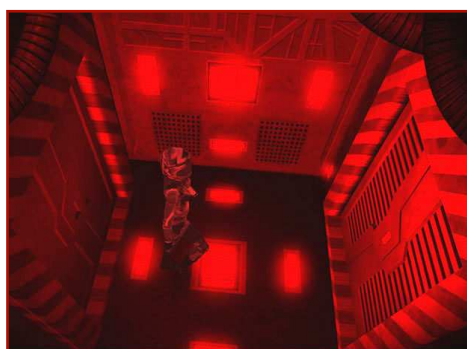


Le bureau de Ren surplombe la ville

Développeur:
Razbor Studios
 Perspective:
3ème personne
 Interface:
Point and click
 Site:
legacythegame.com
 Difficulté:
Facile

En dessous: Legacy est riche en environnement de qualité.





De haut en bas:

1. Hacker et son dauphin
2. Les bibliothèques sont une source d'information infinie
3. Quand vous en aurez marre de résoudre les puzzles, il sera temps d'utiliser la force
4. Tout est prêt sur la surface de Mars

immobile pendant un moment, mais je dois dire que c'est l'animation la plus bizarre que je n'ai jamais vue.

Bande-son: La plus mauvaise partie du jeu sont les voix. Je ne sais pas si je peux être dur avec les développeurs quand on voit le casting de Legacy. D'après ce qu'ils nous ont dit, leur plan initial était de trouver un éditeur qui les aiderait à trouver des acteurs appropriés. Mais leur projet ne prendra jamais forme, car ils n'ont trouvé aucun éditeur prêt à aider Razbor financièrement pour dénicher des acteurs professionnels. Donc les développeurs ont dû trouver des acteurs par eux-mêmes, et en considérant leur budget limité vous imaginez la suite. Ça fait pitié, car des voix de meilleure qualité augmenteraient la note finale du jeu. Si vous habitez dans une région où l'anglais n'est pas la langue principale et où les éditeurs sortent en général des versions localisées dans votre langue, je vous conseille d'attendre cette version. Je ne vois pas comme ça pourrait être pire (à moins qu'ils engagent une seule personne pour faire tous les personnages).

La musique est plutôt moyenne. Au début du jeu, certaines pistes musicales semblent assez amateur, mais tandis que l'histoire progresse elles deviennent de mieux en mieux et certaines sont étranges et angoissantes. Et je sais avoir déjà dit ça aussi à propos des décors du jeu. Peut-être que les développeurs ont acquis une expérience pendant le développement, car la partie finale du jeu est encore meilleur.

Gameplay: Voilà où le jeu excelle. Il y a vraiment beaucoup de choses qui m'ont impressionné dans Legacy: Dark Shadows. Tout d'abord la place du gameplay. Je

n'ai jamais été coincé plus de 10 minutes. J'ai toujours su que faire ensuite. Tous les problèmes auxquels j'ai été confronté sont logiques. Quelque chose de très rare de nos jours. Félicitation à Razbor pour avoir réussi quelque chose que beaucoup d'autres développeurs, même avec un budget beaucoup plus grand, n'ont pas réussi à atteindre depuis longtemps. Autre chose d'autre qui m'a impressionné est l'interface. Ça n'arrive pas tous les jours de jouer à un jeu d'aventure avec une interface aussi intuitive. Simple, efficace et ça vous fera oublier le reste... toute bonne interface devrait être comme ça. Vous cliquez quelque part, vous y allez. Double clic, Ren courra. Si vous cliquez sur un objet non interactif, Ren vous en donnera une description. Si vous cliquez sur un objet interactif vous pouvez au choix le regarder ou le prendre. Si vous cliquez sur un personnage, vous pouvez lui parler. L'inventaire? Vous pouvez au choix, double clic ou faire défiler vos objets à l'écran en utilisant la roulette de la souris. Simple et efficace. Dans l'inventaire, vous pouvez regarder le journal de Ren qui enregistre tous les événements importants du jeu. Donc si vous arrêtez d'y jouer et le reprenez après un long moment, vous pouvez avoir un résumé des actions déjà accomplies. Les énigmes que vous devez résoudre vont des énigmes à base d'inventaire jusqu'au puzzle de logique (mais ne vous inquiétez pas, elle ne sont pas irréalisables et sont toujours logiques). Certains moments du jeu me rappellent Full Throttle. Vous souvenez-vous comment Ben a donné un coup de pied dans la porte au lieu de chercher une clé? Attendez-vous au même comportement avec Ren Silver. D'une façon



En haut: Beaucoup de monstres se mettront en travers de votre chemin durant votre mission

A gauche: Même les ivrognes peuvent vous aider

générale, les énigmes du jeu sont orientées action, mais toujours dans un contexte d'aventure. J'espère que les prochains jeux de Razbor présenteront la même qualité de gameplay.

