

# L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure



## KEEPSAKE

Est-ce que ce nouveau jeu va ressusciter les jeux d'aventure fantasy? Découvrez-le dans notre preview de 4 pages!

Sommaire:

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Prologue</b>               | <b>1</b>  |
| <b>Previews</b>               | <b>2</b>  |
| <i>Keepsake</i>               | 2         |
| <i>Quest for Glory 2 VGA</i>  | 6         |
| <b>En Bref</b>                | <b>10</b> |
| <b>TMOS BD (2ème partie)</b>  | <b>12</b> |
| <b>Le Salon</b>               | <b>17</b> |
| <i>Himalaya Studios</i>       | 17        |
| <i>Tale of Tales</i>          | 25        |
| <b>Tests</b>                  | <b>16</b> |
| <i>The Westerner (Wanted)</i> | 31        |
| <i>Aura: Fate of the Ages</i> | 36        |
| <i>The Last Express</i>       | 38        |
| <b>Extra</b>                  | <b>42</b> |
| <i>Bits et Octets</i>         | 42        |
| <i>Le AI Lowe Show</i>        | 45        |
| <i>Invento-courrier</i>       | 47        |
| <b>Epilogue</b>               | <b>48</b> |

## Crédits

### **Editeur:**

Dimitris Manos

### **Auteurs/Contributeurs:**

Al Lowe

Ben Keeney

Dimitris Manos

Joe Thorpe

Justin Peebles

Oliver Gruener

### **Traducteurs:**

Ben

melimelo

Phil1908

wedge

Nur Absal

### **Hébergeurs:**

[www.theinventory.org](http://www.theinventory.org)

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

### **Hébergeur version française:**

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

### **Mise en page:**

Dimitris Manos

### **Dessin de couverture:**

Keepsake

## **Nous contacter**

### **Adresse:**

The Inventory Magazine

Grankottvägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

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

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

### **N° Téléphone:**

+46702053444

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

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

## **Autres éditions**

### **Française:**

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

### **Italienne:**

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

### **Russe:**

[www.questzone.ru](http://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](mailto:theinventory@yahoo.com)

# Prologue

**J**oyeux anniversaire l'Inventaire! Avec le numéro 19 de notre magazine PDF nous célébrons nos 2 ans! Et que comptons-nous faire à cette occasion? Que diriez-vous du plus grand événement qu'il n'y ait jamais eu online pour les jeux d'aventure? Et vous pouvez en faire partie. Apprenez en plus dans notre section En Bref. Mais est-ce là notre seule surprise? Loin de là. Dans ce numéro nous vous révélons un nouveau jeu d'aventure fantasy. Nous vous présentons Keepsake pour la 1re fois dans la preview de ce jeu très prometteur. Mais nous en avons encore plus pour les fans de fantasy. Apprenez tout sur le nouveau remake de Quest for Glory par AGDInteractive dans la preview de Joe Thorpe et moi-même. Dans notre salon vous pourrez y lire une interview de Tale of Tales, développeur du jeu d'aventure fantasy "8".

Vous n'aimez pas la fantasy, que diriez-vous d'un peu de western? Lisez notre test de The Westerner, qui est bien parti pour être le jeu le plus drôle auquel nous avons joué jusqu'à présent. Alors, vous avez aimé The Westerner mais il n'existe aucun autre jeu d'aventure western? Faux! Himalaya Studia travaille dur sur leur premier titre commercial, "Al Emmo and the Lost Dutchman Mine", ils nous en disent plus dans notre salon.

Nous avons pour vous la 2e et dernière partie de la BD de The Moment of Silence. Nous remercions Philipp Thalmann de [adventurecorner.de](http://adventurecorner.de) d'avoir créé et traduit cette superbe BD et dtp de nous l'avoir fournie. Il est dommage que la BD ne soit pas associée avec le test de la version anglaise, mais nous n'avons pas reçus de copié à temps. Justin Peeples a écrit... le premier test musical d'un jeu d'aventure, nous livrant Aura sous forme de chanson. Ben Keeney pense que The Last Express fut un des meilleurs jeux d'aventure jamais créés et il nous dit pourquoi dans son test du seul jeu d'aventure designé à ce jour par Jordan Mechner.

Oliver Gruener vous aidera à rendre vos photos plus professionnelles en utilisant un appareil numérique en association avec un logiciel. Al Lowe est de retour avec ces blagues hilarantes une fois de plus. Ceux de vous qui sont déçus du Larry-like de Vivendi pourront se consoler avec la rubrique d'Al. Assez avec prologue, rencontrons Lydia maintenant!

*Dimitris Manos* (Traduction: Ben)



Dans les années 80 Sierra Online sortira un jeu qui marquera l'histoire. Il se nomme King Quest et c'est le premier jeu d'aventure graphique à apparaître sur nos écrans d'ordinateur. Sierra deviendra un des poids lourds de l'industrie du jeu vidéo et le premier petit jeu engendre une vague de jeu d'aventure fantasy du même genre. Quest for Glory, Kyrandia et Dragonspher en sont quelques exemples tandis que la série King Quest aura un nombre important de suite, jusqu'à 8. Les jeux d'aventure fantasy occupent une place spéciale dans le cœur de beaucoup de joueurs de jeu d'aventure. Avec la mort de Sierra fin des années 90, nous voyons un déclin des jeux d'aventure fantasy.

Le genre fantasy en général, sans se soucier des moyens, est passé par une période de trouble dans les années 90. Beaucoup parlent de la mort des RPG et peu de films de fantasy sortaient au cinéma. Cependant avec Baldur Gates un jeu de Bioware et le film Le Seigneur des Anneaux, la fantasy fait un retour en fanfare. Aujourd'hui Wicked Studio du Canada, sont fier de

nous présenter pour la première fois via L'Inventaire, leur nouveau jeu d'aventure fantasy, Keepsake. Est-ce que Keepsake marquera le retour du jeu d'aventure fantasy dans le commerce? Ça reste à prouver, mais à première vue c'est très prometteur. Mais chaque chose en son temps.

Keepsake se déroule à l'académie de Dragonvale, une école de magie dans le monde des anciens. Située au cœur de la vallée des dragons, l'académie est une structure étonnante qui défie la gravité. Il y a plusieurs siècles, les mages les plus prestigieux du monde l'ont construite pour devenir le centre de recherche sur la magie. Le personnage principal du jeu est Lydia, fille d'une famille pauvre qui se débrouille comme elle peut. Elle gagne son argent toute seule depuis toute petite, en fabriquant des bibelots et en les vendant au marché de la ville. Cette jeunesse difficile développe son caractère et la rend sociable et débrouillarde. Le rêve de sa vie est de rejoindre sa meilleure amie Céleste à l'académie de Dragonvale et apprendre la magie. C'est devenu son rêve depuis le jour où le père de Céleste l'a sauvé des flammes qui envahissaient sa maison, à l'aide d'un tour de magie.

Mais aujourd'hui l'attente est terminée. Lydia a été enfin acceptée à l'académie de Dragonvale. C'est une telle joie pour Lydia, car elle ne va pas seulement entrer dans ce bâtiment prestigieux pour la première fois de sa vie, mais elle va aussi retrouver son amie d'enfance Céleste qu'elle n'a pas vue depuis 8 ans. Après un mois de voyage à travers le pays, Lydia arrive finalement à l'école de magie la plus renommée de L'Ancien Monde. Elle aperçoit l'im-

Lydia le personnage principal de Keepsake





posante construction pour la première fois du sommet d'une colline et elle réalise que quelque chose de spécial va se passer, le lieu semble totalement désert. Mais bien sûr Lydia ne va pas s'arrêter si prêt du rêve de sa vie, elle continue donc jusqu'à la gigantesque porte de l'école qui en temps normal ne devrait pas se trouver grande ouverte. C'est ici que Keepsake commence. Vous devrez entrer dans l'académie de Dragonvale et trouver pourquoi le lieu est désert et pourquoi personne n'est là pour vous accueillir.

Très vite Lydia rencontrera un compagnon, un loup nommé Zak. Zak était un dragon puissant, appartenant à un des mages les plus prestigieux de tous les temps, il s'est transformé en loup par la faute d'étudiant espiègle de l'académie. Il suivra Lydia partout et tentera de l'aider quand elle en aura besoin. Il rappelle un peu Crow de The Longest Journey ou Oscar de Sybéria, sauf que Zak joue un plus grand rôle, car d'après les développeurs il suivra Lydia durant tout le jeu. Pour éviter toute confusion, Zak n'est pas un personnage jouable. À des points spécifiques, du jeu Lydia aura des visions. Ces visions expliquent et développent l'intrigue de Keepsake.

Lydia visitera beaucoup de lieux clés, que ce soit à l'intérieure ou extérieure de l'académie de Dragonvale, comme la mystérieuse forêt Elvandar. L'académie en elle-



même est divisée en 2 zones, en haut et en bas. Le niveau du bas comprend les chambres communes et les pièces non magiques, mais l'architecture est impressionnante et les appareils mécaniques sont fréquents. Le niveau du haut est réservé au cercle de magie. Les lieux qu'on trouve là-bas sont un observatoire mystérieux, une bibliothèque magique, un solarium spectaculaire et des salles de classe inhabituelles.

Les graphismes font penser à Sybéria mais dans un genre fantasy évidemment. Les décors précalculés sont remplis de détail. Le personnage 3D de Lydia est bien modélisé. Keepsake utilise un moteur graphique appelé Glyph. Il utilise l'accélération 3D matérielle si disponible, il atteint une résolution de 1024 x768 et des effets en temps réel comme des ombres et de la lumière dynamique. Glyph est un moteur contenant en partie du matériel open source (la 3D est gérée par Crystal Space). Le moteur utilise de personnage animé en 3D sur des décors en 2D, une technique que nous voyons

**À droite :** Zak sera toujours là pour vous aider à résoudre les puzzles sur lesquels vous bloquez

**A gauche :** A l'extérieur de l'académie.



**Même Zak ne sait pas ce qu'il se passe à l'intérieur.**

**En dessous :** Lydia devra trouver un moyen pour entrer dans l'académie.



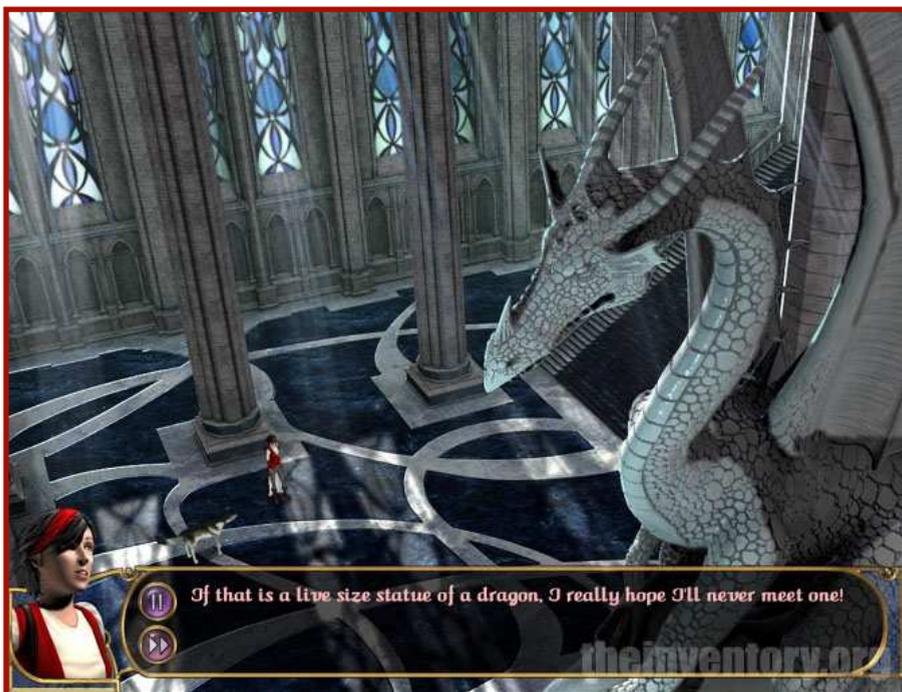


Un des puzzles qui vous demande de cliquer sur ces quatre statues dans le bon ordre.



Promenade dans le château.

En dessous: Keepsake propose une architecture très impressionnante



beaucoup ces derniers temps. Les angles de caméras sont statiques et prédéfinis.

Les musiques de Keepsake proposent une douzaine de titres créés par des musiciens professionnels, dont Yves Bordeleau (PDG de Wicked Studios) qui a à son actif 8 ans d'expérience dans l'industrie musicale. Les titres sont un mélange de classique, médiéval et musique d'ambiance, enregistrée au format OGG Vorbis. Keepsake utilise des sons en 3D, si vous en disposez.

Le gameplay propose des techniques uniques. Les joueurs peuvent résoudre les puzzles dans l'ordre qu'ils veulent pour avancer dans l'histoire. Ils sont de difficulté variable et plus vous progressez dans le jeu plus ils sont dur. Wicked Studios affirme avoir essayé de supprimer le "Aller-chercher", sorte de gameplay dans beaucoup de classique de l'aventure. Autre caractéristique intuitive du gameplay de Keepsake est le système d'aide. Wicked Studio a remarqué que le plus gros problème avec les jeux d'aventure est le sentiment qu'on les joueurs quand

ils sont vraiment bloqués. Ils doivent alors quitter le jeu et chercher une solution qui enlève le sentiment d'immersion apporté par le jeu.

Wicked Studios a donc développé un système d'aide actif dans le jeu même. Quand les joueurs sont bloqués, ils pourront presser un bouton spécial dans l'interface qui aura pour effet de demander de l'aide à votre acolyte Zak. Il y a aussi deux genres de dialogues dans Keepsake, obligatoire et facultatif. De plus, les développeurs ont ajouté un bouton de pause dans l'interface de dialogue, donc si vous avez besoin de stopper le dialogue pour faire autre chose vous pouvez presser le bouton pause et y revenir plus tard exactement au même endroit.

Keepsake proposera des graphismes splendides, des musiques épiques, un scénario à suspense et un gameplay intuitif. Est-ce le grand retour des jeux d'aventure fantasy? J'ai personnellement une petite réserve concernant Keepsake et qui concerne le nombre de personnage que vous rencontrerez. À part Lydia, Céleste et Zak il y a 1 seul autre personnage que vous rencontrerez pendant le jeu, donc 4 en tout. Des personnages uniques et inoubliables sont traditionnellement un des points du genre fantasy, peu importe le média. Qui oublierait des personnages comme Erana, Rakeesh, Uhura, Katrina et Ad Avis de la série Quest for Glory ou Abnaxys, Crow, le Draic Kin, l'Aerum et Stickmen de The Longest Journey? Quand vous quittez l'écran pour arriver à un autre dans ces jeux, vous vous demandez quel genre de créature vous allez rencontrer ensuite!

Les développeurs ont

annoncé que Keepsake ne proposera pas beaucoup de personnage, car ils veulent se focaliser le gameplay et la profondeur de la personnalité des 4 personnages. Bien que ce soit compréhensible, les développeurs prennent un risque que le jeu devienne une série de puzzles connectés entre eux, quelque chose qui devient répétitif après 2 ou 3 heures de jeu. Particulièrement quand une interface de dialogue si intuitive est créée il serait intéressant de la voir en action plus souvent.

Mais bon Keepsake n'est définitivement pas un clone de Myst et l'héroïne principale, Lydia, est bien plus bavarde que Kate Walker dans Sybéria. Dans certaines scènes que nous avons vues, Lydia fera un commentaire sur tous les objets sur lesquels vous cliquez. Après ça, le rôle de Zak et l'interaction entre lui et Lydia est extrêmement présente. Donc je pense vraiment que Wicked Studios fait un réel effort pour développer la personnalité de leur personnage. Et si le fait qu'il y ait seulement quatre personnages se calque bien dans le reste de l'intrigue et si une explication rationnelle est donnée pour ça, la logique et le réalisme n'en seront que plus respectés. Mais il reste à voir le résultat final avant de se prononcer. Quand j'ai mentionné mes craintes au PDG de Wicked Studio il m'a répondu: *"Je comprends que quelqu'un qui ne connaît pas le script en entier peut être inquiet sur ce point, laissez-moi vous dire que notre jeu sera aussi bien voir mieux que la plupart des jeux d'aventure sur l'interaction entre personnages et les rebondissements !"*

Pour conclure, c'est un des futurs jeux d'aventure les plus

attendus et c'est vraiment bien qu'une société entreprenne le challenge de créer un jeu d'aventure fantasy de qualité après si longtemps. Oui nous avons eu Thorgal et Salammbo de TAC, mais le premier dure moins de 4 heures et le second utilise un système de navigation confus et dépassé, donc ils est bien de voir quelqu'un essayer de réunir toutes les caractéristiques des jeux d'aventure fantasy, pour une fois. Les développeurs de Keepsake seront notre invité d'honneur de notre forum lors de notre fête d'anniversaire pour discuter avec vous de leur futur jeu. Mais avant ça rejoignez déjà notre forum à [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org) et faites connaître votre opinion sur Keepsake sur ce que vous savez déjà. Nous tenons à remercier Wicked Studios de nous avoir donné la chance de dévoiler leur nouveau jeu d'aventure et nous leur souhaitons bonne chance pour la suite du développement de Keepsake.

- Dimitris Manos (Traduction: Ben)



Où sont-ils?



Les chaises sont là, mais personne dessus. Très curieux

En dessous: Une magnifique vue depuis le balcon



# QUEST FOR GLORY II

## - Remake

*Note de l'éditeur: Cette preview est écrite par Joe Thorpe et moi-même. Joe écrit les previews basées sur les informations que nous envoient les développeurs. Les développeurs nous ont également envoyé une démo jouable du jeu que je n'avais le droit d'envoyer à personne d'autre, donc après le texte de Joe vous pourrez lire mon avis sur la démo.*

D'habitude je suis inquiet dès que j'entends qu'une équipe d'amateurs est en train de faire le remake d'un classique, mais avec le pedigree dont dispose Anonymous Game Developers Interactive, je pense que j'arriverai à dormir la nuit. Avec à leur actif déjà deux remakes de classiques de Sierra, AGDI (précédemment Tierra Entertainment) se sont fermement établis sur la scène freeware du jeu d'aventure et sont prêts à défendre ce titre avec leur prochain remake de Quest for Glory2: Trial by Fire.

Si vous n'êtes pas familiarisés avec le jeu d'origine, il a été mis sur le marché par Sierra au sommet de sa gloire en 1990 et la série entière est très affectionnée par la communauté aventureuse qui la considère comme l'unique série ayant réussi à combiner des éléments de RPG et d'aventure avec succès. Le remake sera à la hauteur du standard de qualité QFG du fait que les développeurs prennent les précautions nécessaires pour garantir l'attrait du jeu auprès d'un grand nombre de joueurs. Les parties aventureuses du jeu seront soulignées par l'insertion d'une interface point and click tandis qu'un système de combat amélioré se chargera de stimuler les fans de RPG. AGD2 de AGDI ont affirmé que: "La différence principale entre notre remake et l'original se trouve de toute évidence dans l'interface point & click qui simplifie le gameplay pour la plupart des gens. D'autre part, il y a ces aficionados du jeu d'aventure qui soutiennent que le text parser est la façon la

plus appréciable de jouer à des jeux d'aventure complexes tels que Quest for Glory 2. En tenant compte de cela, nous avons pris des mesures pour satisfaire les deux parts. En sa qualité de remake, le jeu est évidemment entièrement dirigé à la souris pour ce qui concerne la résolution d'énigmes, mais nous avons également essayé de satisfaire les enthousiastes du classique." Dans le nouveau système de combat, les monstres vont vous harceler, vous obligeant à faire appel à toutes vos compétences et vous donnant même l'opportunité d'augmenter votre expérience grâce aux batailles.