Infos générales: Le jeu contient certains bugs qui m'ont sérieusement agacé après une heure de jeu. Cependant, je ne sais pas si la version à laquelle j'ai joué sera la version finale vendue en magazine, si c'est le cas sauvegardé souvent. En parlant des sauvegardes, j'ai trouvé bizarre de ne pouvoir supprimer ces sauvegardes dans le jeu. Comme je suis une de ces personnes qui sauve tous les 4 ou 5 écrans, j'ai terminé avec énormément de sauvegarde.

En quelques mots... Est-ce que Legacy est un grand jeu? Certainement pas. Est-ce qu'il vaut son prix? Je pense que oui. Tant que vous ne vous attendez pas à un jeu superbe graphiquement et à une histoire grandiose qui vous restera en mémoire longtemps après l'avoir terminé, alors Legacy Dark Shadows est un jeu d'aventure qui

vous procurera des heures d'amusement, en grande partie grâce à son gameplay. Je suis passé du "Oh j'espère que ce jeu se termine bientôt" au "Je dois étudier, faire la lessive et nettoyer ma chambre ce soir... ou peut être jouer à Legacy un peu et faire tout le reste après ça".

Et n'oublions pas que c'est le premier jeu de Razbor. Souvenez des débuts de Frogwares, House of Tales et même Sierra et Lucasart? Vous comprenez? J'espère juste que les développeurs amélioreront leur technique d'animation dans leurs prochains jeux et qu'ils recevront un meilleur support de la part des éditeurs. Nous pouvons seulement leur souhaiter bonne chance, car le potentiel est bel et bien présent.

- Dimitris Manos (Traduction: Ben)

"Tant que vous ne vous attendez pas à un jeu superbe graphiquement et à une histoire grandiose Legacy Dark Shadows est un jeu d'aventure qui vous procurera des heures d'amusement, en grande partie grâce à son gameplay"

Les plus: Enigme logique, interface de qualité, histoire amusante de temps en temps, l'atmosphère.

Les moins: voix horrible, animation médiocre, histoire courte

Le Verdict

Histoire:	74
Graphismes:	59
Bande-son:	25
Gameplay:	96
TOTAL:	70

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



BeTrapped!

Développeur:
Oberon Media
 Perspective:
3ème personne
 Interface:
Point and click
 Site:
oberon-media.com
 Difficulté:
Facile

Disons quelques choses d'entrée de jeu: je crois que Jane Jensen est la meilleure créatrice de jeu d'aventure dans le milieu. Je suis fan de son travail depuis que j'ai joué au jeu d'aventure sous-marin de Sierra appelé EcoQuest: Le Secret de la Cité engloutie. Je pense que sa contribution à King Quest VI l'a aidé à devenir le meilleur jeu de la série, et la trilogie Gabriel Knight est légendaire, sans doute la plus grande licence du genre. Je trouve même Inspector Parker amusant, un bon moyen de passer le temps. Pourtant, ce que chaque fan de Jane Jensen attend vraiment est Gray Matter; le jeu qui est supposé commencer une nouvelle série comparable au mystère de Grace et le Schattenjager. Malheureusement, Dreamcatcher a décidé de suspendre ce jeu pour des raisons financières, forçant Jan à gâcher son talent en créant des jeux petits budget pour des femmes de nonante ans. Ne le prenez pas mal. J'ai essayé de défendre ce que BeTrapped est supposé être, mais ça n'a pas tourné comme prévu. J'attendais la partie aventure (à l'opposé de la partie puzzle) dédiée aux fans comme moi, sans tous ces pièges à désamorcer. Malheureusement, le mode aventure est très répétitif genre "fournis avec Microsoft Windows", beaucoup de démineur mais très peu de puzzle style jeu d'aventure, tous ça extrêmement facile.