AGD2 dit que: *La révision la plus importante consiste probablement en l'amélioration du système de combat. C'est assez impressionnant et très amusant à jouer, même si c'est moi qui dit ça! Nous avons pris le système de combat du jeu original, avons gardé la perspective et le concept inchangés et y avons juste ajouté un tas de trucs cool. Les monstres n'attendent plus en retrait que ce soit leur tour de combattre. En fait ils vont vous sauter dessus! Le Terrorsaurus est plus agressif et intelligent dans son schéma d'attaque; les Ghouls représentent véritablement une force létale avec laquelle il faudra compter et disposent de nombreuses autres facultés magiques, plus un nouvel ensemble de manoeuvres de mêlée sauvage; le griffin peut lancer une plus grande variété de violentes attaques aériennes et terrestres. Tous les monstres dans le jeu ont reçu ce traitement,*

**En dessous: Votre compagnon loyal, le chevauchable saurus!**



et maintenant le combat va procurer un nouveau défi au joueur. Combattre les monstres vous fera UTILISER tout le potentiel de vos capacités dans le but d'augmenter vos stats.

L'utilisation de sorts magiques en combat fera aussi des étincelles, pour ainsi dire! Les sorts que le joueur peut apprendre sont exactement les mêmes que dans la version originale. Cependant, attendez-vous à voir quelques autres sorts propres aux séries QFG (qui seront accessibles dans les jeux futurs) lancés tout au long du jeu par d'autres personnages! Un des problèmes de la version originale de Quest for Glory 2 venait du fait que le système de navigation dans les allées du jeu était déroutant. AGDInteractive se sont également penchés sur ces problèmes dans le remake. D'après AGD2: "Le système de cartes des allées rappelle considérablement celui du jeu original, mais nous avons opéré quelques gros changements. Les rues n'ont plus l'air identiques - chacune des rues est unique! Nous avons fait un gros travail de construction du système des allées et nous espérons que cela aidera les gens à trouver leur chemin plus facilement - ou s'ils se perdent, au moins ils auront de jolis décors à regarder sur leur chemin! Il n'y a pas de carte pour la région du désert, mais comme dans l'original, le joueur peut acheter un compas au début du jeu. Votre saurien chevauchable a aussi la capacité de retourner automatiquement à la maison à tout moment."

En ce qui concerne les graphismes, vous pouvez constater vous même d'après les captures d'écran que ce jeu ne lésine pas sur la qualité et l'équipe d'AGDI affirme qu'ils ont tiré des leçons de leur expérience des remakes de King's Quest, de sorte que le jeu aura des graphismes encore meilleurs que ses prédécesseurs. Parmi les différences

principales, le jeu bénéficiera de plus de pixel editing et d'un plus grand souci du détail que ce que les développeurs étaient arrivés à faire pour leurs jeux précédents. AGD2 affirme: "Au début, nous avions l'intention de peindre à la main tous les décors. Cependant, après avoir créé quelques un de ces décors, nous avons réalisé que ce processus prenait trop de temps et n'était pas vraiment faisable pour un remake dans lequel les décors existent déjà. Nous sommes donc retournés à la tactique plus familière qui consiste à utiliser les écrans EGA d'origine comme base sur laquelle dessiner nos nouveaux décors. Le résultat est vraiment beau, et il y a une nette amélioration par rapport à tous les jeux précédents de AGDI. Les décors bénéficient de bien plus de pixel editing (ndt: ?) et d'un bien plus grand soucis du détail. À mesure que nous continuons de créer des jeux, nous acquerrons toujours plus de connaissance en art et design, et ceci nous permet de faire des choses que nous étions incapables de réaliser dans nos anciens jeux. Quest for Glory 2 VGA devrait être notre premier jeu ayant plus ou moins la même allure qu'un classique des jeux Sierra pour ce qui est des graphismes, et les gens vont certainement remarquer la différence en comparaison avec KQ2VGA!"

La partie audio de KQ2VGA est aussi un des aspects du jeu dans lequel AGDInteractive a excellé. De plus, la communauté du jeu d'aventure a été impressionnée par le travail des dialogues pour les 2 remakes qu'ils avaient déjà sortis. Réussiront-ils donc à nous surprendre une fois de plus avec QFG2VGA? Ils prétendent qu'il n'y aura aucun pack de dialogue cette fois - pas même sous forme de poisson d'avril (ceux qui étaient membres des forums Tierra au moment où le pack de dialogue de



De haut en bas:

1. Une des places de Shapeir
2. Le Katta Inn est toujours un bon lieu pour se restaurer et passer la nuit
3. Euh... vous oubliez votre saurus
4. Le forgeron... il s'en est sorti



**AGDInteractive a fait un bon travail sur les graphismes**

KQ2VGA est sorti savent très bien de quoi je parle). Mais en ce qui concerne la musique AGD2 affirme que: *"De même que pour l'histoire et les graphismes, la musique contiendra les mêmes thèmes de Mark Seibert et Chris Brayman. Tom a travaillé avec diligence sur ces pièces ainsi que sur leur encodage digital, de façon à obtenir un résultat optimal. De plus, il y a un certain nombre de morceaux de musique présents tout au long du jeu qui sont basées sur les thèmes originaux. Le pack digital de la musique sera inclus dans le jeu aux environs de cette période, et il n'y aura pas du tout d'options MIDI. Ceci permet d'être sûr que tous ceux qui joueront au jeu entendent exactement la même chose; que la qualité du son est optimale; et nous permettra également d'économiser beaucoup de temps durant le processus. C'est avantageux pour tout le monde!"*

Mais assez parlé des particularités techniques, concentrons-nous sur le point essentiel d'une aventure graphique: le scénario. Les développeurs ont laissé le scénario original intact. Ils ont seulement essayé d'ajouter quelques petits plus par-ci par-là tels que quelques oeufs de Pâques en plus ainsi qu'une plus grande profondeur à certains personnages et à certaines scènes. L'histoire commence après que vous avez défait les brigands dans la vallée de Speilburg et avez été proclamé un véritable héros à travers le pays. La vie d'un héros n'est jamais ennuyeuse et vous avez tôt fait de vous envoler au désert du Shapeir en tapis volant. Dark Omens prédit de sombres circonstances et la ville se retrouve vite attaquée par les Etres Elementaires et vous seul êtes en mesure de la sauver de l'annihilation. Vous devez traverser un grand nombre de localités et constamment y renforcer votre nom de vaillant héros en performant

des actions honorables (sauf bien sûr si vous êtes un voleur).

Les nouveaux joueurs pourraient s'interroger à propos de la dernière affirmation qui m'amène à souligner un des points forts de la série. Au début du jeu il vous sera donné l'option de choisir entre trois types de personnages: Combattant, Magicien ou Voleur. Ceci permet de réunir trois jeux en un du fait que certaines actions ne peuvent subvenir que lorsque vous jouez avec un certain type de personnage et vous devez faire intervenir vos capacités spécifiques pour accomplir vos objectifs. Une des caractéristiques populaires des jeux originaux de Sierra était la possibilité de récupérer votre personnage de la première partie et de l'importer dans les autres jeux de la série et ce choix a été gardé pour le remake. Le duo mari et femme qui sont à l'origine des séries, Corey et Lori Cole, ne sont d'aucune façon impliqués dans le remake, mais AGDInteractive les a tenus informés de la progression du jeu par respect pour leur travail sur l'original.

Bien que la date de sortie soit une tentative pour mi-2005, je suis assuré du fait que le jeu est toujours en progression ainsi que prévu et ceci n'a pour seul but que de garantir une qualité aussi élevée que possible pour le jeu. Ce jeu relève un sérieux défi, pas seulement par rapport à sa version originale de Sierra mais aussi à cause du fait que les remakes de King's Quest sont si populaires. Mais je garde espoir que le remake de Quest For Glory 2 réussira à se faire valoir comme un jeu pouvant être apprécié de tous.

**- Joe Thorpe (traduction: Nur Absal)**

**En dessous: Votre ami paladin Rakeesh assis à l'extérieur de la salle des guildes.**



J'ai eu le privilège de jouer à une démo du remake de Quest For Glory II. Pour information, j'ai essayé le jeu en prenant un combattant comme personnage. Il va sans dire que AGDInteractive a fait du beau travail une fois de plus. L'interface et les graphismes rappellent passablement Quest for Glory 3 (qui est mon jeu préféré de la série, donc j'étais content de faire cette constatation).

Le travail qui a été fait sur les graphismes est, selon les développeurs, aussi proche que possible d'un jeu d'aventure Sierra. Les décors et les personnages ont subi une amélioration par rapport à ceux de King's Quest 2 VGA. Le design de l'interface est pareil à celui que vous avez pu voir dans QFG3. Vous trouvez les icônes classiques de Sierra (homme qui marche, oeil, main, bouche) et aussi deux icônes spéciales, une pour la magie et une pour les actions spéciales telles que courir, se faufiler, se reposer, contrôler le temps et les stats de votre personnage. Il y a également une fenêtre qui affiche l'objet que vous avez sélectionné, votre inventaire, les options et pour finir le bouton d'aide. L'interface de dialogue est en tous points identique à celle que nous avons vue dans QFG3. Il vous est donné un certain nombre de questions à poser quand vous parlez avec quelqu'un et certaines d'entre elles ouvrent des sous questions. Vous pouvez aussi marchander avec les commerçants dans le village, et il est souvent avantageux d'offrir un prix plus bas que celui qu'ils vous proposent au début.

Le système des allées a été amélioré et est plus facile à parcourir qu'il ne l'était dans Quest for Glory 2. Le système de combat est un des meilleurs que vous puissiez trouver parmi tous les jeux de la série, bien qu'on aurait apprécié de voir une implémentation point and click comme dans QFG3. Les combats se déroulent comme suit: il y a cinq lignes dans

chacune des zones de combat. Vous pouvez vous déplacer en avant et en arrière entre ces ces lignes pour autant qu'il n'y ait pas d'ennemi dans la ligne avant et pour autant que vous ne soyez pas sur la dernière ligne. Vous avez deux mouvements d'attaque, deux mouvements de défense et vous pouvez esquiver dans deux directions. Vous pouvez même sauter par dessus le coup de l'ennemi si vous trouvez le bon timing!

La vie est fleurissante dans la ville de Shapeir. Pendant que vous jouez, des Kattas et des gardes se promènent, occupés à leurs affaires. Des marchands s'adressent à vous lorsque vous les croisez dans l'espoir de vous vendre leur marchandise. Les fans des oeufs de Pâques vont se réjouir avec QFG2. Afin de ne pas vous gêner le plaisir je ne vais rien mentionner concrètement, mais disons seulement que la chaleur du désert peut avoir des effets curieux sur les gens qui le traversent. La musique rétro est aussi magnifique à écouter et ceux qui ont joué à la version originale vont repérer un certain nombre de morceaux familiers.

Je n'ai pas essayé la démo jusqu'à la fin car je préfère savourer chaque aspect de la version définitive du jeu, mais ce que j'ai vu du jeu est une preuve évidente du fait que AGDInteractive maîtrise l'art du remaking. Cela fait également plaisir de savoir qu'ils ont lancé une autre compagnie, Himalaya Studios, qui travaille sur leur premier titre commercial. Lisez plus à ce propos dans notre Lounge. AGD Interactive/Himalaya Studios seront également invités à notre fête d'anniversaire (vous trouverez plus d'information sur notre fête dans la prochaine page) et vous aurez la chance de parler avec eux de leurs anciens et nouveaux jeux.

- Dimitris Manos (Traduction: Nur Absal)



**De haut en bas:**  
**1,2. Quelques exemples de combats dans QFG2**  
**3. Vous devez choisir votre personnage au début du jeu.**

# L'Inventaire

vous invite à ça

## fete d'anniversaire

Aussi connus sous le nom "*Le plus grand événement online jamais vu sur les jeux d'aventure*"

Nous avons publié le premier numéro de L'inventaire en novembre 2002. Pour célébrer ces 2 ans nous préparons quelque chose de spécial pour tous nos fans qui nous ont aidés jusque maintenant. Nous préparons une fête d'anniversaire en ligne ou vous aurez la chance de pouvoir discuter avec quelques-uns des développeurs et éditeurs les plus renommés dans le domaine de l'aventure. Où? Dans notre tout nouveau **forum** que vous pouvez trouver sur notre site [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org). Quand? Les lundis **29** et mardi **30 novembre**. Début de la fête à **18 heures** et fin à **minuit** les deux jours. Qui sera présent? Voici la liste des développeurs qui se joindront à la fête pour discuter avec vous:

### Nos invités:

- **Al Lowe** (Développeur de titre légendaire comme la série Larry et Freddy Pharkas)
- **AGDIntercative** (Développeur des remakes de King Quest et Quest for Glory)
- **Autumn Moon Entertainment** (Une équipe de développeurs talentueux qui travaillaient pour LucasArt sur des jeux comme Curse of Monkey Island et The Dig et qui maintenant travaille sur un jeu point and click A Vampire Story, qui a gagné le trophée du jeu le plus attendu)
- **DTP** (Le plus grand éditeur européen de jeu d'aventure)
- **Frogwares** (Développeur de Voyage au centre de la terre et de deux jeux Sherlock Holmes)
- **GMX Media / Artematica** (Les éditeurs et développeurs du futur jeu d'aventure Martin Mystère basé sur une série tv et un BD européenne très populaire)
- **Himalaya Studios** (Développeur du futur jeu d'aventure Al Emmo)
- **House of Tales** (Développeur de The Moment of Silence et Mystery of the Druids)
- **Josh Mandel** (Développeur de titre légendaire de Sierra comme Freddy Pharkas et Space Quest 6)
- **L'Art** (Développeur du futur jeu Boyz Dont Cry)
- **Pendulo Studios** (Développeur du jeu à multiple récompense Runaway et travaillant actuellement sur sa suite, Runaway 2)
- **Razor Studios** (Développeur du jeu d'aventure de science-fiction Legacy)
- **Tale of Tales** (Développeur du jeu d'aventure fantasy 3D 8)
- **TellTale Games** (L'équipe constituée d'ancien de Lucasart qui travaillait sur Sam and Max 2 maintenant annulé, et qui sont actuellement sur un titre secret)
- **White Birds Productions** (Benoit Sokal et son équipe ont travaillé sur le très célèbre Sybéria et développent en ce moment Lost Paradise)
- **Wicked Studios** (Développeur du jeu très prometteur qu'est Keepsake dont vous retrouverez une preview de ce numéro)

Ce sont seulement les éditeurs/développeur qui ont répondu à notre invitation pour le moment. Nous en

avons invité plus et en prévoyons encore d'autre. Pour en savoir plus sur les développeur et éditeur qui vont participer à la fête et pour tous les détails techniques lisez ce sujet sur notre forum:

<http://www.theinventory.org/forum/viewtopic.php?t=42> .

Nous allons modifier et mettre à jour ce sujet dès que nous aurons plus d'information. Tous ces invités d'honneur seront présents sur le forum pour au minimum 2 heures chacun pour répondre à vos question et commentaire. Chaque développeur/éditeur aura son propre forum pour que la discussion soit bien claire. Certains auront même quelques surprises pour vous!

Si vous êtes développeurs ou éditeur et voulez participer au plus grand événement online de l'histoire du jeu d'aventure contactez nous par email: [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com). Si vous voulez retirer un avantage de cet énorme événement, vous pouvez aussi sponsoriser l'événement en faisant de la publicité sur notre forum.

Nous espérons que vous prendrez part à notre fête d'anniversaire et que vous y prendrez autant de plaisir que nous à la préparer. On se revoit là-bas !

## Retour du site Adventure Developers

Le site [www.adventuredevelopers.com](http://www.adventuredevelopers.com) est finalement de retour. Adventure developer est un site qui héberge les jeux d'aventure créée par des développeurs indépendants et propose aux visiteurs un grand nombre de titres. Visitez ce site et essayez certains titres qui sont déjà disponibles au téléchargement (la plupart sont gratuits).

## Deux jeux de plus seront révélés dans L'Inventaire

Étant déjà la première publication à avoir révélé les jeux A Vampire Story et Keepsake, nous continuerons cette tradition en vous révélant deux nouveaux jeux d'aventure. L'un d'eux se trouvera dans les pages de l'Inventaire du prochain numéro et l'autre sera révélé dans notre numéro du mois de janvier. Nous essayerons aussi de lier ces articles avec une bande dessinée basée sur le jeu en question. Nous ne pouvons pas vous en dire plus sur ces jeux maintenant, mais comme vous le savez... la patience est une vertu ! Si vous êtes en train de développer un nouveau jeu et que vous voulez recevoir la couverture de grande qualité de L'Inventaire contactez-nous à [theinventory@yahoo.com](mailto:theinventory@yahoo.com)

## Larry 8 ou Loveage 1?

S'il y a bien une personne qui a le droit de donner son avis sur ce que certaines personnes appellent le nouveau jeu de Larry, c'est bien Al Lowe. Si vous ne l'avez pas encore lu, précipitez-vous pour lire son article ou il partage ces impressions sur le soi-disant Larry ici: <http://www.allowe.com/Larry/MCL.htm>

Quand nous critiquions ce soi-disant Larry lors de son développement, certaines personnes nous traitaient de puristes. Maintenant à ces personnes, nous espérons qu'elles apprécient leur mini-jeu avec le système de navigation par sperme et toute cette galère!

## L'équipe de l'Inventaire (Traduction: Ben) Le DVD Broken Saints disponible

Ça ne concerne pas les jeux d'aventure, mais comme les BD online de Broken Saint deviendront bientôt un jeu d'aventure pourquoi ne pas en parler. La série Broken Saints sort en DVD le lundi 15 novembre (ndt: anglais seulement). Il tiendra sur 4 DVD et proposera beaucoup de bonus comme les commentaires en Dolby Surround 5.1 par des acteurs célèbres comme William B Daves (X-files) et des visuels améliorés. Le DVD coûtera 40 \$ (sans les frais de port) et vous pouvez le commander sur [www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com)

## Alors que se passe-t-il avec Sealed Lips?

Beaucoup de personnes nous demandent où en est le projet Sealed Lips je vais donc vous dire ce qu'il en est de ce jeu. J'avais l'impression que créer un jeu d'aventure de grande qualité via différente personne sur le net était possible. J'avais tout faux. Le projet est donc stoppé. Mais ça ne signifie pas qu'il soit entièrement mort.

J'ai travaillé sur le scénario et l'intrigue et après les vacances quand j'aurais plus de choses à montrer je contacterais des investisseur et/ou développeur qui seraient intéressés à produire un jeu comme Sealed Lips. Une compagnie a déjà montre un vague intérêt, mais rien de concret pour le moment. Ne vous tiendrons informé si les choses bouges.

- Dimitris Manos (Traduction: Ben)

Lumière...

Je dois en profiter tant que je le peux.

Vendredi, 2 septembre. Peut-être la dernière fois que je rencontre Graham Oswald.

Un entrepôt abandonné à l'écart de la ville un lieu très calme...

... mais les lieux très calmes ne nous protègent pas des regards indiscrets.

Emerson vous enverras un message dans quelques jours. Soyez prêt et suivez les ordres.

A Arecibo il a vu que tout était mensonge. Maintenant il est prêt...

Que pensez-vous que je devrais faire?



Vous n'avez rien à faire, juste attendre.

Alors, j'attendrais.

Je ne sais absolument pas ce qu'il va se passer maintenant.

Je les sens plus fort maintenant...

... ils m'espionnent.

Ils m'ont trouvé...

... en dépit du messenger trafiqué.

Satané Satcar...

La moindre erreur...

... et vous êtes encore plus dans le pétrin...



THE MOMENT OF SILENCE





Delbridge...

Je veux juste retourner à mon appartement. Mais à première vu ça semblerait encore une grosse erreur.

Au moins personne ne peut me traiter de paranoïaque...



Arrêtez-moi et vous êtes mort!

Si j'avais voulu vous arrêter, vous ne seriez déjà plus là.

Écoutez-moi, luddite: demain vous serez isolé. Mais ça ne doit pas arriver.