et personnage qui leur apportent vie et les rend si particulier. Après avoir joué à tous ces jeux très bien scénarisés et lus deux de ces nouvelles, Millennium Risen (connu plus tard sous Judgement Day) et Dante Equation, je serais le premier à comprendre qu'elle a besoin de temps pour récupérer. Je suppose que BeTrapped arrive à ce moment-là. Jensen a clairement écrit cette chose dans son lit. Nous avons un groupe de personnes bloquées ensemble (à cause d'une tempête, rien de moins) dans un vieux manoir après les funérailles d'un homme, où tout le monde semble avoir un motif de meurtre. La même intrigue éculée qu'on retrouve partout, des films policiers et des nouvelles d'Agatha Christie aux centaines de séries TV et aux deux jeux Laura Bow. Malheureusement, toutes ces intrigues sont supérieures à BeTrapped. Malgré l'évident style parodique, rappelant Clue ou Neil Simon Murder by Death, il reste assez absurde et oubliable. Les pièges, par exemple, ne sont ni dramatique ni comique, et devraient être absent du mode aventure. Franchement c'est bien en dessous du talent habituel de Jensen.

Gameplay: En quatre mots: Je me sens trahi. Jane clame que ce jeu a une durée de vie de 20 heures, mais je l'ai fini en moins de quatre. Elle clame aussi que le mode aventure ne contiendra pas des puzzles casse-têtes ; ça sera un jeu d'aventure traditionnel de bout en bout. Si c'était vrai, et ça ne l'est pas, ça serait une expérience de 30 minutes. La grande partie du mode aventure vous oblige à faire exactement ce que vous faites dans le mode puzzle: courir sur un carré disposé

En dessous: Comme je l'ai dit, le jeu n'est pas TOTALEMENT mauvais...



En dessous: Un garde-manger dangereux. Ça me rappelle ma maison.



au sol et désarmer les pièges dans chaque pièce. Après vous êtes débarrassé du piège vous pouvez alors parler avec les personnes présentes dans la pièce via un système de dialogue, ou cliquer sur un objet qui est très visible et de manière flagrante pour bien vous montrer quel objet prendre ou examiner. Les six ou sept objets que vous pouvez récolter pour les 4 chapitres que contient le jeu sont extrêmement simples ; du genre "utiliser l'insecticide sur une ruche", tout du même acabit. Encore pire, à la fin du jeu, vous devez choisir une réponse pour résoudre le mystère, et ensuite lire une tonne de texte (sous forme d'un livre qui occupe l'écran) jusqu'au mot "Fin". Un nouveau genre pour soigner l'insomnie. Ce qui nous amène au point principal du jeu. Durant 3h30, à coup sûr, vous jouerez au démineur. Les dalles utilisent des codes de couleurs à la place de chiffre pour vous faire savoir combien de trappes sont adjacentes à une dalle (bleu = 0, vert = 1, jaune = 2, orange = 3), ça fait un peu plus appel au côté visuel, mais c'est le même jeu. Cliquez gauche pour vous déplacer et cliquez droit pour désarmer une trappe. Impossible de se tromper. Le jeu vous offre cinq vies et cinq "échecs" par pièce, ce qui s'élève à 10 "ratés" même si le nombre total de trappes ne dépasse jamais 29, si je me souviens bien. De plus, si vous échouez quand même dans certaines pièces, il est possible d'essayer autant de fois que vous le souhaitez. Dans le mode puzzle c'est plus dur, car il y a deux couleurs de plus pour respectivement 4 ou 5 trappes adjacentes, mais dans le mode aventure c'est la simplicité même.

Graphismes: Jusque-là vu la qualité du jeu je devrais être ici plus clémente. Pourtant, il est évident que les

graphismes sont en dessous de la moyenne des jeux téléchargeable gratuitement. En gros ils sont bien durant la première heure de jeu, et de plus en plus moche dans la troisième heure après avoir vidé votre carte de crédit de 20 \$.