Nous savons que votre copain Emerson revient de Londres. Dites-moi quand et je vous ferais une faveur.

La mort...

... ou la trahison?

Quel est le pire?

La décision était facile.

"Vivre", rester en vain.  
Mes convictions  
m'aident à surmonter  
ça.

C'est votre choix.

Maintenant je me  
demande...

... si vous êtes autorisé...

... à tuer quelqu'un pour vos convictions.

La nuit suivante.

Fuir serait  
stupide et lâche.

C'est pourquoi  
j'attends...

Ils ont promis qu'ils  
viendraient...

... et comme prévu je  
m'y suis préparé.

Ici unité 6, nous  
allons entrer!

Maintenant je  
vois...

... des gens mourir.

De ma main.

Que m'arrive-t-il?

**BOOOM**



Au moins, vous paierez  
pour vos erreurs.

Bien que j'ai une idée  
différente de la justice.



WOOM



Non, je ne suis pas  
"mort"...

Mais je ne suis pas "en  
vie" non plus.

Comme un suicide qui  
cache l'au-delà et ne  
jamais voir le paradis ni  
l'enfer. C'est comme si  
mon âme ne pouvait pas  
décider. Pour être exact...

... l'âme est hésitante...

... et ne peut décider elle-même.

Mais le pire c'est...

... qu'ils sont même dans l'au-delà ...

... ces regards insupportables...

... qui vous dévore tout doucement.

Jusqu'à la fin.

# Interview avec Himalaya Studios

*Dans les premiers exemplaires de The Inventory, nous fûmes privilégiés de pouvoir faire le test du remake de King's Quest 2 (KQ2) par TIERRA et d'interviewer les très talentueux développeurs qui aimaient s'appeler eux même Les Développeurs Anonymes. Maintenant, 2 ans plus tard, beaucoup de choses ont changé. Tierra s'est renommé AGDInteractive et est sur le point de réaliser son 3e (et peut-être dernier) remake, Quest for Glory 2 VGA. Mais les développeurs de cette magnifique compagnie ont pris de l'expansion et travaillent très dur maintenant sur leur premier sujet commercial. Cette fois, le jeu est produit sous la bannière des HIMALAYA STUDIOS ([www.himalayastudios.com](http://www.himalayastudios.com)) et les personnages sont en pré rendu 3D. Nous sommes heureux d'accueillir AGDI une fois de plus dans notre salon. Voyons ce qu'ils ont à dire sur leur prochain jeu et sur l'avenir des Himalaya Studios.*

## VOUS-MÊMES :

**- Combien de membres d'AGDI font maintenant partie des Himalaya Studios ? Wookie, le créateur du remake de KQ2, de même que Tom et Diane Lewandowski, les musiciens, en font-ils partie ?**

Les membres les plus impliqués de notre équipe, qui avaient déjà joué un rôle crucial dans le développement des précédents titres d'AGDI, ont également mis leur talent au service du projet des Himalaya Studios. Wookie a travaillé d'arrache-pied au design du jeu, aux ingénieuses énigmes, aux dialogues teintés d'humour, aux lyriques pour pas mal de chansons. Tom et Diane ont composé plusieurs très belles mélodies, rappelant leurs précédentes réalisations, mais en y ajoutant cette fois-ci un petit côté western. Attendez-vous une fois encore à apprécier leur talent au piano !

**- Y a-t-il de nouveaux membres dans votre équipe, et si oui, pouvez-vous nous en parler ?**

Il y a quelques nouveaux membres, principalement des indépendants venant des 4 coins du monde et sous contrat temporaire. Nous avons également eu quelques internes venant de différentes écoles d'art qui nous ont aidé. La plupart des nouveaux employés travaillent dans le département Création 3D, en tant que modéleur, animateur, monteur et travailleur sur la texture. Nous avons également un tout nouveau concepteur d'arrière-plans.

**- Pendant la période Tierra-AGDI, vous préféreriez rester anonymes. Beaucoup ont pensé que la raison s'en trouvait dans le caractère illégal du remake de KQ2 et la possibilité qu'avait Sierra de poursuivre les concepteurs. Pourquoi vous révéler dans les Himalaya Studios ? Est-ce que cela signifie que vous n'avez plus peur d'éventuelles attaques légales de la part de Sierra à l'encontre d'AGDI ?**

Nous ne nous sommes jamais préoccupés d'être poursuivi ou non par Sierra. On mentionnait sur notre





site et ce dès le début, que l'on retirerait nos remakes avec plaisir à la moindre demande de Sierra. Ils ne nous ont jamais rien demandé et nous en sommes très heureux, vu que l'unique but de nos remakes était de rallumer l'intérêt pour un ancien jeu d'aventure et par là-même, de rendre hommage à Sierra également. La raison pour laquelle nous n'en tirâmes jamais profit, est que notre vœu était que cette gloire aille aux vrais destinataires - les créateurs des jeux originaux Sierra. Maintenant que nous avons créé notre propre concept, nous accepterons la responsabilité de ce que nous avons fait auparavant.

### - Quelle est la raison particulière de l'appellation Himalaya Studios ?

C'est que les Himalaya Studios grimpent des montagnes, évidemment de manière littérale et physique. Nous avons une approche "haba na haba hujaza kibaba" dans tout ce que nous faisons - une chose à la fois. Cette philosophie nous aidera à atteindre nos objectifs finaux dans la création de jeux PC. Notre objectif est également de grimper les 7 plus hauts sommets au monde et ce dans chaque continent. Avec déjà deux de faits, le

Kosciuszko en Australie et le Kilimandjaro en Tanzanie, nous continuerons à grimper ceux devant nous jusqu'à atteindre l'objectif final de l'Everest dans l'Himalaya - de là le nom de notre compagnie !

### Al Emmo:

#### - Quand avez-vous pensé à développer un jeu commercial ?

Nous avons commencé à y penser il y a déjà quelques années de cela, peu de temps après la sortie de KQ1 VGA. Il y avait quelques raisons pour cela. En premier lieu, naturellement, on voulait continuer à se dépasser et partir de rien avec un nouveau projet était un bon moyen d'y arriver et de continuer à développer nos talents.

Deuxièmement, nous savions que le nombre de remakes serait limité dans le temps, vu que les titres Sierra sont fixés une fois pour toute. Faire des remakes est très enrichissant, mais pas tout à fait plausible à long terme, du fait que cela exige quand même pas mal de temps, d'énergie et d'argent à chaque sortie. Mais le plus important est que nous avons remarqué que les jeux d'aventure avaient encore un potentiel de marché, avec des centaines de milliers de gens qui en deman-

dent. Faire des remakes avait été le point de départ pour attirer l'attention, mais pour poursuivre la lutte pour la survie de ce type, nous sentions qu'il est nécessaire de vendre un produit commercialement acceptable. Si nous savons montrer aux autres compagnies, chiffres à l'appui, que les gens sont demandeurs de jeux d'aventure, il y a davantage de chances que les sociétés qui produisaient cela auparavant se remettent à en produire. Nous aimerions avoir de la concurrence avec d'autres compagnies, cela ne pourrait être que bénéfique pour le marché du jeu d'aventure. D'autres sociétés prendraient le train en marche si elles sentent que le secteur est en expansion et non en perdition. De plus, nous aimerions aussi disposer d'une société qui puisse nourrir son homme, de manière à pouvoir continuer à créer et produire des jeux d'aventure qui plaisent à un certain public. Nous ne sommes pas seulement des concepteurs de jeux d'aventure, mais également parmi les plus grands fans de ce genre - nous savons quel type de jeu est recherché parce que nous recherchons le même genre - c'est pour cela que les joueurs ne seront jamais déçus.

#### - Quand a commencé le développement d'Al Emmo & the Dutchman's Mine ?

L'idée n'est pas nouvelle, elle date de juste après la sortie de KQ1 VGA, mais le vrai travail commença après la sortie de KQ 2 VGA. En janvier 2003, j'ai déménagé pour l'Australie où avec Chris, on a travaillé sur la finalisation du design, sur les décors en haute résolution, sur l'ensemble des caractéristiques des personnages, et sur le script du jeu du début à la fin. Six mois plus tard, je suis retourné aux USA pour la

création de la nouvelle compagnie, pendant que des aides indépendants continuaient à travailler sur les animations 3D. Depuis ce moment-là, je suis retourné en Australie pour rencontrer aussi bien Chris que Wookie et développer davantage les détails de l'histoire, et j'aimerais y retourner en janvier prochain. Peu de temps après, Chris a prévu de visiter les USA pour superviser avec moi les auditions pour les voix et les enregistrements.

**- Quand vous avez démarré Al Emmo, avez-vous été inspiré par le personnage d'Al Lowe, Freddy Pharkas ?**

De manière assez incroyable, le design d'Al Emmo avait déjà été créé quand on réalisa l'existence de Freddy Pharkas ! Nous étions d'ailleurs assez surpris de voir que Sierra avait créé un western, et que personne n'en sache rien, preuve de la lacune d'un bon service marketing - je peux vous assurer que nous l'aurions acheté si nous l'avions trouvé ! Le plus surprenant aussi est que le jeu avait été co-signé par un de nos mentors, quelqu'un qui avait d'ailleurs fait la voix de Graham dans les deux remakes de KQ, John Mandell !

**- Est-ce que le nom d'Al Emmo est un jeu de mots ?**

Oui, cela en est un.

**- L'histoire sera-t-elle comique ?**

Egalement oui. L'histoire est un mélange assez fin entre l'humour et le sentimental. Vous aurez la possibilité de vous identifier pleinement aux personnages, et c'est du réel. Aussi, la spiritualité typique de Wookie percera à travers chaque dialogue et enfin, le thème du jeu est par nature tourné vers la comé-

die.

**- Pourriez-vous nous détailler quelque peu l'intrigue ?**

A la base, vous jouez Al Emmo, quelqu'un d'insignifiant, un homme d'âge moyen de la côte Est, qui a pour mission de rendre sa famille fière de lui - ramener de l'Ouest une femme. Cependant, quand Al arrive dans un village près du désert appelé Anoriza, les choses ne vont pas suivre le chemin escompté. Lâché par sa soi disant future épouse et ayant raté le seul train du retour, Al se retrouve abandonné dans cette ville pour une semaine - sans argent, sans logement, avec sa tête d'idiot et totalement non préparé à faire face et au désert et aux habitants. Cependant, Al a bien vite son attention attirée par une jeune femme du village très en avance sur son temps. Al entend bientôt des rumeurs concernant une mine abandonnée, pleine de trésors, quelque part dans le désert, et se fait un devoir de la trouver question d'impressionner la femme. Vous avez une semaine pour accomplir cela - plus vite dit que fait - et vous devrez ainsi faire face à des combats, du danger et des rencontres mémorables tout au long de votre quête.

**- Pourriez-vous nous en dire plus sur le personnage principal, sa personnalité, sa vie, ses origines ?**

Al Emmo est petit, chauve, pas du tout soigné, quelqu'un d'insignifiant qui a 42 ans, qui habite New York et n'a pas de chance avec les filles (ne nous attaquez pas avec George Costanza). Il habite avec ses parents, n'a jamais été marié, ne travaille pas (mais reçoit une allocation de ses parents chaque semaine) et a décidé qu'il était temps de changer cela. Bien qu'il en découle dès

le premier abord qu'il soit une poire de 1er ordre, son personnage prend au fil du jeu davantage d'attrait. Oui, bon, je sais... Vous pensez que cela ressemble assez fort à Larry mais il y a quand même pas mal de différences, les principales étant que la personnalité d'Al est beaucoup plus amorphe et qu'il ne porte ni costume blanc, ni médaille en or autour du cou. (De plus, le créateur du personnage d'Al n'a jamais ironiquement joué à aucun des Larry)

**- Aimeriez-vous nous parler de quelques autres personnages-clé du jeu ?**

Il y a un bon nombre de personnages que vous rencontrerez et qui sont amusants mais non utilisables. Certains d'entre eux font même partie de la vraie vie du développeur, et ont donc été plongé dans ce jeu. Un des personnages que vous allez rencontrer est Kevin, l'intelligent propriétaire irlandais du saloon, ancien barman de Liverpool, qui ressemble comme 2 gouttes d'eau à un employé des plus amusants qui travaillaient dans une cafétéria que je fréquentais souvent en Allemagne. Koko, l'employé de pharmacie, est un mélange étonnant entre l'ex-copain de ma sœur (qui vient de démarré une carrière morte née dans un groupe rock), John King de la chaîne CNN international et Dean, le numéro 1 en Australie dans l'élevage des wombats, que nous avons rencontré dans notre aventure des "7 Sommets" ! Une chose est sûre, chaque personnage est un personnage entier et plutôt inoubliable !

**- Combien de lieux et de personnages verra-t-on dans le jeu ?**

Il y a plein de personnages - 35 serait une bonne estimation, certains humains, d'autres animaux. De mémoire, je dirais autour de 70 lieux différents.

**“Les personnages sont actuellement en pré rendus 3D. Ainsi, même si nous utilisons un programme 3D pour les créer et les animer, ils sont encore rendus et affichés dans le jeu comme des esprits en 2D.”**

- Les graphismes du jeu seront un peu différents de ce que l'on a l'habitude de voir chez AGDI. Vous avez décidé d'utiliser des personnages en 3D dans des décors pré rendus en 2D. Certaines personnes sur les forums ont affirmé que les personnages paraissent étranges dans ce cas. Pourquoi avoir fait ce choix et que répondez-vous aux gens des forums ?

Pour clarifier cela, les personnages sont actuellement en pré rendus 3D. Ainsi, même si nous utilisons un programme 3D pour les créer et les animer, ils sont encore rendus et affichés dans le jeu comme des esprits en 2D. Nous avons quand même été impressionnés par notre équipe 3D, et pensons que les décors détaillés au maximum vont de pair avec le haut niveau qu'ils peuvent atteindre au niveau des animations 3D. Les décors peints à la main au départ ont été digitalisés pour convenir au style 3D des personnages et ils vont réellement bien ensemble. Nous pensons que le style que nous avons développé est bien à nous. Nous avons aussi utilisé un processus qui fait que les angles des personnages se fondent parfaitement et en douceur dans les décors, plutôt que leur donner l'impression d'avoir été " pré rendus ". Cet effet aura pour but d'éliminer les désaccords 2D/3D. Nous avons commencé à l'animation du jeu en 2D et pas mal de travail avait déjà été fait quand un talentueux modéleur 3D nous contacta. Il nous soumit son travail et notre opinion fut vite changée. Nous n'avons d'ailleurs aucun doute que tous les fans seront du même avis que nous. Avoir ainsi choisi d'aller en 3D nous permet des mouvements plus fluides

des et des animations beaucoup plus complexes dans une période de temps plus courte ; tout en conservant le style caractéristique de nos précédentes animations 2D. Le meilleur de chaque monde, en quelque sorte !

- Sur votre site, vous mentionnez des dialogues sous forme de portraits de pas moins de 24 personnages. Les têtes apparaîtront-elles en 3D ou en 2D ?

Les dialogues au sein de portraits seront illustrés et animés en 2D. Quand les personnages interviendront dans des scènes cinématiques, les gros plans seront en 3D.

- Le remake de KQ2 se caractérisait par un large éventail de scènes cinématiques, allant de séquences 3D à des plans fixes en 2D. A quoi doit-on s'attendre dans AI Emmo ?

Comme dans KQ2, vous pouvez vous attendre à des scènes en 3D, mais plus nombreuses. Elles devraient ressembler à celles de Curse of the Monkey Island, dans le sens où certaines interviendront à des moments bien particuliers du jeu, ce qui sera un incitant à poursuivre. Des plans fixes seront aussi présents à des moments bien choisis.

- Vous disiez qu'un package de voix serait également livré.

Aurons-nous l'opportunité d'entendre certaines des voix des remakes de KQ ? Est-ce que Josh Mandel sera du projet ?

Effectivement, certaines voix du remake de KQ2 seront de la partie et seront enregistrées dans un studio pro. En plus, nous avons réuni un certain nombre d'autres acteurs professionnels de manière à créer une expérience de haut niveau.

Josh Mandel n'est pour l'instant pas de la partie, mais nous n'excluons pas l'idée de l'associer.

**- Quelle musique avez-vous l'intention d'utiliser ?**

Une étonnante musique créée par les Quest Studios! Tom et Diane se sont vraiment dépassés cette fois-ci, créant bon nombre de morceaux originaux, dont de nombreux exécutés au piano. Certaines musiques sont couplées à des effets sonores, ce qui accentue l'atmosphère à certains moments particuliers du jeu. J'ajouterai aussi que leur travail rappelle beaucoup la musique de KQ2 VGA, bien qu'ayant aussi évolué - ils ont testé de nouvelles techniques comme un générateur aléatoire de sons, assurant une expérience nouvelle à chaque fois qu'on y joue.

**- L'interface du jeu sera-t-il le même que celui qu'on connaît dans les jeux Sierra ? Si oui, avez-vous prévu des améliorations dans l'interface d'Al Emmo par rapport à l'interface habituel de Sierra ?**

Le nouvel interface est de notre crû, mais avec pas mal des améliorations que vous trouveriez dans les jeux Sierra, de manière à ne pas trop troubler le joueur et de ce fait, l'éloigner du jeu.

**- Pouvez-vous nous décrire quel genre de problèmes le joueur va-t-il trouver dans Al Emmo ? Un exemple ?**

Le problème essentiel est d'essayer d'imaginer comment séduire les femmes quand on est quelqu'un d'inconsistant, d'âge moyen et qui habite encore chez ses parents. Il vous faudra être imaginatif au niveau des solutions ! Pour ce qui

est des énigmes, elles ressemblent beaucoup à ce que vous trouveriez dans des jeux d'aventures Sierra ou LucasArts. Nous avons essayé de tirer le meilleur de nos propres énigmes favorites dans les jeux d'aventure et d'utiliser la logique comme premier indice pour le joueur, le tout mélangé à des dialogues piquants, de manière à fournir en finalité une solution amusante. Chaque énigme de résolue sera comme une mini-récompense pour le joueur et de le faire avec humour est souvent une belle manière de compléter cette réussite.

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

2005, quelque temps après la sortie de Quest of Glory 2 VGA d'AGDI.

**- Avez-vous prévu une démo avant cette sortie ?**

Notre souci principal est de sortir le jeu comme prévu. Nous avons flirté avec l'idée de créer une démo jouable, mais les plans ne sont pas encore fixés, du fait que tous nos efforts actuels sont centrés sur le jeu en lui-même. Cependant, il me semble évident qu'à un certain moment une démo sera disponible.



**“Le problème essentiel est d'essayer s'imaginer comment séduire les femmes quand on est quelqu'un d'inconsistant, d'âge moyen et qui habite encore chez ses parents. Il vous faudra être imaginatif au niveau des solutions !”**



- Sur votre site, il est fait état de votre intention d'utiliser les cd et les téléchargements comme moyens de distribution. Avez-vous déjà fait votre choix ? Dans le cas de cd, seront-ils livrés avec le boîtier habituel d'un jeu ou dans un simple boîtier audio ? Seront-ils disponibles partout dans le monde ?

Probablement les 2 moyens de distribution. Nous devons nous décider quant à la forme du package. Comme pour la distribution, nous faisons tout ce qui en notre pouvoir pour permettre l'acheminement international.

- Si un éditeur montrait de l'intérêt, pourriez-vous envisager de vendre le jeu en magasin ?

Nous avons été approchés par des éditeurs intéressés, et nous pourrions l'envisager si le contrat est correct. Actuellement, nous sommes toutefois plus intéressés par une édition propre, de manière à pouvoir garder pour nous tous les droits sur le jeu et les personnages, et de cette manière les utiliser dans d'autres buts commerciaux.

- Que coûtera l'acquisition d'Al Emmo ?

Cela doit encore être communiqué. Restez branchés !

## Général:

- Nous avons eu une interview avec vous à la sortie de votre 3e produit, il y a un peu moins de 2 ans. A ce moment-là, je vous avais posé la question de savoir dans quelle état était le genre aventure et vous m'aviez répondu : " Il est à l'heure actuelle en piteux état ". Aujourd'hui, presque 2 ans plus tard, avez-vous la

même opinion ? Croyez-vous que le genre aventure en soit au même point ou les choses ont-elles évoluées favorablement pour les aventuriers du monde entier ?

Je pense que les jeux d'aventures sont actuellement en transition - dans les limbes. C'est évident que les gros éditeurs se sont rendus compte des possibilités du marché des jeux d'aventure, mais ils ne savent pas encore comment interpréter totalement ce fait évident. Ils recommencent à créer des jeux d'aventure, mais les abandonnent à mi-chemin du développement. D'autres compagnies font des jeux d'aventure, mais après la réalisation, on se rend vite compte qu'il s'agit en fait davantage d'un jeu d'action affublé d'un titre d'aventure. Nous espérons qu'en créant des jeux d'aventures authentiques et commerciaux, les éditeurs commenceront à comprendre ce que les fans de ces jeux réellement désirent. Globalement, il me semble qu'ils commencent doucement à avoir une idée, mais sont paresseux pour prendre le train en route. Les quelques jeux réalisés et qui sont réellement de vrais jeux d'aventure, comme Syberia 2, sont géants! Ils approvisionnent ainsi un public moderne qui a grandi dans un monde en 3D et qui profite du nouvel environnement technologique et hardware disponible. Quant à nous, nous avons l'intention de prendre une approche opposée et de retourner dans le temps, à un moment des années 80 et 90 où le genre aventure était à son apogée. L'avenir nous dira quel style la majorité des joueurs d'aventure préférera et cela orientera nos futurs jeux.

- Al Emmo est la 2e aventure

commerciale qui utilise le moteur AGS. La première, Fatman, n'a pas réussi à être un succès, ce qui fit grandement hésiter les développeurs AGS à sortir d'autres titres commerciaux et à plutôt opter pour de courtes histoires disponibles gratuitement. Pensez-vous qu'un succès commercial d'Al Emmo puisse donner naissance à une nouvelle vague de commercialisation de titres AGS plus longs et de meilleure qualité ?

Tout a fait. AGS est un formidable outil qui mérite d'être utilisé au maximum de son potentiel. Nous espérons que le succès d'Al Emmo encouragera les autres à créer également des jeux parfaits au niveau longueur et qualité. Ces aventures auraient ainsi également leur part dans la résurrection du genre ! Je crois que notre précédent travail chez AGDI parle de lui-même - les gens connaissent déjà la qualité de notre travail, et pour cela seront confiants dans leur achat.

- Le produit AGS est-il libre quand il est utilisé dans des titres commerciaux ou devez-vous payer un certain pourcentage au créateur du moteur ?

AGS est gratuit, qu'il soit utilisé dans un titre commercial ou non, mais nous sommes en discussion pour quand même dédommager d'une certaine manière Chris Jones pour son énorme travail. Nous lui devons beaucoup - c'est réellement quelque'un d'admirable, un forçat du travail que nous aimerions aider comme lui nous a aidé.

- Avez-vous vous-même joué aux récents jeux d'aventure AGS ? Si oui, quels étaient vos préférés et

### **pensez-vous que certains auraient pu être commercialisés ?**

J'ai joué à quelques uns, mais depuis que la création des jeux et les engagements vis-à-vis de toute une série d'obligations me prennent presque tout mon temps, je n'ai plus suffisamment de temps libre pour y jouer - commerciaux ou non. Néanmoins, ceux auxquels j'ai joué sont Pleurburg, Larry Vales, 5 days a stranger, 6 days a sceptic. Je pense que tous ont une base d'intrigue et de grandes énigmes. Avec une bonne équipe pour aider au développement pour renforcer certains éléments dans certains cas et rallonger le scénario dans d'autres, je ne vois pas de raison pour laquelle ces titres n'auraient pas de succès. Si vous avez déjà su créer un jeu, vous êtes à mi-chemin du résultat !

### **- Du fait que vous êtes maintenant occupé à un titre commercial, y a-t-il encore des chances de voir un remake produit par AGDI ?**

Quand même. Ce sont 2 entités séparées, ce qui signifie que les Himalaya Studios ne déterminent pas nécessairement que ce qui se passe chez AGDI. Chaque compagnie a son propre personnel, avec un minimum d'interférence au niveau du travail, mais s'occuper des 2 compagnies peut être une tâche usante et très prenante. Je dois l'admettre, nous avons créé (ou sommes dans le processus de création) des remakes pour la plupart des jeux Sierra qui nous intéressaient, et nous aimerions à l'avenir commencer à nous concentrer sur nos propres titres originaux.

### **- Combien de fois les jeux KQ1 et KQ2 ont-ils été téléchargés**

### **jusqu'à ce jour ?**

Ce n'est pas facile de donner un chiffre exact, du fait que nous ne disposons que des chiffres de notre site. Les jeux sont en effet disponibles de multiples autres manières. Mais notre compteur personnel affichait 216325 pour KQ1 VGA et 170021 pour KQ2+ VGA.

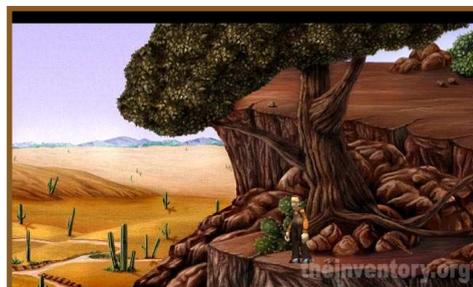
### **- Que nous réserve le futur des Himalaya Studios ? Pourriez-vous envisager de vous agrandir en une grosse compagnie qui sortirait 2 ou même 3 jeux par an, comme Sierra l'avait fait ?**

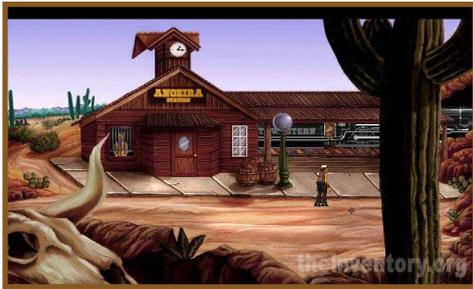
### **Vous verriez-vous comme la Sierra du 21e siècle ?**

Je vois bien les Himalaya Studios devenir comme la Sierra des premières heures. L'accent sera placé sur la création de jeux de qualité, dans un environnement familial aussi de qualité. Notre but n'est pas de devenir riche - nous voulons faire du rentable, faire ce que nous aimons, et offrir le fruit de notre passion à nos fans. Nous aimerions arriver au point de sortir plusieurs jeux par an, mais quand même éviter que ce trop grand nombre de jeux ne nous fasse perdre notre but premier qui est de créer des jeux de qualité.

### **- Cela fait maintenant quelques années que vous avez tenté de réintroduire les classiques jeux d'aventure auprès des nouveaux joueurs. Pensiez-vous aller si loin dès vos débuts ? Avez-vous fait quelque chose durant toutes ses années que vous regrettez, quelque chose que vous feriez différemment si c'était à recommencer ?**

Quand je regarde où tout a commencé, je suis complètement stupéfait. Je n'avais jamais, au grand jamais pensé que tous nos efforts à





**“ Je n'avais jamais, au grand jamais pensé que tous nos efforts à faire du jeu d'aventure auraient un impact si fort et si important sur la suite de notre existence !”**

faire du jeu d'aventure auraient un impact si fort et si important sur la suite de notre existence ! Je peux vous l'avouer du fond du cœur, je ne regrette rien.

**- Quel est l'élément de connaissance le plus utile que vous avez acquis depuis que vous avez commencé à faire des jeux d'aventure, élément qui s'est avéré réellement nécessaire au développement d'Al Emmo ?**

Nous connaissons la théorie- nous comprenons la manière de créer un jeu. Maintenant que nous avons dépassé ce stade, nous pouvons nous concentrer sur l'amélioration des détails du jeu et offrir ainsi un produit de meilleure qualité. En créant KQ 2 VGA, nous avons appris comment faire une histoire plus longue, même plus prenante et intrigante; de plus, nous avons travaillé sur le scénario et sur la cinématique. En travaillant sur Quest for Glory 2 VGA, nos niveaux d'écriture ont été chamboulés et améliorés à l'extrême. Chaque jeu nous a offert un aperçu des épreuves et tribulations auxquelles on est confronté dans un processus de développement, et nous avons appris la leçon, nous permettant ainsi de faire un meilleur produit fini.

**J'ai récemment lu sur votre site que vous aviez suivi le dernier E3. Quelles furent vos impressions sur cette expo ? Avez-vous vu des aventures intéressantes ? Avez-vous eu des contacts commerciaux bénéfiques à la production d'Al Emmo ?**

Le salon E3 était un événement intéressant à suivre. J'ai été heureux de voir un stand pour les anciens jeux, et j'ai remarqué que pas mal de gens étaient encore intéressés à se souvenir de ces vieux tit-

res. Comme pour les aventures, j'étais déçu que la plupart des jeux aient été soit annulés, soit qu'ils n'en étaient pas vraiment des jeux d'aventure! J'ai quand même discuté avec plusieurs compagnies, mais cela avait surtout comme sujet, AGDI.

**- Aimeriez-vous ajouter quelque chose ?**

Chris et moi-même sommes passés par de réelles aventures dans la vie en parallèle aux jeux d'aventure. Nous avons détaillé notre aventure des 7 sommets sur notre site. Si vous voulez en savoir plus sur ces quêtes, n'hésitez pas à consulter notre journal de bord : [http://www.himalayastudios.com/afri-ca\\_blog.htm](http://www.himalayastudios.com/afri-ca_blog.htm) Nous avons également un concours. Cinq personnes qui auront souscrit à notre bulletin d'informations seront tirées au sort et recevront une copie gratuite d'Al Emmo & the Lost Dutchman's Mine! Si vous voulez donc avoir une chance de gagner, vous savez quoi faire ! Le bulletin est également prévu pour donner les dernières nouvelles du jeu et des Himalaya Studios en général, ainsi les gens seront au courant des évolutions et de la date de sortie éventuelle.

Merci d'avoir pris la peine de nous interviewer.

**Traduction: Phil1908**

# Interview avec Tale of Tales

*Tale of Tales est une nouvelle société qui produit une aventure 3D qui s'appelle 8. Les développeurs, eux-mêmes, aiment décrire 8 comme un divertissement poétique qui propose une interaction non linéaire, paisible et ludique, plongée dans un environnement évolutif avec un personnage autonome plein de charme et de mystère. Nous les avons invités dans notre Salon pour qu'ils partagent avec nous des détails sur ce futur jeu plein de promesses. Toutes les vues illustrant l'interview correspondent à un travail en cours de réalisation, attendez-vous à un meilleur aspect dans la version définitive.*

## **Vous-mêmes :**

### **- Pouvez-vous nous parler un peu de vous ?**

Nous sommes Auriea Harvey et Michael Samyn. Nous dirigeons une petite entreprise en Belgique qui s'appelle Tale of Tales. Nos premières expériences ont été l'art sur Internet et le graphisme sur le web (voir <http://entropy8zuper.org>).

Nous avons réalisé plusieurs projets comportant des éléments qui s'apparentent au jeu, certains en 3D en temps réel. Mais " 8 " est notre premier jeu complet.

### **- Pendant votre temps libre jouez-vous à des jeux d'aventures et si oui pouvez-vous citer certains de vos préférés ?**

Nous jouons à beaucoup de jeux. Mais pas seulement dans notre temps libre. Pour nous c'est une sorte de recherche. Et dans notre recherche nous avons découvert que nous n'apprécions pas les jeux d'aventures traditionnels. Nous préférons plutôt les jeux qui mélangent les genres. Nous adorons la série des " Silent Hill ", Ico et Shadow of Memories. Nous pensons qu'on peut les appeler jeux d'aventure. Nous avons un penchant pour les titres les plus aven-

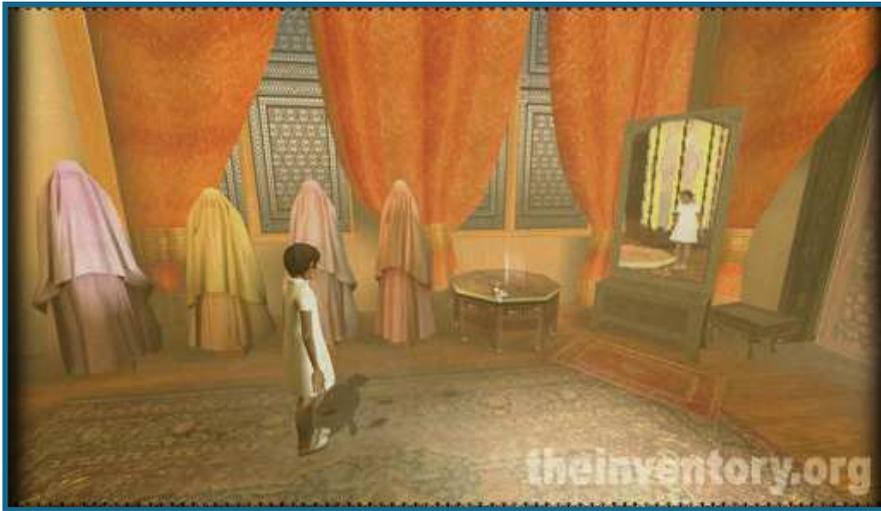
ture/horreur, comme Project Zero, qui procurent plus que de l'émotion, une vraie peur ! Mais nous avons aussi apprécié le nouveau Myst, à la base pour sa qualité de réalisation.

## **8:**

### **- Pouvez-vous nous décrire le sujet de 8 ?**

L'histoire de " 8 " commence par le conte traditionnel de la Belle au Bois Dormant. Une reine est enfin enceinte après avoir très longtemps attendu un enfant. Lors des fêtes célébrant la naissance les fées accordent des dons au nouveau-né, beauté, vertu, chant, etc... Une fée non invitée, va cependant gâcher la fête. Elle jette un sort à la





**“Lorsque le jeu commence, à notre époque, 500 ans après le jour où la princesse s'est endormie, les Méchantes Branches sont sur le point de complètement détruire le palais. Les habitants sont toujours vivants et endormis. Probablement plus pour très longtemps.”**

princesse qui devra mourir à 16 ans se piquant un doigt en filant le lin. Au départ de la méchante fée, la plus jeune des fées transforme ce mauvais sort en un sommeil de 100 ans. À son 16ème anniversaire, la princesse, alors que tout le monde s'apprête à fêter la fin du mauvais sort, se pique le doigt et tout le palais s'endort. Pour maintenir l'enchantement, les fées installent un centre d'énergie dans la plateforme du mausolée où dort la princesse. Elles entourent le palais d'une forêt impénétrable. Ainsi quand, dans 100 ans, la princesse sera réveillée par le baiser du prince charmant, la vie reprendra là où elle s'était arrêtée. Mais dans notre scénario, la méchante fée est furieuse de cet enchantement de sommeil ! Elle décide de détruire le palais malgré tout. La magie de ses sœurs regroupées l'empêche d'intervenir directement, elle va donc aider huit princes fantoches à pénétrer dans le palais en faisant croire à chacun qu'il est Le Prince Charmant. Échouant à réveiller la princesse et à s'échapper du palais, chaque faux prince emporte un objet vital du centre d'énergie du mausolée. Ceci va perturber l'enchantement de sommeil. De plus, la présence des princes



permet à la Méchante Fée d'envahir elle-même le palais sous la forme d'une plante parasite, les Méchantes Branches. Celles-ci poussent depuis la forêt protectrice qui entoure le palais. Lorsque le jeu commence, à notre époque, 500 ans après le jour où la princesse s'est endormie, les Méchantes Branches sont sur le point de complètement détruire le palais. Les habitants sont toujours vivants et endormis. Probablement plus pour très longtemps. Et, pas plus la Princesse que le palais, ne sont dans un état digne de recevoir le Prince Charmant.

**- L'architecture des bâtiments et les vêtements des personnages font penser aux traditions indiennes. Vous dites pourtant que l'histoire s'inspire de la Belle au Bois Dormant et par d'autres contes. Pouvez-vous citer certains de ces contes folkloriques qui vous ont inspirés lors de la création de 8 ?**

Ce ne sont pas vraiment d'autres contes qui nous ont inspirés mais plutôt des contes similaires à l'histoire de la Belle au Bois Dormant. On trouve une très vieille version de la saga Volsunga islandaise qui parle d'une Brunehilde endormie réveillée par le héros Sigurd (reprise plus tard par Wagner). Mais les versions de Giambattista Battista Basile et Charles Perrault nous sont mieux connues. Nous avons également découvert une histoire similaire dans les contes des Mille et Une Nuits, encore plus ancienne et probablement d'origine indienne. C'est ce qui a motivé notre choix. Une autre raison est l'atmosphère, très proche de ce que nous recherchions, qui émane des peintures orientalistes du 19ème siècle : un palais luxueux empli de gens qui ne font pratique-

ment rien. Je dirais que c'est l'influence la plus forte et que par conséquent le style penchera plus vers le Moyen Orient que vers l'Inde. Mais ce n'est en aucun cas historique. Nous préférons mêler les styles et les cultures. Le fait que le palais s'endorme pendant les préparatifs de la fête avec de nombreux invités a contribué à motiver encore plus ce choix. Dans notre scénario, nous avons mélangé entre elles ces histoires souvent contradictoires et avons brodé avec notre imagination.

**- Pouvez-vous nous décrire le personnage principal du jeu ? Sur le site du jeu vous précisez qu'elle est sourde-muette. Comment est-ce que cela affecte l'interaction avec le monde du jeu ?**

Le principal personnage du jeu est une fillette de huit ans sourde-muette. Nous avons voulu ainsi créer une certaine distance et aussi cela est important pour le jeu. Nous voulions en effet qu'il ne repose pas sur le texte mais que le joueur utilise l'observation de ce qu'il voit et entend pour communiquer avec la fillette par d'autres moyens. Elle est un personnage mystérieux. Elle est choisie par les fées comme " l'être innocent qui peut redresser le monde " mais la fillette en est tout à fait inconsciente. Elle n'est qu'une enfant, curieuse et joueuse. Lorsqu'elle est prise au piège dans le palais, son désir de revoir sa mère est mis en parallèle avec celui de la princesse de se réveiller. Son interaction avec le monde du jeu n'est pas limitée comme on peut le voir chez certains autres personnages de jeux. Dans la réalité beaucoup de personnages de jeux sont sourds-muets. Nous avons simplement annoncé clairement la couleur.

**- Vous dites aussi que c'est un personnage autonome et que son attitude est influencée par le style du joueur et par l'environnement. Ceci est à l'évidence très original dans le monde du jeu. Pouvez-vous préciser cet aspect et pouvez-vous donner un exemple du comportement autonome de la petite fille ?**

L'illustration essentielle de ceci est que le joueur et le personnage principal sont des entités distinctes. Un des objectifs du jeu est, pour le joueur de découvrir sa propre place dans l'histoire. Au départ, l'interface du jeu est assez semblable au traditionnel " point-and-click " pour indiquer au personnage où aller. Son degré d'autonomie est alors de se diriger vers le point indiqué. En exprimant alors joie, tristesse ou toute autre émotion. Plus tard, elle va commencer à faire des actions de son propre chef : ramasser des objets, s'asseoir lorsqu'elle est fatiguée, jouer, etc... La motivation déclenchant ces actions vient de la combinaison de circonstances et d'humeur. Ces éléments déclencheurs sont influencés par le joueur qui entraîne la petite fille dans des endroits qui lui plaisent ou non, la forçant à avancer dans le jeu ou prenant le temps de jouer avec elle. Nous n'avons pas l'ambition de créer une vie virtuelle basée sur une réelle intelligence artificielle. Notre but principal est de créer les conditions d'émergence d'un lien affectif entre le joueur et la petite fille. Son attitude autonome est une des techniques utilisées pour atteindre ce but.