Tout est pixelisé et moche à cause de la résolution modeste, d'après les images on a l'impression qu'il a été créé il y a quatorze ans. Les pièces sont très basiques, et tandis que les portraits des personnages s'affichant durant les conversations sont la partie graphique la plus impressionnante du jeu, j'ai vu mieux dans les anciens titres Sierra (incluant le titre de Jense en 1994, Gabriel Knight: Sins of the Fathers). Pour faire pires, les gros plans sur les objets sont flous et manquent de détail. Les jeux avec des graphismes de ce genre se trouvent en général pour 5 \$ ou son cédés dans une brocante, ça ne vaut pas cette note de 20 \$. Le mois dernier j'ai testé La boucle d'argent et Dark Fall II, les deux sont vendus au même prix, et la différence de qualité est grande. Tout simplement ces jeux valent leur prix. BeTrapped non.

Bande-son: De nouveau dans ce domaine Jane a excellé dans le passé. La musique de son mari, Robert Holmes, composée pour la série Gabriel Knight complétait parfaitement le visuel et fournit des textures supplémentaires au thème de l'histoire. Mr Holmes a créé aussi le thème d'Inspector Parko. Malheureusement, BeTrapped est différent et souffre d'une pénurie de musique. Il y a seulement un morceau pour animer un peu le tout, mais vraiment pas assez. Je pense que deux ou trois morceaux supplémentaires n'auraient pas été de trop, mais apparemment si.

Comme pour les effets sonores il n'y a rien d'impression-

nant. Quelques trappes qui explosent par ici ou des chandeliers qui tombent par là, tapez-moi pour être sûr de me réveiller quand c'est fini. Bien que je comprenne que les effets sonores bruyants pourraient faire entrer le public visé par ce jeu dans une crise violente, je ne suis pas prêt d'y compatir.

Il y a une place dans le monde du jeu vidéo pour BeTrapped mais pas dans les jeux d'aventure, car que ce qu'ils ont annoncé ne reflète pas le jeu. Même si vous aimez les jeux avec des puzzles simples, c'est encore difficile de vous le recommander, car c'est juste un démineur avec des graphismes améliorés. Je n'aime pas critiquer ce jeu, car j'aime tellement le travail de Jane Jensen, mais cette fois elle s'est simplement trompée. Peut-être n'y a-t-elle pas mis tout son cœur. Son cœur est peut-être encore dans Gray Matter. Je sais que c'est là où le mien veut être aussi vite que possible.

- Ben Keeney (Traduction: Ben)

"Il y a une place dans le monde du jeu vidéo pour BeTrapped mais pas dans les jeux d'aventure, car que ce qu'ils ont annoncé ne reflète pas le jeu"

Les plus: Heureusement très court

Les moins: Tout le reste

Le Verdict

Histoire:	27
Graphismes:	35
Bande-son:	28
Gameplay:	29
TOTAL:	29

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

Broken Sword: Les Chevaliers de Baphomet

Joe Thorpe est un nouveau venu dans l'équipe de l'Inventaire. Son premier test est dédié à l'un des meilleurs jeux d'aventure du passé, Les Chevaliers de Baphomet. Aux USA il est connu sous le nom Circle of Blood.

Développeur:

Revolution

Perspective:

3ème personne

Interface:

Point and click

Site:

www.revolution.co.uk

Difficulté:

Moyenne

Quand vous essayez de faire le résumé d'un jeu, vous cherchez à reprendre le point le plus important, un moyen rapide de le décrire pour donner une idée aux lecteurs de ce qu'il en est. Avec Broken Sword ce n'est pas possible car il comporte plusieurs points importants.

Histoire: L'histoire commence quand notre héros George Stobbart se détend sur la terrasse d'un café parisien qui sera très vite démoli par un clown. Peu après George rencontre Nico, une journaliste qui devait rencontrer la cible de l'explosion, ensemble ils mènent alors leur enquête. Au fil de leur enquête

fonctionne bien car les personnages apportent de la vie au jeu. George est très sympathique, il est le mélange parfait d'un courage naïf et d'une logique subtile qui vous fait penser qu'il arrivera au bout de son enquête. Il a de vraies émotions et la complicité avec Nico est réelle.

Les personnages secondaires sont aussi parfaits, j'ai le souvenir d'une aristocrate britannique et de l'alter ego de George, Jacques l'égoutier. Les déplacements dans divers pays donnent aux développeurs l'opportunité de se servir des stéréotypes, mais sans aller trop loin pour ne pas être offensants.

George et Nico découvrent que l'assassin est juste le début de quelque chose de plus grave et qu'ils doivent SAUVER LE MONDE!

L'histoire, malgré des clichés,

Graphismes: Les décors et personnages sont magnifiques. Chaque écran est peint à la main est superbe. Le jeu regorge de détail incroyable auquel il faut prêter attention, que ce soit les bâtiments aux formes complexes ou la lumière du soleil de fin de fin d'après-midi qui passe à travers un arbre. Un autre petit, mais plaisant détail est la disposition très originale des caméras qu'on ne retrouve

En dessous: Qui sait quel secret cette église parisienne recèle?





dans aucuns jeux récents. Le seul problème que j'ai rencontré est les cinématiques. Tandis que certaines sont superbes, d'autre sont de moindre qualité, mais rien qui ne gâche l'ambiance du jeu.

Bande-son: Bien que l'ambiance sonore soit satisfaisante, il y a quelques petits problèmes. Côté positif, toutes les voix correspondent parfaitement aux personnages et m'ont divertit pendant tout le jeu, les musiques reflètent l'ambiance du moment et sont très bien réalisées. Côté négatif, la musique s'arrête par moment, faisant place à un silence gênant et certains moments auraient pu bénéficier de l'utilisation d'effets sonores malheureusement absents.

Gameplay: Broken Sword contient de bonnes énigmes, mais comme la plupart des jeux à la 3e personne, tourne autour de l'inventaire mais avec peu de dialogue mis là pour remplir. L'interface du jeu est très efficace et facile à utiliser; un clique gauche pour interagir avec un objet et un clique droit pour une petite description. On a accès à l'inventaire en plaçant sa souris sur le haut de l'écran.

Les énigmes ne sont pas trop dures (cependant il y a une chèvre assez menaçante qui m'a posé problème) mais elles ne sont pas trop faciles pour vous sentir quand même impliqué dans le jeu. Le but des énigmes varie et elles ont toutes une raison d'être.

Général: J'ai fait allusion à Broken



Sword car c'est le nom de la série, mais la version américaine a été (stupidement) renommée "Circle of Blood". Le jeu tient sur deux CD et peut-être facilement lancer sous Windows xp avec le mode compatibilité ou en utilisant Scummvm. Je ne pense pas avoir rencontré le moindre bug dans le jeu à moins que les scènes sans musique mentionnées ci-dessus en soit un. Le jeu est ressorti il y a quelques années sur GBA, peut-être un moyen de donner un renouveau au genre ou juste pour s'amuser sur la route.

En quelques mots: Broken Sword: Les Chevaliers de Baphomet est sans conteste un grand jeu pour tous les fans du genre. Le jeu a quelques défauts qui sont largement dépassés par le plaisir du jeu et tous ceux qui n'ont pas encore joué à ce classique, je leur recommande de tout mon cœur.

- Joe Thorpe (Traduction: Ben)

À gauche : L'attention apportée au détail est impressionnant dans cet hôtel
À droite: George s'arrêtera pour descendre quelques pintes en Irlande

“Le jeu a quelques défauts qui sont largement dépassés par le plaisir du jeu et tous ceux qui n'ont pas encore joué à ce classique, je leur recommande de tout mon cœur.”

Plus: Intrigue profonde et émouvante, magnifiques décors, voix professionnelle
Moins : B a n d e - s o n améliorable

Le Verdict

Histoire:	98
Graphismes:	91
Bande-son:	74
Gameplay:	95
TOTAL:	92

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



Dans le dernier numéro, Oliver nous résume l'histoire de l'informatique. Dans ce numéro il nous parle des dernières cartes graphiques sorties sur le marché. Donc si vous voulez savoir quelle configuration rendra vos jeux d'aventure plus beaux, lisez attentivement.

Avec le processeur et la RAM, les cartes graphiques sont de nos jours l'élément le plus important qui équipe un PC, et pas seulement pour les joueurs. La carte graphique est l'interface entre l'ordinateur et l'écran, car l'écran, classique à tube ou écran plat TFT, peut importe sa qualité, peut afficher une image seulement avec le signal que lui envoie la carte graphique. Matrox est très connu pour ces cartes avec un signal VGA de qualité. Malheureusement, les dernières cartes graphiques Matrox sont trop peu puissantes pour jouer aux jeux vidéo d'aujourd'hui.