**- Pouvez-vous nous parler de certains des autres personnages clés du jeu ?**

Les huit princes sont morts. Après avoir été pris au piège du palais, ils

y ont vécu leur vie. On peut donc trouver des traces de ces vies ici ou là dans le palais. Chaque prince possède une " profession " symbolique. Il y a un poète, un acteur, le frère de la princesse, un tailleur, un chasseur, un voyageur et un prêtre. Chacun a une bonne raison de croire qu'il ferait un mari convenable pour la princesse, et ses propres méthodes pour essayer de la sauver. Les choses qu'ils ont laissées derrière eux vous donnent des indices sur ce qui s'est passé dans le palais il y a 500 ans et comment vous et la fillette pouvez rétablir les choses. La princesse endormie joue un rôle essentiel, bien sûr. Vous n'avez aucune interaction avec elle et pourtant elle est l'épicentre autour duquel s'organise tout le jeu.

Et puis il y a la cour royale du palais avec la méchante reine qui est aussi grande prêtresse d'un culte secret, adorant un monstre " Ogre " caché dans une des tours. Le Roi est un personnage plus réservé qui a une liaison avec la nounou de sa fille. Et enfin, et non des moindres, les personnages essentiels que sont les fées. Nous ne sommes pas certains du nombre de fois où vous pourrez déceler leur présence dans le jeu, sauf lorsque sévissent ostensiblement partout, dans les " Méchantes Branches " par exemple, mais soyez en sûr elles sont là, influençant les choses.

**- Vous parlez d'un monde de jeu en évolution. Pouvez-vous expliquer comment ce monde (ici le palais) évolue ?**

Lorsque le jeu commence, c'est le bazar partout dans le palais. Les fontaines ne coulent plus, des plantes sont mortes, le jardin est envahi de végétation, tout est poussiéreux et beaucoup de choses sont cassées ou ont été volées par les

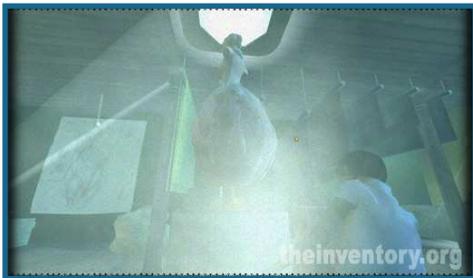


princes. Le but principal est de remettre de l'ordre dans le palais pour qu'il retrouve, ainsi que la princesse, un état le rendant digne d'accueillir le vrai Prince Charmant. Les principaux outils pour atteindre ce but sont huit pouvoirs magiques que la fillette va acquérir au cours de la progression du joueur. Au cours du jeu le palais deviendra de plus en plus agréable et vivant.



**- Combien de personnages allons-nous rencontrer (ou voir dormir) et combien de lieux différents allons-nous visiter dans 8 ?**

Il y aura des centaines de personnages endormis, et environ une trentaine qui apparaîtront dans des séquences animées. Même si le jeu commence dans un parc moderne d'aujourd'hui et que l'on traverse une forêt enchantée, il y a en fait unité de lieu : le palais. Celui-ci a un grand jardin et une cour avec différentes parties. Il y a huit tours et une centaine de pièces.



**- Parlez-nous de certaines des caractéristiques du moteur graphique employé pour 8.**

Notre moteur graphique utilise les caractéristiques de Direct3D 8.1. Nous utilisons quelques vertex shaders mais nous nous efforçons d'éviter les shaders de pixel pour préserver la compatibilité. Nous n'avons pas l'ambition de suivre la tendance " verticale " vers plus de réalisme photographique mais de favoriser plutôt l'exploration " horizontale " de caractéristiques qui existent déjà mais qui n'ont pas été beaucoup exploitées. Notre but est de créer un monde qui sera ressenti (émotionnellement) comme réel et pas nécessairement un monde qui aura l'air réel.



**- Pourquoi avez-vous choisi d'utiliser le graphisme 3D en temps réel plutôt que le pré-rendu ?**

Comme concepteurs, nous sommes très à l'aise avec l'espace 3D. Cela paraît plus naturel. C'est la 3D qui nous a fait quitter ce que nous faisons auparavant en 2D sur le web. Mais je dois dire que le temps réel est un aspect encore plus important. Nous voulons créer la simulation d'un monde qui vit et qui respire, avec des éléments qui ont leur propre logique en temps réel et non juste déclenché par un évènement. De plus le graphisme prérendu limite sévèrement le mouvement de la caméra. Et nous pensons que ce mouvement est vital pour donner une impression de 3D sur un périphérique 2D tel qu'un écran d'ordinateur. Pour nous cette expérience d'espace tri dimensionnel est très importante pour l'immersion.

**- Quelle est la plus haute résolution qu'atteindra le graphisme ?**

Je ne pense pas qu'il y ait de limite. C'est de la 3D temps réel. Tout ce que votre machine et votre carte graphique sont capables de gérer devrait fonctionner. La plus haute résolution testée est de 1600 X 1200, et ça marche bien. Avec les cartes graphiques actuelles la résolution ne semble plus être le principal blocage.

**- Combien de polygones pour modéliser vos principaux personnages ?**

Selon les standards actuels, assez peu (entre 3000 et 5000). Nous préférons l'aspect de ce type de modèles. Nous aimons le côté abstrait apporté par cette limitation (un sujet très travaillé par l'art moderne). Nous avons le sentiment



que, souvent, ces formes sont gâchées par des textures pseudo réalistes. Nous essaierons d'éviter cela et de favoriser la stylisation. Pensez à un aspect plus peinture que photographie.

**- Quelle sorte de musique allez-vous créer pour soutenir 8 ?**

Nous allons travailler avec des musiciens locaux Gerry de Mol et Eva de Roovere qui ont récemment réalisé un album appelé " Kleine Blote Liedjes ", " petites chansons nues ", ce qui est sans doute une assez bonne description de la musique qu'ils vont réaliser pour le jeu. De la musique acoustique simple et intimiste, sans doute avec des instruments exotiques et une voix superbe.

**- Allez-vous vous occuper vous-même du casting des voix ou pensez-vous demander aux éditeurs de s'en occuper ?**

Il n'y aura pas un seul mot prononcé dans 8. Ni mot écrit ni mot prononcé.

**- Si j'en juge par la vidéo que vous avez mise en ligne sur votre site, je suppose que l'interface est assez similaire à celle utilisée dans Gabriel Knight 3, c'est-à-dire que les joueurs peuvent contrôler séparément la caméra et le per-**

**sonnage. Est-ce que vous envisagez de traiter cela comme avec GK3, c'est-à-dire que les joueurs contrôlent la caméra avec le clavier et le personnage avec la souris, ou prévoyez-vous autre chose ?**

Je dois dire que ce n'est que très récemment que nous avons commencé à regarder d'autres jeux d'aventure. Nous avons été surpris en découvrant l'interface de Gabriel Knight. Nous pensions l'avoir inventée ! Malgré tout cela a été utile de voir quelque chose de similaire en action. Notre interface sera légèrement différente. " 8 " sera entièrement jouable avec la souris. Le clavier permettra d'accéder à certaines options mais ne sera pas nécessaire pour jouer. Vous pourrez bouger la caméra indépendamment de la petite fille tout en suivant celle-ci. Tout cela d'une seule main !

**- Pouvez vous nous parler d'autres caractéristiques de l'interface ?**

A l'origine nous avons prévu de n'avoir aucune interface 2D (menus, boutons), sauf le curseur. Toute interaction avec des choses se passerait dans le jeu. Mais après avoir travaillé avec International Hobo sur le design du jeu et après

quelques tests de jeu, nous sommes arrivés à la conclusion que pour simplifier le mode de jeu il fallait offrir aux joueurs quelques éléments d'interface 2D facilement accessibles. Ils seront très simples et réduits au minimum. Il n'y aura pas de menus, de panneaux de dialogues. Et il n'y aura pas d'inventaire. Désolé ! Nous espérons que l'interaction dans " 8 " sera très intuitive et transparente. Notre jeu consiste principalement à être présent dans un environnement virtuel et nous pensons que toute interface trop complexe pénaliserait l'illusion. C'est aussi bien moins un " jeu " que beaucoup d'autres. Vous n'avez pas autant besoin de ces accessoires de jeu. Il vous suffit de vous relaxer et de prendre du bon temps.

**- En lisant l'histoire du jeu, il est évident que la magie va jouer un rôle important dans " 8 ". Devrons nous jeter des sorts et si oui quels types de sorts ? Comment les joueurs contrôleront-ils cet aspect ?**

Comme je l'ai déjà dit, ces sorts vont principalement contribuer à rétablir le lieu dans son état initial. Il vous faudra donc faire des choses excitantes comme nettoyer les sols, arroser les plantes et remonter des murs, magiquement ! Il y aura aussi des sorts pour guérir les blessés et voir les rêves de certains endormis. Et, plus important encore, vous serez peut-être capables de tailler les " Méchantes Branches " qui ont envahi le palais et menacent de tout détruire. Tout sera très spectaculaire ! Actuellement nous sommes d'ailleurs en train d'envisager de refaire le design du contrôle de cette action. Nous n'approfondirons donc pas jusqu'à ce que ce soit fait, si vous le permettez.

**- Quelle sorte de problèmes le joueur devra t'il résoudre afin de**

## progresser dans le jeu ?

C'est un aspect que nous allons développer avec une société anglaise, International Hobo (vous vous souvenez peut-être d'eux pour Discworld II et Discworld Noir).

Les problèmes à résoudre seront tous des énigmes simples. " 8 " n'est pas un jeu d'énigmes ni un jeu d'adresse. Il s'agit plus d'une exploration active et d'expériences émotionnelles. Ce que vous cherchez surtout à faire dans le jeu c'est résoudre le mystère de ce qui est arrivé au palais et aussi le mystère de " qui vous êtes " comme personnage du jeu.

**- Vous parlez d'un mode de jeu non linéaire et de solutions d'énigmes multiples. Est-ce que l'issue du jeu sera déterminée par les choix d'actions pendant le jeu (y aura-t-il plusieurs fins possibles) ou est-ce que le mode de jeu non linéaire est un ensemble de chemins différents pour aboutir à une même fin ?**

Ni l'un ni l'autre. Oui il n'y a qu'une fin. Mais non cela ne veut pas dire que la construction à plusieurs branches. Il y aura une structure de base très légère, mais la plupart du temps le joueur sera libre de jouer avec les objets du monde du jeu. C'est pourquoi nous disons qu'il est non linéaire. Il y a une ligne de bifurcation possible mais relativement courte. Le plaisir de ce jeu c'est de faire toutes les petites choses, dont certaines peuvent paraître accessoires, mais qui sont surtout des interactions très amusantes à jouer.

**- Le personnage principal est sourd-muet et tous les autres personnages sont endormis ! Est-ce que cela veut dire qu'il n'y aura aucun dialogue dans le jeu ?**

C'est en effet le cas.

**- Comment décrivez vous " 8 " : une aventure facile ou difficile ?**

Nous espérons que ce sera très facile. Comme lire un roman. Tout le monde peut le faire. Il suffit de lire les lettres, les mots, puis les phrases. Ensuite, vous tournez la page. Rien de difficile !

**- Combien de temps le jeu dure t'il pour un joueur de niveau moyen ?**

Nous supposons qu'on pourra le terminer en 10 heures. Mais ce serait une folie d'aller aussi vite.

**- Quelle date de parution pour 8 ?**

Nous espérons 2005. Mais cela dépend beaucoup de l'éditeur.

**- Avez-vous trouvé un éditeur pour le jeu ?**

Nous aimerions pouvoir vous répondre oui, mais ce n'est pas le cas. Nous nous en approchons mais ce n'est pas encore fait.

**- Prévoyez vous de proposer une démo jouable avant la sortie du jeu et si oui pouvez estimer à quelle date ?**

Nous y réfléchissons. Mais c'est rendu un peu difficile par la structure très ouverte de " 8 ".

## Général:

**- Est-ce que " 8 " est le premier jeu sur lequel vous travaillez ?**

Oui.

**- Pourquoi avez-vous décidé de créer un jeu d'aventures ?**

Nous n'avons pas décidé. Nous n'avons choisi aucun genre de jeu particulier. On peut dire que c'est le genre jeu d'aventure qui s'est imposé à nous.

**- Si vous deviez identifier un**

**problème commun à beaucoup de jeux d'aventure, ce serait lequel ?**

Le manque d'originalité de l'histoire et même du style architectural. Le manque de personnages sympathiques. Une arrogance intellectuelle sans fondement. Des énigmes absurdes, tordues et artificielles.

**- Pensez-vous que les jeux d'aventures doivent évoluer et, si oui, dans quelle direction ?**

Il est vraiment honteux, et même terrifiant pour la race humaine, que les jeux d'aventures tendent à devenir les seuls jeux pacifiques. C'est pourquoi les créateurs de jeux d'aventures ont une énorme responsabilité. Ils sont les seuls à pouvoir éloigner les gens des jeux puérils et violents qui inondent le marché. J'espère que les créateurs de jeux d'aventures cesseront de cultiver les conventions du genre, en entêtés et puristes, pour s'efforcer de faire des jeux agréables accessibles au plus grand nombre. Cela renouvellera le genre et améliorera la qualité de vie en société en général.

**- Quel est le futur de Tale of Tales après " 8 " ? Une autre aventure peut-être ? Avez-vous déjà quelque chose en vue ?**

Nous avons la conception d'un jeu multi joueurs qui n'a rien à voir avec " 8 ". Et il y a aussi l'idée de faire plusieurs jeux basés sur les contes de fées avec le même personnage. Mais si ce sont des jeux d'aventures, cela dépendra surtout de la définition que vous donnerez du jeu.

Traduction: melimelo

# THE WESTERNER

*Le jeu dont vous allez découvrir le test, est publié sous deux noms différents selon que vous vivez aux USA ou en Europe. Vous le trouverez au nom de The Westerner pour l'Europe alors qu'aux USA il est publié sous le nom de Wanted. J'ai choisi d'utiliser le nom original donné par les développeurs (The Westerner) puisque c'est sous ce nom que la plupart des aventuriers l'ont connu longtemps avant sa sortie.*

Récemment un sujet sur les forums de Just Adventure, se référait à un article très intéressant sur les jeux ayant un thème comique. L'article a été écrit par Stephen Totillo, il est intitulé "Pourquoi les jeux vidéo ne sont-ils pas drôles" consultable à l'adresse suivante :

<http://slate.msn.com/id/2109202/> . L'auteur souligne le manque de titre comique dans l'industrie du jeu vidéo depuis la chute de Sierra et LucasArts. Je fus longtemps en accord avec de nombreux points que l'auteur soulève. Si quelqu'un m'avait rencontré le mois dernier et m'avait demandé quand j'avais joué à un jeu comique pour la dernière fois, j'aurais dû revenir en 1997 pour trouver une réponse correcte. C'était lorsque j'avais joué à Curse of Monkey Island, un jeu qui m'a fait rire du début à la fin. The Longest Journey, Syberia et Runaway sont des jeux amusants par moments, mais ils ne sont pas ce que j'appellerai une aventure comique.

D'un autre côté si on me posait la même question aujourd'hui, je répondrai fièrement : "La semaine dernière, lorsque j'ai joué à The Westerner. Je suis heureux de dire que The Westerner et l'une des meilleures aventures auxquelles j'ai joué ces cinq dernières années et est un sérieux prétendant au titre de meilleur jeu d'aventure de l'année. Voyons pourquoi..."

**Histoire:** En quête d'amour et d'aventure Fenimore Fillmore vagabonde dans l'ouest sauvage, recherchant l'amour et l'aventure. Une nuit il passe à proximité de la ferme de Joe Bannister. Ses aventures commencent lorsque quelques pistoleros approchent de la ferme et demandent à Joe de leur céder ses terres. Joe refuse et quand la bataille est sur le point de commencer Fenimore ('grâce' à un cactus) se retrouve accidentellement entre les deux rivaux. Les pistoleros essayent de descendre Fenimore mais ce dernier réussit à éviter les tirs et à les faire quitter le ranch de Joe. Celui-ci pour le remercier l'invite à passer la nuit à la ferme et à partager leur dîner. Il se trouve que les pistoleros travaillent pour l'homme le plus riche du village, John Starek et qu'il veut voler les terrains des fermiers. Fenimore décide de donner un coup de main à Joe, à sa famille et aux autres fermiers.

Ce ne sera pas une tâche facile pour Fenimore mais cela lui donnera sûrement quelques souvenirs dont il se rappellera toute sa vie. The Westerner, est une histoire exceptionnelle pleine de personnages inoubliables. Ils vous surprendront souvent avec leurs comportements étranges. Si je devais décrire le plus drôle d'entre eux, je ne saurais par qui commencer, mais commençons avec le personnage principal, Fenimore. Il est





**De haut en bas:**

1. Fenimore s'occupe de tout
2. Ces enfants amènent uniquement des ennuis.. Mais ils sont amusants
3. Réveille-toi Fenimore, tes pancakes sont prêts.
4. Oui c'est un dollar.

naïf par moment, mais sa forte volonté donne le meilleur de lui-même et le fait avancé. Il a le béguin pour l'institutrice locale, Mlle Rhianon, et ira jusqu'au bout pour gagner son cœur. Il y a aussi le shérif super soupçonneux qui modifie les faits pour qu'ils coïncident avec ses déductions. Les enfants des fermiers, qui adorent essayer de nouveaux jeux et rendre la vie de Fenimore plus difficile. Le docteur local est et sa débordante passion pour l'alcool. La liste de personnages amusants peut continuer encore et encore, mais mieux vaut jouer et les rencontrer. Vous n'avez pas vu un tel regroupement de personnages hilarants depuis l'âge d'or de Sierra et Lucasarts.

Considérant que l'on dépense en moyenne 50\$/45€ pour jouer approximativement 10 heures, dont 6 sont passées dans des puzzles très obscurs sans aucun retour, il est rassurant de jouer à un jeu qui tiens un bon 20-25 heures et qui a une histoire qui progresse solidement. La fin est aussi l'une des meilleures que j'ai vu dans un jeu d'aventure. Elle est très cinématographique, elle n'est pas abrupte et vient à un naturel apogée d'une histoire satisfaisante. Vous admirerez également les efforts des développeurs pour donner un petit plus... les prises ratées que vous verrez juste après la fin du jeu, sont hilarantes.

**Graphismes:** Les graphismes de The Westerner sont vraiment superbes. Ce qui m'a réellement frappé c'est l'animation fluide des modèles 3D. Par moment j'ai cru me retrouver devant un film Pixar. Les expressions faciales sont probablement les meilleures que vous ayez vues dans les modèles 3D dans un jeu d'aventure, alors qu'elle donne en même temps une apparence distincte et naturelle aux personnages. Les décors sont aussi impressionnants, les couleurs

sont toujours vives et animées. Le développeur a parfaitement réussi à conserver l'aspect comique surpassant tout autre essai en 3D vu dans des jeux comiques.

Ceci dit, les graphismes ne sont pas exempts de défauts. Le synchronisation-labiale est quasiment inexistante. Apparemment personne n'a pensé à ajuster la synchronisation des lèvres pour la version anglaise, puisque vous verrez souvent les personnages ouvrir et fermer leur bouche, bien avant qu'ils ne commencent et finissent de parler. Ajuster la synchronisation pour les versions localisées, ne doit pas être si difficile et le fait que cela n'ait pas été fait montre une légère inattention pour la version anglaise. De plus quelques effets comme les ombres auraient pu être meilleurs. Un exemple peut être quand Fenimore escalade un poteau, vous pouvez voir l'ombre de Fenimore grimant, mais il n'y a pas d'ombre pour le poteau. Et une dernière petite chose (et vous l'avez probablement remarqué par vous-même) vous ne pouvez pas l'avoir manqué, Fenimore ressemble énormément à un fameux... jouet vedette.

Je ne peux pas non plus oublier de mentionner que The Westerner, à quelques-unes des meilleures séquences cinématiques que j'ai pu voir dans une aventure. Elles sont assez longues, elles agissent habituellement comme une bonne récompense pour avoir accompli une tâche, et elles ajoutent beaucoup à l'aspect cinématique global du jeu.

**Bande-son:** The Westerner est sorti en Europe bien avant qu'il ne soit disponible aux USA. Le jeu a reçu de très bonnes notes (autour de 80%), de la plupart des magazines. Les screenshots montraient déjà que ce jeu avait un fort potentiel. En repensant à des sorties anglaises récentes, j'étais cependant inquiet que ce jeu

ne soit bâclé par des voix amateurs. Heureusement, ce n'est pas le cas pour The Westerner. La plupart des acteurs ont fait un excellent travail. Quelques-unes des meilleures performances sont celles de Fenimore, Mlle Rhianon, Joe Bannister, Alvin, Tom, Livy et le postier.

La musique est moyenne. Les musiques jouées durant le jeu conviennent au thème du western, mais elles deviennent rapidement répétitives. Même remarque pour les effets sonores qui sont peu nombreux. Cela fait véritablement petit budget que toutes les portes et armoires en bois fassent le même bruit lorsqu'on les ouvre ou qu'on les ferme. Je dirai que lorsque l'on en vient à des jeux d'aventure, d'horreur ou comique, les effets sonores jouent un rôle plus important dans la création de l'atmosphère comparée aux autres genres et les développeurs auraient dû faire plus attention à cette petite partie de l'audio.

**Gameplay:** Malheureusement je suis tombé sur une paire de tests de The Westerner sur Internet qui le fustige pour ses séquences arcades. Une conséquence intéressante est que ces tests qui écorchent le jeu ont été réalisés par des testeurs qui étaient apparemment plus âgés que la population démographique des 20 et quelques. Il est aussi intéressant que quelques personnes ont essayé de passer le mythe que la majorité des aventuriers sont 'plus âgés' comme vérité absolue et que les aventures doivent être faites pour leurs goûts. Eh bien deviner quoi, c'est complètement injustifié. Il n'y a aucune étude scientifique qui prouve que la plupart des aventuriers ont plus qu'un certain âge. Les jeux d'aventure attirent tous les âges et sexes, apparemment certaines tranches d'âges sont plus présentes que d'autres mais puisqu'il n'y a aucune preuve de cela, je ne pense

pas que quelqu'un puisse en faire une règle. Je ne dis pas que les développeurs de jeux d'aventures ne doivent pas penser aux personnes plus âgées, non plus, mais il n'y a pas de raison pour laquelle toutes les aventures devraient être faites pour des joueurs plus matures. Puisque le public est diversifié les jeux doivent l'être aussi. Donc que pense un homme de 23 ans comme moi des séquences d'arcades dans The Westerner ? Il y a trois séquences d'arcades en tout et pour tout. Deux d'entre elles sont très faciles à résoudre. Et pour la troisième, une galerie de tir, dont les testeurs précédemment cités se plaignent.... Si vous êtes déjà allé dans une salle d'arcade ou dans un parc d'attractions vous avez probablement joué à quelque chose de similaire là-bas. Vous avez un tableau, des méchants arrivent soudainement à l'écran ainsi que des personnes innocentes. Vous devez atteindre un certain nombre de méchants sans toucher un seul innocent. J'ai réussi cette séquence à mon deuxième essai. Il y a eu des rumeurs que certaines séquences d'arcades pourraient être influencées par vos paramètres systèmes dont l'effet serait de faire apparaître les méchants à une vitesse très faible, rendant impossible de passer le dernier niveau, mais je n'ai rien rencontré de tel et je pense qu'il était très facile de gagner à la galerie de tir. Je suis une personne



Réparer le chariot est un des problèmes que Fenimore va devoir résoudre.

Développeur:  
**Revivronic**  
Perspective:  
**3ème person**  
Interface:  
**Point and click**  
Site:  
**revivronic.com**  
Difficulté:  
**Facile**

En dessous: Fenimore a tendance à aller à la rencontre des problèmes.





Si Vivendi avait édité The Westerner, il aurait sorti une version non censurée.



Accroche-toi à ce...cochon cow-boy!



Le tenancier du bar local apprécie les dons... pas question d'être radin avec lui



J'ai passé tout mon temps à faire ce dîner aux artichauts et il n'en mange même pas!

qui n'apprécie pas les jeux du type action/aventure, mais 3 séquences prenant 10 minutes à passer ensemble sur 25 heures de jeux au total n'en font pas un jeu action/aventure.

De la même manière deux ou trois énigmes pour ouvrir une porte dans Doom n'en font pas un jeu d'aventure. De plus, les séquences d'arcades s'emboîtent parfaitement dans l'histoire et ont du sens. Elles ne sont pas simplement ajoutées sans but.

Maintenant que nous avons fait le point, parlons du reste et des caractéristiques les plus importantes. Premièrement, Revistronic mérite des félicitations pour avoir réussi à créer une interface 3D fonctionnelle! Jusqu'à ce jour, je disais que Jane Jensen était la seule développeuse qui avait réussi cela avec Gabriel Knight III. À partir de maintenant, il y a deux bons exemples de la façon dont un jeu peut être présenté en 3D. La façon dont l'interface point & click de The Westerner fonctionne est simple: Les graphismes sont en 3D mais vous interagissez avec l'environnement de la même manière que vous le faites dans une aventure point & click 2D.

Les angles de caméra sont prédéfinis et changent automatiquement quand vous déplacez Fenimore loin du centre de la vue. Si vous placez votre curseur sur les extrémités gauches et droites de votre écran, vous pouvez légèrement tourner la vue dans cette direction. Il y a quelques problèmes de pathfinding mais ils se produisent à quelques points précis dans tout le jeu. Si vous passez le curseur de souris sur un point intéressant vous avez deux possibilités. La première est de le regarder de plus près, et la seconde est d'effectuer une action sur celui-ci (prendre/utiliser un objet, ouvrir/fermer un tiroir, ou parler à un

personnage). En haut de l'écran vous pouvez trouver tous les objets que Fenimore récolte durant son aventure.

Les tâches que Fenimore doit accomplir sont pour la plupart logiques et originales en même temps. Il n'y a pas d'énigme utilisant des leviers à déplacer ou de "bouton glissant", alors si vous préférez ce genre de chose, cette aventure n'est pas pour vous, mais si vous appréciez les tâches basées sur l'inventaire et l'interaction avec des personnages The Westerner vous enverra au 7ème ciel. Le gameplay n'est pas linéaire et vous pouvez visiter la plupart des lieux dès le départ. C'est à la fois un avantage et un inconvénient. C'est un avantage car cela vous donne une sensation de liberté en terme d'exploration mais c'est un inconvénient, car le gameplay perd un peu de sa substance et peut sembler un peu vague (plus particulièrement pour les joueurs inexpérimentés) sur ce qui doit être fait pour avancer dans le jeu. Les développeurs ont réussi à aborder ce problème dans une certaine mesure en divisant le gameplay en tâches que Fenimore doit accomplir pour les fermiers et à en rendre la plupart faciles à accomplir. Il y a cependant 2 ou 3 moments où la solution à certains problèmes est assez vague. Par exemple, \*Spoilers\* Fenimore doit allumer un feu et pour cela vous devez d'abord couper des bûches dans une machine spéciale chez Alvin et ensuite placer les bûches coupées sur une souche d'arbre et les coupées à nouveau avec une hache... Il n'y a aucune informations données par le jeu dans ce processus et je n'avais pas compris que je devais couper une fois de plus le bois à un autre endroit. Un autre problème assez vague est quand Fenimore doit envoyer un

télégramme au postier en grimpant au sommet d'un poteau et en connectant un ...télégraphe mobile sur la connexion vers la poste... Il n'y avait encore une fois aucune information indiquant qu'il fallait le connecter quelque part. \*Fin des Spoilers\*. À part ces quelques exemples, tout le reste des tâches a du sens et ont pour résultat des situations comiques. Il y a quelque chose inhabituel que Fenimore devra gérer et qui me rappelle un peu la série Quest for Glory. Vous devez vous déplacer à cheval pour passer d'un endroit à un autre. Votre cheval à 5 points. Chaque fois que vous passez à côté d'un lieu le cheval perd un point. Si le cheval tombe à 0 point vous ne pouvez aller à un autre lieu. Pour redonner les points à votre cheval il faut le nourrir avec des carottes. Il y a des carottes dans quasiment tous les lieux et vous pouvez en planter de nouvelles à la ferme de Joe, mais il est mieux d'en avoir beaucoup dès le début du jeu pour ne pas se retrouver coincé sur un lieu précis. C'est quelque chose qui aurait pu être mieux géré, par exemple le cheval pourrait consommer seulement 1 point tous les 5/10 lieux visités pour que l'on ne soit pas obligé d'arroser et de cueillir des carottes. Un autre souci auquel vous devez faire attention est l'argent. Vous devrez acheter un certain nombre d'objets dont vous avez besoin et pour cela vous devrez d'abord trouver l'argent. Vous pouvez trouver de l'argent en fouillant les différents lieux... vous ne pouvez pas en obtenir, en faisant un emprunt à la banque ou en dupant d'autres personnes pour qu'elle vous prête un peu d'argent. J'ai trouvé l'aspect monétaire assez amusant, car c'est une tache qui est bien combinée avec le reste du prologue.

**Infos générale:** The Westerner, connu sous le nom de Wanted: A Wild

Western Adventure aux USA, est en fait une suite au moins connu 3 Skulls of the Toltec. Il a été offert dans une offre groupée pour quelques-unes des sorties Européennes, mais cela n'est malheureusement pas le cas pour la version américaine. Bien que la première version de The Westerner est connue en Espagne pour ses nombreux bugs, la version anglaise à laquelle j'ai joué était impeccable et je n'ai pas rencontré un seul bug. Le jeu propose un nombre illimité de sauvegarde, mais il aurait été bien d'avoir une option pour supprimer celles-ci.

**En quelques mots...** Si jouer à une aventure qui vous fait rire et penser que vous regardez une comédie vous manque, alors faites attention à ne pas manquer The Westerner. Je n'ai pas encore joué à The Moment of Silence, donc je ne peut dire que The Westerner est le meilleur jeu d'aventure de l'année, mais c'est certainement la meilleure aventure comique à laquelle j'ai joué depuis The Curse of Monkey Island. Personnages adorables, graphismes agréables et animations fluides, une interface 3D qui vous permet d'apprécier le jeu pendant que vous êtes installés confortablement dans votre fauteuil au lieu d'avoir à se battre avec le clavier et un scénario plein d'esprit avec une grande fin fait que vous vous souviendrez de ce jeu longtemps après l'avoir fini. Il n'est pas parfait, mais il est diablement proche de l'être. Revistronic et The Adventure Company méritent des félicitations pour proposer un aussi bon titre aux fans de jeux d'aventures. .

- Dimitris Manos (Traduction: wedge)



**Va-t-il réussir? Vous devrez jouer au jeu par vous même pour le découvrir**

**"Si jouer à une aventure qui vous fait rire et penser que vous regardez une comédie vous manque, alors faites attention à ne pas manquer The Westerner."**

**Les plus:** Personnages hilarants, graphismes très agréables avec la meilleure animation que l'on a vue dans des aventures jusqu'à présent, bonne interface.

**Les moins:** Synchronisation texte/lèvres, quelques solutions à des problèmes vagues, ramassez des carottes.

#### Le Verdict

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>Histoire:</b>   | <b>97</b> |
| <b>Graphismes:</b> | <b>92</b> |
| <b>Bande-son:</b>  | <b>78</b> |
| <b>Gameplay:</b>   | <b>85</b> |
| <b>TOTAL:</b>      | <b>89</b> |

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

# AURA:

## La Légende des Mondes Parallèles

Développeur:

**TAC**

Perspective:

**1ère person**

Interface:

**Point and click**

Site:

**auragame.com**

Difficulté:

**Très difficile**



Des objets étranges un peu partout dans Aura



L'animation n'est pas au niveau des standards d'aujourd'hui.

Je voudrais profiter de cette occasion pour m'excuser. Je devais d'abord écrire une preview pour ce jeu, mais des soucis de disponibilité l'aurait fait sortir juste après que le jeu soit disponible. J'ai ensuite reçu une copie du jeu pour le test, mais le travail scolaire à continuer de s'empiler, tant et si bien que je n'ai jamais pu m'y mettre. Je suis maintenant assis face à mon écran, me préparant à écrire le test d'un jeu disponible depuis quatre mois, déjà testé par de nombreux sites internet et magazine qui existe dans ce monde. La question est donc de savoir comment je peux écrire un article qui vaille le coup d'être lu, alors que je ne peux pas ajouter un nouveau point de vue sur ce jeu. Comment puis-je, cher lecteur, rendre cela intéressant ?

Dans une tentative de trouver une réponse à cette question, j'ai décidé d'en faire un challenge pour moi-même. Premièrement, Je ne ferai aucune comparaison entre ce jeu et Myst. Cela a déjà été fait, et je ne veux pas le faire à nouveau. Deuxièmement, Je devrai écrire avec une main attachée dans le dos. Il n'y a aucun moyen de le prouver, mais je vous en donne ma parole, ok ? Merci. Troisièmement, et sans raison précise, je devrais écrire ce test entièrement en chanson. Sérieusement. Appréciez.

**Histoire:** (Sur l'air de " American Pie " par Don McLean)

Loin, très loin, il y a ce gars nommé Umang qui recherche des anneaux

magiques. La légende prétend que, s'il réussit et accomplit d'autres nobles quêtes, il pourra leur faire faire des choses élégantes. Alors, il traversera les âges, et rencontrera d'autres sages amicaux. C'est alors que cela devient confus et me laisse sur le carreau. L'histoire est totalement embrouillée et tente d'être difficile mais ne réussit pas à impressionner, ce qui ne me laisse d'autre choix que de dire, je pense.... Que l'histoire est quelque peu bancal.

Mais il n'est pas nécessaire de s'arrêter ici, parce que l'histoire n'est pas importante et ne fait qu'interrompre le jeu. Elle est simpliste et ennuyeuse, mais ce n'est pas grave. L'exploration est ce qui compte, je le dis... l'exploration est le cœur du gameplay.

**Gameplay:** (" A modern Major General " par Gilbert et Sullivan)  
L'interface est semblable à ce à quoi j'ai déjà joué précédemment ; vous déplacer la souris pour déplacer la vue, vous cliquez pour vous déplacer et bien sûr explorer l'univers de textes et énigmes que vous trouverez quasiment partout, mais emportez avec vous un stylo et du papier, ou bien vous risquez de désespérer.

Les puzzles sont si difficiles qu'ils sont proches de la folie, si irritants que vous crierez des insanités. Vous passerez des heures à chercher la preuve que vous auriez pu louper, mais cela ne me dérange pas car je suis un " masochiste mental ".

Quelques problèmes apparaissent, comme la chasse au pixel



une ou deux fois et, des puzzles qui ne peuvent être résolus tant que vous n'avez pas demandé l'avis de quelqu'un. Globalement, malgré quelques légères erreurs je dois dire, que c'est un jeu d'aventure jouable et énigmatique.

**Graphismes:** (" Somewhere over the rainbow " by Yip Harburg)

Ce ne sont pas de très bons graphismes, je dois dire, les mondes devraient être plus vivants que ceux que ce jeu présente. Non, pas de très bons graphismes, ils sont assez simples. Des images statiques amènent l'action à une certaine platitude. Il n'y a rien d'animé quand cela le devrait, (malgré quelques cascades et feux) l'herbe devrait balancer, les feuilles devraient s'envoler, mais de très petits mouvements et cela semblent si doux...

Yeah, des graphismes pas géniaux, mais je devrai dire qu'ils auraient été vraiment impressionnants en 98. Le rendu est complet, mais ce détail n'est pas ce qui me dérange réellement. Les plantes et les personnages font tous faux et plastiqués, une grosse erreur, et cela me dérange. Non des graphismes pas géniaux, mais pas mauvais non plus. Il pourrait être facilement meilleur... Mais je ne suis pas aussi fou.

**Bande-son:**(" The Sound of Music " par Rodgers and Hammerstein)

Il n'y a pas vraiment de ce que l'on appelle musique. Il y a du son d'ambiance qui est assez bon.

L'atmosphère du jeu rend le monde plus vivant, améliorant leurs senti-



ments comme un bon jeu le doit. Le son du vent et de la pluie dans les mondes naturels les rend vibrants et réels. Les machines fournissent tout un thème électrique étrange. Les voix sont simples dans les cinématiques, mais ce problème est léger et l'histoire est si vide que cela n'est pas un problème. Je pense que globalement le son est correct (avec quelques petites améliorations possibles), améliorant l'expérience de jeu, et je l'approuve.

**En quelques mots...** Je suis à court de musique. Ok pour résumer : pas mauvais, mais pas très bon non plus. Les graphismes sont moyens, le son est assez bon, l'histoire aurait été meilleure si elle était plus courte. Les énigmes sont difficiles, mais assez amusantes si c'est votre truc, bien que quelques-unes soient ridicules. Ce n'est pas que je ne pense pas que ça vaut les 20\$, c'est juste que, hum, ce jeu dont j'ai dit que je ne parlerai pas au début de cet article ? Yeah, vous voyez le 4ème volet qui est maintenant disponible et dépasse ce jeu de très loin. Mais si vous avez une affinité pour ce genre de jeux que vous vous devez d'y jouer, alors par tous les moyens récupérer une copie de Aura : Fate of the Ages Beyond Myst... Ah, zut....

- Justin Peeples

**A gauche:** Quelques modèles 3d que vous verrez dans les cinématiques.  
**A droite:** Un joli lieu enneigé.

**"Pas mauvais, mais pas très bon non plus. Les graphismes sont moyens, le son est assez bon, l'histoire aurait été meilleure si elle était plus courte. Les énigmes sont difficiles, mais assez amusantes si c'est votre truc, bien que quelques-unes soient ridicules."**

**Les plus:** Mécanismes de gameplay simples et immersifs, beaucoup de puzzle ardu.

**Les moins:** Histoire faible et inconsistante, graphismes et voix médiocres.

### Le Verdict

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>Histoire:</b>   | <b>70</b> |
| <b>Graphismes:</b> | <b>65</b> |
| <b>Bande-son:</b>  | <b>85</b> |
| <b>Gameplay:</b>   | <b>85</b> |
| <b>TOTAL:</b>      | <b>76</b> |

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

## Un test en hommage à

# The Last Express

*Ben Keeney a écrit une analyse en hommage au jeu d'aventure le plus original et le plus unique. The Last Express est le seul jeu d'aventure créé par Jordan Mechner qui est quant à lui célèbre pour ces différents Prince of Persia. Je crois que ce jeu est assez rare de nos jours, mais de l'avis de Ben, si vous le trouvez, achetez-le.*

Développeur:  
**Jordan Mechner**  
 Perspective:  
**3ème personne**  
 Interface:  
**Point and click**  
 Difficulté:  
**Moyenne**

Jordan Mechner est à l'opposé de Tim Schafer. Schafer est parti de la création des jeux d'aventure fantastiques comme Grim Fandango et Day of the Tentacle, pour en arriver à la console Xbox avec Psychonauts. Mechner, de son côté, avait créé Karateka et 3 jeux de Prince of Persia avant de se lancer dans les jeux d'aventure. Quand on voit le résultat, cela lui assurerait déjà le titre de vétéran dans le genre. Mechner a créé une pièce d'orfèvrerie appelée The Last Express, " une expérience inoubliable " étant le moins que l'on puisse en dire, et c'est vraiment désolant de voir que durant les 7 années suivantes, rien n'est venu compléter cela. Que ce soit venant de lui, ou de quelqu'un d'autre.