Mais faisons un bref retour en arrière avant de parler des cartes graphiques modernes de ATI et Nvidia. Les graphismes 3D ou non ne sont pas la spécialité des PC IBM jusqu'au jour de 1997 où une petite compagnie appelée 3DFx sort la carte Voodoo, une carte graphique additionnelle. La première carte Voodoo a 4 MB de mémoire et affiche seulement des couleurs 16 bits mais le plus important est l'affichage de graphismes 3D révolutionnaire avec des tonnes d'effets. Jouez au premier Tomb Raider ou à Quake sur une Voodoo est une expérience complètement différente. De nos jours, une nouvelle génération de carte graphique sort presque 2 fois par an et se vante d'être presque deux fois plus rapide et affichant des tonnes de nouvel effet par rapport à ses prédécesseurs. Le jeu est toujours le même. Au début NVidia et ATI présentent leur "création", des cartes graphiques rapides et quasiment pour le prix d'un PC complet. Quand les nouvelles cartes sortent, d'autres modèles avec les mêmes capacités sortent un peu après, mais sont moins rapides. Presque aussi rapide que les carte les plus rapides d'ancienne génération et parfois même plus lente. Ces cartes graphiques "bon marché" coûtent en général plus que les cartes de dernière génération donc le client peut soit acheter une carte bon marché, mais rapide, ou une carte moderne plus chère, mais qui affiche tous les nouveaux effets spéciaux.

Avant de rentrer dans le vif du sujet un mot sur le port où vous branchez votre carte. Certaines cartes graphiques qui sortent utilisent déjà le nouveau port PCI-Express, les tests ont montré qu'il n'y a pas de différence de vitesse avec un port AGP ordinaire. Apparemment le PCI-express doit encore mûrir et enterrera le port AGP d'ici une ou deux générations d'ordinateurs. Nous nous concentrerons donc sur

les cartes AGP, car les cartes mères avec PCI-E sont encore très rares.

Tout les nouvelle carte supporte DirectX 9 de Microsoft, mais tandis que les cartes NVidia utilisent déjà le Shader model 3, ATI reste avec une amélioration du Shader model 2 provoquant des problèmes dans les jeux très modernes comme Doom 3 ou Far Cry mais généralement les 2 compagnies s'équivalent, la GeForce 6800 Ultra / GeForce 6800 GT / GeForce 6800 et les Radeon X800 XT PE / Radeon X800 Pro / Radeon X800 SE sont au même prix (entre 300 et 500 Euros/Dollars) et vitesse. Nvidia Geforce est plus rapide dans certains nouveaux jeux, mais plus lent dans les programmes de benchmark comme 3D Mark 2003, mais les 6 modèles atteignent entre 10000 et 12000 dans 3D Marks avec un processeur de 3GHz. Le plus gros problème des GeForce est leur grosse consommation d'électricité (ce qui revient très cher) et leur ventilateur bruyant. Dans ces deux domaines, les cartes ATI restent les meilleures.

Les "gamers" achèteront certainement une de ces nouvelles cartes, mais qu'en est-il du joueur occasionnel qui veut jouer aux nouveaux jeux à une bonne vitesse, mais qui ne veulent pas dépenser la moitié de leur salaire? Ils devraient éviter les modèles bons marche des séries GeForce 6xxx ou Radeon Xxxx car elles ne sont pas seulement moins chères, mais aussi plus rapide. Pour 150 à 200 euros/Dollars les Geforce FX 5950 U / FX 5900 / FX 5900 XT ou Radeon 9800 XT / 9800 Pro (256) / 9800 offrent un bon rapport qualité/prix et obtiennent 6000 à 7000 dans 3D Mark.

Certains doivent se demander pourquoi je n'ai pas donné les chiffres exacts pour une comparaison, mais croyez-moi quand je vous dis que la différence n'est pas visible lors des jeux. Personne ne peut distinguer si une carte atteint 70 frames par seconde ou 72, de plus c'est différent dans chaque jeu. Lors de l'achat d'une nouvelle carte graphique, il est important de prévoir le montant que vous voulez y consacrer et décider seulement après quelle carte achetée. Quand vous cherchez une carte mentionnée ici, soyez sûre de faire une bonne affaire, car quand vous achetez une carte de dernière génération, soyez certains que dans les 6 prochains mois vous aurez une des cartes les plus rapides au monde et achetez une carte avec un bon rapport qualité/prix.