En effet, The Last Express est toujours aussi important aujourd'hui qu'au moment de sa sortie. Il a pas mal de points communs avec des merveilleux films ; ceux qui avaient percé tous les plafonds à leur sortie, mais que l'on avait plus que redécouvert dans des ciné-clubs par après ont depuis longtemps disparus. En 1997 et 1998, on se souvient tous du battage publicitaire fait autour du jeu d'aventure Blade Runner par Westwood et comment on y jouait en temps réel avec un monde con-

stamment en mutation. Je pense que les gens n'ont pas été impressionnés car ils se sont imaginés que les jeux allaient dans cette voie mais sans réelle finition. En effet, comme chacun le sait de nos jours, les designers de Blade Runner avaient bien trompé leur monde, et le jeu n'atteint jamais le but promis. La réaction après coup fut optimale, comme ils l'ont dit, et Jordan Mechner est l'homme qui actuellement créa une expérience interactive qui vivait et respirait, messieurs, dames. Aucun jeu n'avait et n'a plus été créé qui ressemble à The Last Express. Jusqu'à ce jour, c'est une originalité. C'est vraiment désolant de se rendre compte 7 ans après comme cette chose était innovatrice, mais rien ne pourra venir nous contredire. The Last Express était, je devrais dire, est toujours en avance sur son temps !

**Histoire:** N'oubliez surtout pas que le jeu raconte finalement une belle histoire. Nous sommes en 1914, le monde est à la porte de la 1ère Guerre mondiale, et cela ne suffit pas, le jeu se joue en 3 jours sur un des plus prestigieux trains de l'époque, l'Orient Express. Avec les tensions déjà élevées à travers toute l'Europe et de nombreuses cultures différentes confinées dans un espace réduit, vous ressentirez

**En dessous:** Notre héros discute avec la magnifique violoniste autrichienne, Anna Wolf



d'autant mieux les motivations opposées, les marchandages sous la table et enfin les méfiances existantes.

Même votre propre personnage, Robert Cath est assez énigmatique. C'est un jeune américain poursuivi par la police qui reçoit un télégramme d'un vieil ami nommé Tyler Whitney. Il est invité à le rejoindre sur l'Orient Express, et il a quelque chose à lui montrer qui lui permettra de souffler un peu. Malheureusement Cath arrive trop tard, ne rattrapant le train que de justesse grâce à l'intervention d'une moto très rapide, et là les surprises ne font que commencer en trouvant le compartiment de Tyler. Celui-ci est bien là, mais assassiné. C'est alors à Cath, tout en empruntant l'identité de Tyler, de découvrir ce qui se trame. Qui a tué Tyler et pourquoi ? Que voulait-il lui montrer ? Le suspense grandit au fur et à mesure que le temps passe.

Pendant le voyage entre Paris et Constantinople, vous devrez faire face à pas mal de dangers et de complots insoupçonnés, mais vous ferez aussi la connaissance de personnages fascinants. Il y a la très belle Anna Wolf, une splendide violoniste autrichienne qui voyage avec Max, son chien. Vous apprendrez qu'un industriel allemand, August Schmidt, semblait être en cheville avec Tyler dans une affaire louche. Vous serez convié à rejoindre le riche wagon privé de Kronos, un prince qui donne l'impression que Tyler détenait quelque chose qu'il voulait. Et puis, il y a l'adolescente russe, Tatiana Obolensky, qui voyage avec son grand-père, le comte Vassili. Elle découvre qu'un de ses amis d'enfance est aussi dans le train, l'anarchiste Alexei Dolnikov, qui méprise Vassili. Vous rencontrerez aussi dans de

terribles circonstances, un serbe révolutionnaire appelé Milos Jovanovic et sa bande de brutes. Evidemment, on ne pouvait oublier George Abbot, l'anglais qui est plus important qu'il n'y paraît à première vue, ou encore la très colorée famille Boutarel dont le fils court toujours dans les couloirs, un sifflet à la main ou à la recherche de scarabées. Il y a bien sûr davantage de personnages et chacun a une image et un fond propre qu'il vous faudra découvrir. C'est très fascinant, bien fait et franchement, inoubliable.

**Gameplay:** Malgré tout le temps et les efforts qui manifestement ont été investis dans cette production, vous n'appréciez pas immédiatement toutes les richesses dont vous disposez. Croyez-moi, ce n'est pas un défaut mais une qualité ; une sorte de testament de la manière dont ce jeu fonctionne pour vous faire vivre dans un monde réel. Le temps s'écoule réellement et chaque seconde qui s'égère vous rapproche de la destination finale.

Chaque personnage possède sa propre " horloge " et s'oc-

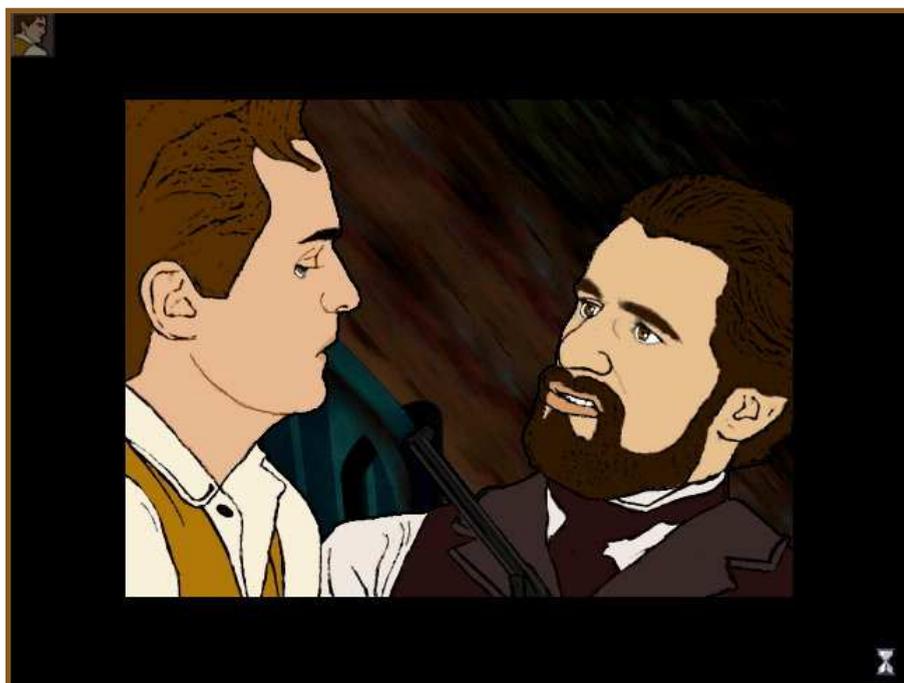


Ils n'aiment pas trop voir un américain sur le train



Si tout le monde pouvait être si calme sur le train

En dessous: Monsieur Cath, ne négligez pas le révolutionnaire





**Ce jeu est une merveilleuse pièce d'orfèvrerie**

cupe de ses affaires en ne tenant pas compte de ce que Vous faites, même si le fait de fouiner dans un compartiment vous empêchera d'entendre au même moment une conversation importante. En effet, ce jeu donne énormément de liberté au joueur. Si par exemple, vous pensez qu'une réunion va avoir lieu dans le wagon-restaurant ; vous pouvez vous y rendre et les écouter ou plutôt en profiter pour fouiller leurs affaires tant qu'ils sont absents, ou encore faire quelque chose de tout à fait différent !

Tout est dans les mains du joueur pour qu'il écrive sa propre version des événements. Même les résultats sont différents. Il y a une vraie fin importante, mais d'autres histoires peuvent également s'achever plus tôt dans le jeu, et ce d'une bonne ou mauvaise manière. Comprenez-moi bien, il y a bien une ligne de conduite et une intrigue qui nous guide dans le jeu, mais si vous passez outre certains éléments de l'histoire dans le temps imparti, cela ne dépend que de vous. Pour un joueur moyen, il lui faudra entre 3 et 4 essais pour découvrir tout ce que le jeu est prêt à lui offrir, et donc

découvrir l'histoire dans son intégralité et toutes les nuances des personnages. La jouabilité est bien étudiée, une réminiscence de Syberia (ou fusse plutôt l'inverse ?) dans le sens où elle dépasse pas mal des contraintes du genre pour ainsi suppléer aux lourdeurs du voyage, permettant ainsi au joueur de ne voir que l'histoire présente. Tout se passe à la 1ère personne mais qui dérive vers la 3e dans les scènes cinématiques où vous participez. Vous pourrez vous diriger en cliquant tout au long du train, allant vers l'avant ou l'arrière, tournant à 180°, et souvent regardant vers le haut ou le bas à volonté. Pour traverser un wagon entier à grande vitesse, il vous suffira d'un double click vers l'avant et ce sera fait.

Plus loin pour simplifier les aspects de la jouabilité, l'inventaire ne dépasse jamais 10 objets et il n'est pas nécessaire de les combiner ensemble. Il n'y a pas des masses d'énigmes, même si celles qui apparaissent sont aisément compréhensibles et amusantes. Le plus dur dans le jeu réside finalement dans votre timing. Si ce n'est pas fait assez rapidement, la fin sera plus rapide que prévue. Parfois, pour éviter votre propre mort, vous n'aurez pas d'autre choix que le combat. Ce n'est jamais bien compliqué, même si cela nécessitera quelque adresse au niveau des contrôles.

Pour la plupart, il suffira de cliquer la souris pour éviter la charge de l'adversaire, et d'ensuite cliquer l'icône " poing " sur lui pour le frapper. C'est la même procédure pour le plus compliqué des combats, mais en plus il s'agira aussi de bloquer et d'esquiver. De plus, si vous perdez un combat, vous pouvez recommencer immédiatement. Le jeu vous permet en effet de revenir en arrière à tout moment si vous estimez avoir

**En dessous: Quelle belle attitude de l'Europe...**



loupé quelque chose. En fait, c'est un réel plaisir d'y jouer. Vous mourrez facilement pour vous rendre compte que l'aventure n'est pas si facile que cela, mais qu'elle est également dure par moment. Mechner a pu trouver le juste équilibre.

**Graphics:** En terme de présentation, le jeu est tout à fait un cran au dessus. Les graphismes sont grandement inspirés par l'Art Nouveau., ce qui fixe la période du jeu sans erreur possible à une époque où ce style était très populaire, entre 1890 et 1914. Le train lui-même a été dessiné sur base d'un wagon couchettes de la même époque que l'équipe de designers a pu étudié et photographié. C'est au milieu de cette création informatique que les personnages, mélange d'animation et d'acteurs, se bougeront et interféreront entre eux.

L'animation n'est généralement pas fluide, ce qui a pour résultat un style assez saccadé, ce que pas mal de gens ont assimilé à une manière de bouger proche des comics des années 1900. Personnellement, ce style m'a paru fort original pour le jeu et je ne crois pas qu'il ait tant vieilli. Le jeu paraît réellement innovateur même joué de nos jours.

**Bande-son:** le son n'occupe pas qu'une petite part dans l'achèvement total. The Last Express nous démontre je le pense le meilleur usage qu'on ait jamais fait du son dans un jeu d'aventure. Dans l'actualité où les jeux actuels sont du style Dark Fall où le son est utilisé pour faire peur aux gens, je comprends que mes louanges sont déplacées. Toutefois, je pense le contraire.

Les bruits du train en mouvement, ou entrant dans une gare, les bruits des plats en argent qui s'entrechoquent dans le wagon-restaurant, tous les bruits de cuisine quand vous passez à proximité, le fait que les pié-

ces que vous recherchez vous semblent à chaque fois plus proches, le fait que les voix derrière les portes semblent étouffées, la manière dont le vent siffle quand vous êtes sur le toit, etc. Le jeu vous immerge à chaque fois davantage dans son monde et ce par le biais de ces merveilleux effets spéciaux. Le résultat de la musique est impressionnant et vous plonge dans une séquence de 2 heures de concert (que vous n'êtes pas obligé d'écouter en entier). Sans aucun doute, le travail effectué dans ce domaine fut gigantesque.

Mon dernier avis se portera sur les voix en fait. C'est parfait. Si vous êtes quelqu'un qui appréciez les vrais accents et dialectes dans les jeux, pour faire pendant aux pitoyables acteurs qui essaient de faire passer une manière particulière de parler, alors vous serez servis. Chaque personnage ne semble pas seulement authentique mais est joué en toute véracité. L'homme que vous jouez connaît quelques rudiments de langue mis à part l'anglais, ce qui apporte au jeu un force supplémentaire ; les personnages parlent leur propre langue et vous les comprenez via des sous-titres. Pour un jeu qui se passe dans l'Orient Express, cet élément est d'autant plus important qu'il rend l'expérience plus crédible.

**En quelques mots...** Très simplement, le jeu a captivé mon esprit dès le début. Je me suis senti comme emporté dans un tourbillon d'événements à bord d'un train légendaire, fonçant à toute allure à travers les paysages d'Europe. Avec une combinaison presque inégalable entre les images, le son, le scénario, les personnages et une jouabilité prenante, The Last Express est confortablement installé dans le fauteuil du meilleur jeu d'aventure.

- Ben Keeny (traduction: Phil1908)



Prendrons-nous place dans le wagon-restaurant ? Ou irons-nous plutôt poser quelques questions aux suspects ?

**“Avec une combinaison presque inégalable entre les images, le son, le scénario, les personnages et une jouabilité prenante, The Last Express est confortablement installé dans le fauteuil du meilleur jeu d'aventure.”**

**Les plus:** très beau, très original quand aux images. Le meilleur son jamais entendu dans un jeu d'aventure. Une histoire d'aventure et de romance éternelle. Un jeu brillant en temps réel qui n'a pas pris une ride après 7 ans.

**Les moins:** je suis sûr que certains n'aimeront pas les combats ou regretteront l'absence d'énigmes. Mais pour ma part, il n'y a rien qui manque dans ce chef-d'oeuvre, et j'en ai eu pour mon argent.

### Le Verdict

|                   |            |
|-------------------|------------|
| <b>Histoire:</b>  | <b>96</b>  |
| <b>Graphisme:</b> | <b>96</b>  |
| <b>Bande-son:</b> | <b>100</b> |
| <b>Gameplay:</b>  | <b>95</b>  |
| <b>TOTAL:</b>     | <b>96</b>  |

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

# BITS ET OCTETS

## LE COIN DU HARDWARE



Dans le dernier numéro Oliver vous parlait des cartes graphiques. Maintenant il nous parle des appareils photos numériques pour ceux qui veulent garder leurs souvenirs mieux que quiconque.

**P**endant ces 10 dernières années, le PC familial ordinaire s'est transformé d'une simple machine à traitement de texte en un appareil multimédia. Combiner avec un simple appareil photo numérique l'ordinateur peut devenir un véritable labo photo qui vous aurait coûté cent fois plus il y a quelques années. Et tandis que des applications comme Photoshop, le logiciel standard pour le traitement d'image, peuvent rattraper des photos ratées, il est essentiel de prendre du matériel de meilleure qualité possible à la base pour qu'une bonne photo semble excellente. Ce mois-ci, Bits & Octets vous conseille sur les points à prendre en compte lors de l'achat d'un appareil photo numérique.

### Le plus perfectionné= le meilleur?

La première chose que les débutants regardent est le nombre de megapixels (MP) imprimé en grande lettre sur la boîte et les fabricants font tout pour faire croire que plus le nombre est élevé mieux c'est. Un appareil photo numérique professionnel atteint de nos jours 20 MP et avec ça ils ont dépassé la résolution du 35mm et presque atteint un format de catégorie moyenne. Le prix cependant atteint une somme de 1000 Euros/Dollar par mega pixel. Les appareils pour le grand public tournent entre 3 et 10 MP et peuvent être trouvés en supermarché avec un prix aux alentours de 150 Euros/Dollars. Mais est-ce qu'un appareil bon marché avec 4 MP par exemple peut rivaliser avec un appareil plus vieux de 1 ou 2 MP mais de marque. La réponse est simple... oui!

Tout d'abord, les appareils bon marché n'atteignent jamais le nombre de MP promis, souvent le logiciel fourni transforme l'image pour la faire paraître plus grande avec plus ou moins de succès, souvent moins. De plus, l'optique de ces appareils est généralement mauvaise car le constructeur utilise des objectifs plastiques

bon marché. J'en ai fait l'expérience par moi-même, mon premier appareil numérique fut un modèle bon marché 3,3 MP de Kodak et je n'étais jamais satisfait surtout quand je voyais les photos du Nikon Coolpix 990, 3,3 MP que mes collègues utilisaient. J'ai donc échangé mon Kodak contre un modèle plus ancien, un Canon Powershot Pro 70 avec seulement 1,3 MP et ce que je peux en dire c'est que le Canon avec seulement un tiers de la résolution de l'autre, les photos étaient plus claires, propres et plus brillantes, seule la résolution moins élevée les rend moins belles que le Nikon mais elles sont incomparables avec l'appareil Kodak bon marché.

Tandis que le 1,3 MP offre à coup sûr une résolution suffisante pour les photos destinées à être regardées à l'écran ou pour les journaux, pour l'impression on reste limité à une petite taille. Pour imprimer une photo de 20 x 30 cm la photo numérisée doit faire 3000 x 2000 pixels à savoir 3 à 4 MP. Les bons appareils numériques pour les débutants tournent autour de 400 Euros/Dollars et ont entre 4 et 5 megapixels. Les modèles au-dessus ont souvent entre 8 ou 10 MP et coûtent dans les 1000 Euros. Les marques recommandées sont Canon, Minolta, Nikon, Olympus, Pentax ou Sony. Mais sachez que leurs modèles bas de gamme (200 à 300 euros) ne sont pas recommandés, car ils présentent les mêmes défauts que les appareils sans marque. Si vous ne voulez pas dépenser tant d'argent dans un appareil photo tournez-vous plutôt vers un modèle ancien ou d'occasion. Un Nikon Coolpix 990 d'occasion est vendu entre 175-250 Euros/Dollars sur Ebay et le résultat est bien meilleur qu'avec un des modèles Coolpix supérieurs comme le 885 ou le 4800 qui coûte facilement le double. Après tout, le prix des appareils numériques est en chute libre et la technologie évolue très vite. Un des meilleurs, si pas le meilleur, 5 MP, est le Canon Powershot G5, sorti à Noël dernier et qui coûtait 800 Euros/Dollar, et qui est vendu maintenant pour 400

Euros/Dollars. Et c'est encore un des meilleurs appareils numériques de sa catégorie, car maintenant les 8 MP ou même 10 MP sont sur les rayons, mais ces hautes résolutions sont seulement utiles si vous voulez imprimer de très très grande "tapisserie".

### Compact ou Reflex?

Les photographes professionnels et les amateurs ambitieux jurent seulement par l'appareil reflex (SLR) et n'utiliseront jamais un compact.

Hélas ils ont chacun des avantages et des inconvénients. Tout dépendra de l'utilisation qu'on veut en faire et combien d'argent vous avez à dépenser. Il y a beaucoup de différence entre ces deux types d'appareil cependant. La différence principale est le prix. Les appareils réflexe numériques commencent aux alentours de 750

Euros/Dollars, sans objectif. Un bon objectif coûte environs le même prix que l'appareil lui-même. Il existe des objectifs moins chers et aussi des appareils dans un kit avec un objectif pour seulement 50 Euros de plus, mais en général ces objectifs n'utilisent pas toutes les possibilités de l'appareil photo. Un bon exemple est le Canon EOS 300D (Europe) / Digital Rebel (Amérique) / Digital Kiss (Asie), son kit d'objectif est vraiment minable même s'il est peut-être suffisant pour un débutant.

L'autre différence importante est que les appareils compacts ont un viseur qui ne reflète pas la réalité. Pour voir exactement l'image qu'on va prendre, il est nécessaire d'utiliser l'écran LCD à l'arrière. Beaucoup d'appareils compacts ont un écran mobile qu'on peut tourner dans toutes les directions il est donc possible de prendre des photos sous tous les angles sans

que le photographe se torde dans tous les sens. Les reflex eux n'affichent pas ce que l'objectif voit, ils peuvent seulement montrer la photo après qu'elle soit prise. Ça signifie aussi que les reflex ne peuvent être utilisés comme caméra vidéo.