- Oliver Gruener (Traduction: Ben)

INVENTO-COURRIER

C'est la partie du magazine où vous pouvez faire entendre votre voix. Envoyez vos emails à theinventory@yahoo.com et nous vous répondrons dans cette section dans un de nos prochains numéros. Maintenant regardons certains mails que nous avons reçus depuis notre dernier numéro.

Traduction: Ben

À tous, c'est un magazine fantastique. Vous méritez les remerciements. Je serais vraiment perdu sans l'Inventaire. Bravo pour tout ce travail, de qualité et très productif. Continuer à nourrir les aventuriers !!! En passant pourquoi pas un article/tests sur les fictions interactives ?

Laurence

L'Inventaire: Chère Laurence, merci pour ces aimables commentaires. Malheureusement, nous ne pouvons pas ajouter d'article sur les fictions interactives par manque de temps. Peut-être plus tard. Continuer à nous lire :)

Quand allez-vous tester Crystal Key 2? Est-il bien?

Paradox

L'Inventaire: Salut Paradox. J'ai envoyé une copie du jeu à un de nos testeurs il y a quelque temps, mais il n'a pas encore eu le temps de la faire. Je n'ai pu y jouer plus d'une demi-heure, mais pour dire vrai, ce n'est pas le genre de jeu que j'apprécie donc attendez plutôt le test ou cherchez une démo pour vous faire votre propre opinion.

Merci d'avoir gâché la fin de Black Mirror avec l'interview de DTP (sept. 04). Juste mettre *spoiler* immédiatement avant une question comme: Le personnage principal***** à la fin... Cette question n'aurait jamais dû être posée et je pense que d'autres lecteurs pensent comme moi. Connaître la fin de Black Mirror repousse ce jeu tout en bas de ma liste d'achats, désolé DTP. La plupart des gens l'ont lu avant de se rendre compte de ce que ça contenait. J'ai lu la phrase et je me suis rappelé ensuite le mot spoiler. S'il vous plaît, soyez plus attentif la prochaine fois.

Mes respects,
Jason Kolodziej

L'Inventaire: Cher Jason, comme vous l'avez probablement déjà lu dans le prologue, nous assumons notre erreur et nous en excusons. Je suis vraiment désolé que vous l'ayez lu. Nous faisons de notre mieux pour que ça ne se reproduise pas.

Aux gens qui créent l'Inventaire, je suis choqué que vous mentionniez des jeux pornographiques dans votre magazine, particulièrement un avec des animaux. Dans le coin du hardware page 38, "Hump the Wumpus" est mentionné pas une, mais deux fois. Honte à vous!

Aucun respect,
Stuart Feldhamer

L'Inventaire: Cher Stuart, ne vous alarmez pas et n'appellez pas la police. C'est juste une erreur faite par un non-anglophone et passer inaperçu chez l'éditeur qui n'est pas anglophone non plus. L'auteur a été mis au courant de son erreur dans un forum de jeu d'aventure et je me souviens bien le nom du jeu est Hunt the Wumpus. Pas d'animaux ici :) Cependant, je dois admettre que c'est une des erreurs les plus drôles que j'ai vues.

le puriste

Le Puriste est une nouvelle colonne d'opinion écrite par l'éditeur de The Inventory. Cette colonne discutera des événements récents dans les jeux d'aventure d'un point de vue puriste. Et comme on a vu pas mal de sorties récemment, cette 1ère colonne est très positive.

a une année 2003 assez triste qui n'a vu aucun classique sortir du lot, je dois l'avouer j'étais assez pessimiste.

Particulièrement depuis l'annulation de Gray Matter (ndt : de Jane Jensen), je pensais que les choses se présentaient plutôt mal pour le genre.

Heureusement, je suis heureux de pouvoir dire que la courbe s'est inversée. Déjà dans les 2 mois qui suivirent l'été, quelques titres ont obtenu plus de 80% au test de notre magazine. C'étaient The Moment of Silence, Sherlock Holmes et Myst 4. The Apprentice était également un bel exemple de ce que des concepteurs non commerciaux peuvent accomplir. Même Legacy : Dark Shadows qui bien qu'assez loin des standards techniques actuels, avait une meilleure jouabilité que certains jeux de l'année précédente. Et ce n'est pas tout puisque nous attendons les tests de the Westerner et de Law&Order : Justice is Served avant la fin de l'année. Et qui sait, peut-être que l'équipe talentueuse de AGDInteractive décidera elle aussi de nous livrer QFG2 (ndt : Quest for Glory) avant la fin de l'année, une sorte de cadeau de Noël ?

Considérant que pas mal de grands titres sont également annoncés, comme A Vampire story, Still Life, un jeu d'aventure fantastique que nous annoncerons dans le prochain numéro, Lost Paradise de Benoît Sokal, Broken Saints, Shadowplay, Runaway 2, Ni.Bi.Ru, Al Emo and the Lost Dutchman's mine, Boyz don't cry, Project Joe, King's Quest 9 et beaucoup d'autres, l'horizon ne me semble plus aussi bouché.

C'était comme si les jeux d'aven-

ture qui étaient morts il y a quelques années renaissaient de leurs cendres. Nous avons tant de nouvelles compagnies de développement comme House of Tales, Frogwares, Microïds, Razbor, FutureGames qui ont peut-être fait des erreurs à leurs débuts mais qui semblent s'appliquer et essayent de s'améliorer. De toute façon, quand on pense aux premiers Sierra et/ou Lucas Arts, on ne peut que les apprécier davantage.

Nous devons également mettre en avant le bon boulot accompli par certains éditeurs européens qui aident le genre et donnent leurs chances aux concepteurs. Des éditeurs tels DTP, Digital Jesters ou encore GMX Media.

Toute cela me rappelle qu'il serait bien qu'un éditeur se rende compte d'avoir loupé la montre en or en n'aidant pas Jane Jensen à développer Gray Matter. Une autre chance que le genre ne peut pas se permettre de louper est A Vampire Story. Le potentiel est bien présent, et avec un marketing adapté, ces 2 jeux pourraient devenir des hits qui redonneraient au genre d'aventure la place qu'il mérite.

Parce que tout le monde peut dire que le genre d'aventure ne sera plus jamais le leader comme dans le passé, mais je suis sûr que c'est le souhait caché de tout joueur de jeu d'aventure.

Donc, soutenez les nouveaux développeurs et éditeurs en achetant leurs titres et aidez-les à s'améliorer par le biais de critiques constructives. L'avenir s'annonce...aventurier.

- Dimitris Manos (Traduction: phil1908)

Épilogue

Le numéro 18 touche à sa fin. J'avais prévu de m'excuser pour l'absence d'avant-première ce mois-ci. Mais entre-temps, j'ai lu le 2e livre de The Sandman Library (qui devrait être un must pour tout fan de Gabriel Knight) et son auteur, Neil Gaiman, écrivait en épilogue ce que je reproduis ici et qui m'inspira :

Jamais une excuse, jamais une explication.

Ces 2 maximes ne sont pas mauvaises en soi dans la vie, en y réfléchissant, mais elles n'aident pas quand on les trouve dans des livres ou des astérisques. Après tout, la seule raison pour laquelle on lit des astérisques c'est pour avoir un complément d'information sur ce que l'on lit, si l'on n'a pas compris ou pour tout autre raison. Donc, pas d'explications, pas d'excuses... (Ndt : libre traduction)

Donc, pas d'excuses de ma part cette fois-ci (merci à Neil Gaiman). Mais quelques promesses pour le prochain numéro ne me gênent pas. The Westerner (Wanted) a dû être postposé au prochain numéro, car il ira bien de pair avec une autre chose que l'on vous a préparé. La suite de the Moment of Silence version bandes dessinées est également attendue pour nos prochains numéros de même que le test de la version anglaise. Attendez-vous à lire des tests sur Law&Order : Justice is served, de même qu'un test sur AGON.

Enfin, mais pas le moins important, vous aurez également droit si tout tourne rond à un premier jet d'un nouveau jeu d'aventure fantastique. N'oubliez pas de visiter www.theinventory.org et de vous enregistrer sur nos forums. Pas mal de nouvelles infos très bientôt. Pour ceux qui veulent nous aider financièrement, des dons sont possibles via paypal sur theinventory@yahoo.com (Ndt : cela ne concerne pas la version francophone !). Au mois prochain alors...

DMITRI MANOS (Traduction: phil1908)

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