Les reflex combinés avec un set d'objectif et un flash externe sont assez lourds à porter, utilisés généralement quand on veut prendre une photo d'une situation précise. D'un autre côté, un appareil compact est très pratique et assez petit pour tenir dans la poche, idéal pour les photos instantanées. Les instantanées sont par contre un problème pour beaucoup d'appareils compacts, après avoir poussé sur le bouton, l'obturateur prend un petit moment pour faire la photo, trop quand l'objet du désir bouge trop vite et même les portraits ont besoin de plusieurs essais avant que le résultat soit satisfaisant, car les gens ont tendance à cligner des yeux ou à bouger au mauvais moment - la loi de Murphy.

Un avantage du reflex est qu'il autorise l'utilisation de réglage ISO plus élevé et de plus belles images qu'un appareil compact dans la même gamme. Quand la luminosité est faible et que vous n'avez pas de flash, oubliez le flash qui est intégré à l'appareil qui est seulement bon sur une distance de 3 mètres avec la cible juste en face, préférez un réglage ISO plus élevé. Tandis que la plupart des réflex offre 3200 et même 1600 le résultat est très bon avec des photos de qualité. Beaucoup d'appareil compact on beaucoup de problème avec l'ISO 400, mais les réflex eux s'en sorte bien mieux.

Tandis que les appareils compacts offrent un zoom de 24 à 135 mm souvent équivalents à un appareil





analogique. Il existe aussi des super zooms jusqu'à 400 mm, mais ses soixante-dix appareils coûtant très cher. Des zooms interchangeables de 10 mm à 600 mm offrent une grande variété - ils ne sont pas donnés bien bien sur particulièrement quand ils comprennent un stabilisateur d'image et une bonne valeur d'ouverture (vu au F-stop, plus le nombre est petit meilleur est l'objectif, par exemple f/3,5-5,6 est la norme pour un zoom entre 80 et 200 mm, f/1,0-1,0 serait optimal, mais bien sur impossible).

Le dernier point à prendre en compte est que tandis que les appareils compacts ont beaucoup de point fort, les réglages des réflex sont beaucoup plus simples avec le manuel à côté de vous car beaucoup de possibilités sont cachées dans des menus sans fin ils comportent aussi beaucoup plus de bouton.

### Débuter avec un reflex

Quand votre décision est prise et que vous voulez vous lancer dans la photographie, vous aurez à faire à un choix de modèle extrêmement nombreux. Actuellement deux appareils font beaucoup parler d'eux, car ils sont les premiers à offrir des lentilles réflex séparé pour un prix abordable. Ce sont les appareils, déjà mentionnés, le Canon EOS 300 D (je laisse tomber les autres noms maintenant) et le Nikon D70. Dans un kit avec une lentille ils coûtent entre 800 et 1000 Euros/Dollars. Le Canon propose 6,3 MP et une boîte en plastique argenté, le Nikon offre 6,1 MP et une boîte en métal noir il paraît donc plus professionnel, néanmoins la batterie n'est pas fournie avec le Nikon. La qualité d'image est quasiment identique; cependant le zoom du Nikon est bien meilleur, mais le Canon le rattrape si vous achetez un zoom de meilleure qualité. Les détails techniques peuvent être trouvés sur la page du constructeur. Laissez-moi juste ajouter quelques phrases. Car à part un prix plus bas le EOS a un autre gros avantage: Le Canon EOS 300D est très similaire au

point de vue technique au Canon EOS 10D de 500 Euros/Dollars plus cher à l'exception de son boîtier, et sa pénurie de fonctions qu'on peut trouver dans le modèle "professionnel", par exemple la compensation d'exposition du flash, le miroir interne, et des réglages ISO allant jusque 3200. Mais certaines personnes ont découvert qu'avec quelques modifications et changement mineur le 300D permet ces réglages gratuitement, le prix est la perte de la garantie, d'un autre côté il est simple de remettre l'appareil dans son état d'origine pour la faire réparer. Ce firmware modifié peut être téléchargé depuis <http://satinfo.narod.ru/en/> et est très simple à installer, vous prendrez la précaution de garder le firmware original dans un coin, juste au cas où.

### Logiciel gratuit pour photos réussies

Après avoir fait toutes vos photos elles ont besoin d'être modifiées, classées et rangées. Beaucoup d'appareil numérique sont vendus avec des versions OEM de logiciel du commerce mais certains ne le sont pas. Voici quelques applications qui sont utiles dans ce cas et le mieux c'est celles qui sont totalement gratuites. The Gimp (<http://www.gimp.org/>) est souvent comparé avec Photoshop, la grande différence: c'est qu'il est totalement gratuit, il lui manque seulement quelques fonctions utilisées par les professionnels comme la séparation des couleurs CMYK.

IrfanView (<http://www.irfanview.de>) et XNView (<http://www.xnview.com>) sont des célèbres visionneurs d'image qui offrent de multiples fonctions de navigation, et de modification simple comme la conversion dans un autre format. Un bon endroit pour trouver des logiciels gratuits est <http://sourceforge.net/>, tapez juste le sujet désiré, par exemple "photo" et vous y trouverez des centaines de logiciels associés.

- Oliver Gruener (Traduction: Ben)



# LE AL LOWE SHOW

Le légendaire Al Lowe n'a pas besoin d'introduction (sauf si évidemment vous avez commencé à jouer aux jeux d'aventure hier). Le créateur de la série populaire des LARRY envoie au départ de son site Internet [www.allowe.com](http://www.allowe.com) deux blagues par jour à tous les abonnés à CyberJoke 2000. Vous trouverez ci-dessous une sélection des meilleurs envoyées ce mois.

Un tout jeune employé quittait enfin son travail après 19 heures quand il tomba nez à nez avec son directeur à côté de la déchiqueteuse, un document à la main. Le directeur l'interpelle : " Excusez-moi, mais c'est une note des plus importante et ultra-confidentielle, et ma secrétaire est déjà partie. Savez-vous comment fonctionne cette machine ? " " Certainement ! " s'empressa de répondre le jeune homme, trouvant ainsi l'opportunité de démontrer ses qualités à son patron. Il alluma la machine, y introduisit le papier et poussa sur le bouton Démarrage. " Excellent " s'exclama son directeur " J'en voudrais 2 copies. "

Une jeune femme a acheté une sapinière en Caroline du Nord et, de manière à avoir un aperçu de son achat, décida de grimper à un arbre situé sur un des points culminants de sa parcelle. Presque arrivé au sommet, elle se vit attaqué par un hibou dérangé dans sa sieste. En essayant de s'en débarrasser, elle dégringola de l'arbre, emportant au passage de nombreuses épines et échardes plantées çà et là dans son postérieur. Après avoir été examiné par un médecin des urgences, celui-ci disparut pendant presque 3 heures ! Quand il réapparut, la femme paniquée lui en demanda la raison. Sa réponse fut : " En temps que propriétaire d'une sapinière, vous devriez comprendre : j'ai dû demander la permission

du Ministère de l'Environnement, du service des Eaux et Forêts et enfin de la Commission d'Aménagement du territoire, avant d'extraire les restes d'un arbre centenaire d'une aire de jeux. "

Deux garçons jouent au football américain dans le Golden Gate park (San Francisco) quand l'un des 2 se fait attaqué par un rottweiler. Réfléchissant rapidement, l'autre enfant s'empara d'un écriteau fixé à une clôture toute proche et l'ayant inséré dans le collier de l'animal, le fit tourné jusqu'à rompre le cou du chien. Après l'avoir interrogé, le reporter inscrivit dans son calepin : " Un jeune supporter des 49ers sauve son ami de l'attaque d'un chien enragé ". Le jeune héros protesta immédiatement : " Mais, je ne suis pas un supporter des 49ers " " Toutes mes excuses " s'exclama le reporter " Mais étant à San Francisco, je l'avais supposé. " Il ratura son calepin et corrigea " Un jeune fan des Raiders sauve son ami d'une mort certaine " Une fois de plus, le garçon protesta : " Mais attendez ! Je ne suis non plus pas supporter des Raiders " Le reporté de s'exclamer : " Désolé, mais je pensais que les gens de la baie était ou bien pour les 49ers, ou bien pour les Raiders ; quelle équipe supportez-vous alors ? " " Je suis supporter des CowBoys de Dallas " Le journaliste reprit son calepin et inscrivit : " Un délinquant juvénile massacre un pauvre

animal domestique"

Dans un magasin de textile en gros, une jeune femme s'adresse à un jeune magasinier : " Pour me faire une nouvelle robe, je voudrais acheter de cette matière ; combien coûte-t-elle ? " L'homme avec un grand sourire : " Seulement un baiser par mètre " " Ça me convient ; donnez m'en 10 mètres " répondit la jeune personne. Tout surpris, le magasinier s'exécuta cependant avec diligence, et une fois la quantité réunie et emballée, la tendit à la femme en attendant son paiement. La femme s'en empara et s'adressant à un vieillard situé un rien plus loin, lui dit : " c'est mon grand-père qui paie la facture ! "

Un homme se présente à la caisse d'un supermarché avec un bloc de savon, une brosse à dents, un petit tube de dentifrice, une gosette, un  $\frac{1}{2}$  litre de lait, un petit paquet de céréales et un repas surgelé. La femme à la caisse, le regardant : " Célibataire, n'est-ce pas ? " Le gars surpris : " Vous avez vu cela comment ? " " Parce que vous êtes si moche ! "

Jake et Mike sont en route pour une station de ski quand ils sont pris dans une formidable tempête. Ils tombent sur une ferme et sa ravissante propriétaire à qui ils demandent l'asile pour la nuit. " Je crois que cela ne sera pas possible ! " et de s'expliquer " Voyez-vous, je viens de divorcer et vous savez comment sont les voisins... " " Et bien " intervient Jake " laissez-nous au moins loger dans la grange... " Et tous furent d'accord. Neuf mois plus tard, Jake reçut une lettre de l'avocat de la femme. Il téléphona immédiatement à son copain de glisse, Mike. " Hé, Mike, tu te souviens de nos sports d'hiver et de la belle divorcée ? Tu n'es quand même pas allé la retrouver au milieu de la nuit pour une partie de jambes en l'air ? Tu n'as pas osé ? " " Euh, oui... " " Et par la même occa-

sion, tu n'aurais pas mentionné mon nom au lieu du tien " Mike rougissant : " Et bien, oui, mais j'en suis désolé " " Tu ne dois pas... A propos, encore merci ; elle vient de décéder et elle m'a tout légué ! "

Le fermier Jones décide de rendre " visite à son pote, le fermier Brown. Ils décidèrent de s'asseoir quelque peu sur le proche arrière. Jones remarqua que Brown avait un cochon avec une patte de bois. Evidemment, après quelques temps, la curiosité fut la plus forte : " Dis, Brown, comment ton cochon a-t-il eu sa patte de bois ? " Oh ! Mais c'est un cochon très spécial ! Un jour que je me promenais dans les bois, je fus attaqué par un ours et bien, tu sais pas quoi ? Ce foutu cochon arriva en courant, s'interposa entre nous pour finalement le chasser. Il me sauva ainsi la vie. J'avais jamais rien vu de pareil ! " " Mais l'ours lui prit quand même sa patte ? " " Oh non, il s'en sortit sans une égratignure. Mais quelques temps plus tard, la grange derrière la ferme prit feu. Et tu sais quoi ? Ce foutu cochon commença à hurler comme si on l'égorgeait, il nous réveilla ma femme et moi, et une fois arrivés sur place, on vit qu'il avait évacué tous les animaux de la dite grange, les sauvant. Je n'avais jamais vu cela ! " " Dons, il perdit une patte dans le feu ? " " Non, non, il s'en sortit également sans une égratignure. Mais il y a quelques semaines, comme je conduisais mon tracteur, celui-ci heurta une grosse pierre ce qui me propulsa dans la rivière toute proche. J'étais assommé ! Et tu sais quoi ? Ce foutu cochon sauta à l'eau et me ramena au sec. Il me sauvait en quelque sorte une 2e fois. " " Et c'est là qu'il perdit sa patte ? " " Non, non, il s'en sortit indemne ! " " Bon, d'accord, pourrais-tu enfin me dire comment il a perdu sa patte ? " " " Et bien, un cochon aussi exceptionnel, tu ne veux quand même pas le manger en une fois ! "

- Al Lowe (Traduction: phil1908)

# Invento-courrier

**Ceci est la partie du magazine où vous pouvez nous écrire. Envoyer vos emails à [theinventor@yahoo.com](mailto:theinventor@yahoo.com) et nous vous répondrons dans cette partie dans l'un de nos futurs numéros. Maintenant regardons un mail long et très intéressant en même temps que nous avons reçu avant la sortie de notre dernier numéro.**

Cher Dimitri (j'espère que ça ne te dérange pas, M. Manos fais trop officiel), j'ai pensai à t'envoyer quelques tests avec l'espoir de devenir rédacteur pour L'Inventaire (J'ai fais quelques essais pour Gabriel Knight 1 et Private Eye), mais depuis je n'ai pas eu tellement de temps libre et je ne pourrai pas les écrire de manière régulière, j'ai décidé de me restreindre à quelques suggestions (et quelques critiques, constructive). J'ai joué quasiment exclusivement à des jeux d'aventures durant, eh bien, presque une décennie maintenant et je me souviens de cet âge d'or avec un peu de nostalgie, voyant ce qui se passe maintenant pour les jeux d'aventures. Je pense que, bien qu'aujourd'hui il y a beaucoup de titre d'aventure sur les étals et en production, la quantité ne signifie pas la qualité, et il est dommage qu'il y est plus en terme de scénario et de développement des personnages, ainsi qu'une impression d'immersion, dans le jeu Mafia (un shooter à la troisième personne) que dans la plupart des produits de Dreamcatcher et The Adventure Company. Mais j'essaye de ne pas vivre dans le passé (bien que je rejoue parfois à d'anciens classiques), donc j'achète les titres qui obtiennent de bonnes notes dans les tests. Et je ne suis pas déçu en général.

Cependant, j'ai quelques questions pour toi. Premièrement, je trouve les scores accordés aux jeux de fans trop élevés en comparaison des notes attribuées aux jeux commerciaux. Je sais que tu vas dire que les jeux commerciaux ne sont pas innovants, ont de mauvais gameplay et ainsi de suite, et je reconnais qu'il n'atteignent plus les standards des bon jours, mais cela ne devrait pas favoriser autant les développeurs amateurs. Je préfère en général une histoire plus sérieuse et selon moi les jeux fait par des fans sont beaucoup trop court et ont une histoire et un type d'humour compréhensible par un groupe de personne limité (mais cela n'est peut être que mon avis et pas celui de quelqu'un d'autre). Aussi je voudrais faire un commentaire sur l'insertion des éléments d'actions en te citant :

" Il y a a) les jeux d'aventures pures sans éléments d'actions, b) les jeux d'aventures avec quelques éléments d'action, c) les jeux d'action avec quelques séquences d'aventure rajoutés, d) les jeux d'actions pures sans aucun élément d'aventure. Dans la catégorie b je placerai des jeux comme Indiana Jones and The Fate of Atlantis, Blade Runner, Full Throttle, URU, Quest for Glory, .... Dans c je mettrai des jeux comme King's Quest 8, Silent Hill, Outcast, In Cold Blood, ... Tout dépend du focus du jeu sur le développement de l'histoire, des interaction des personnages et des résolutions de puzzle ou du tir, l'infiltration, sauter/s'arrêter/marcher dans/sur une bonne direction/position. ET les produits que l'Inventaire va couvrir sont ceux des catégories a et b. Pour les produits des catégories c et d. nos lecteurs devront regarder ailleurs. "

Je suis d'accord avec cela, mais je pense qu'il n'est pas sympa de jeter par exemple Dreamfall uniquement parce qu'il aura quelques éléments d'actions et sans voir le jeu entier. Tous les puzzle ne font pas avancer l'histoire, et tous les éléments d'actions ne sont pas par défaut ennuyeux - Si l'on joue correctement le jeu gagne à la fois en complexité et en suspense. Si il doit y avoir une séquence d'action dans un jeu cela devrait être coordonné dans le jeu et pas un simple obstacle pour rendre le jeu plus long. Tu ne peux pas avoir un bonne histoire policière/d'enquête sans action associées - trouves-tu que la série Police Quest ou Blue Force sont moins intéressant que Monkey Island 3 ? N'oublie pas que même ta série favorite (Gabriel Knight) contient des séquences d'actions. GK 1 : les momies dans Berlin, quelle séquences chronométrée dans GK 2 : chapitre 5 - tirer sur Von Zell, chapitre 6 - poursuivre Von Glower GK 3 : jour 3, 21H-0H - le temple sous Rennes-le-château.

Ne le prend pas mal, je suis aussi puriste parfois, mais je trouve que lire des documents sans fin juste pour lire et résoudre quelque puzzle quasiment impossible à résoudre juste pour les résoudre dans Black Dahlia bien plus ennuyeux que quelques combats que vous devez réussir dans Fate of Atlantis. Aussi je voudrais que tu commentes cela pour moi. Ma dernière remarque serait à propos des interviews. Tu semble interviewer les développeurs bien trop souvent juste pour révéler une paire de nouveau titre dont tu pourrais faire la preview sur une ou deux pages. Le reste est juste à propos des figures de proues qui montrent que les aventures se vendent - sans que cela soit nécessaire. Quand tu parles à un développeur tu leur pose beaucoup de question sur eux-même (ce qu'ils aiment/n'aiment pas),

quand tu devrais te concentrer sur leur produit ce qui est bien plus intéressant pour les lecteurs. Un peu d'histoire c'est bon, mais tu le fais longuement. De plus interviewer des développeurs amateurs après seulement un hit qu'ils ont fait, est un peu léger, souviens-toi, tu as interviewé Jane Jensen, Al Lowe, Bill Tiler....

C'en est fini des critiques (enfin :)). Je suis sûr que je semble uniquement dire du mauvais jusqu'à maintenant, et tu dois me détester, mais je dois montrer des choses qui empêche de fournir un magazine encore meilleur. Et maintenant quelques suggestions. J'ai vu dans le dernier numéro que tu as ajouté une rubrique hardware et j'espère en voir d'autres. Il serait bien de décrire le processus de création d'un jeu sous la forme d'un journal de développement (un peu plus d'infos sur Sealed Lips serait bien) pour que les gens se rendent compte des efforts fournis par les développeurs dans un jeu d'aventure.

Tu as aussi raison de faire les tests d'anciens jeux (pour que les enfants voient ce qu'ils manquent. J'aimerais voir des tests de séries de jeu complet (Police, Space, King's Quest, Monkey Island, ....) pour que les lecteurs puisse voir l'évolution des jeux dans les différentes séries. Et si possible je voudrais voir quelques pour et contre, où l'on pourrait voter dans un sondage (mettre lien dans le magazine ou quelque chose comme ça), sur des sujets comme : éléments d'actions, création de suite, vente de jeux uniquement via des downloads internet, téléchargement d'épisode, jeux de fans basé sur des marques déposées, payer pour des jeux de fans, ... tout en donnant dans l'article des arguments à la fois pour et contre et montrer le résultat du vote.

C'est fini. Ce serait bien que tu répondes à mes questions et me donner ton opinion sur mes suggestions et avis. A nouveau, ne te sens pas offensé par mes critiques car ce n'est pas voulu. J'apprécie de lire ton magazine chaque mois, je pense juste qu'il pourrait gagner en qualité si ces petites choses sont améliorées, c'est tout.

Dans tous les cas, continue comme ça ! Meilleurs vœux pour toi et toute l'équipe de L'Inventaire.

Toni Radic

**L'Inventaire:** Bonjour Toni. Crois moi j'aime les critiques constructives, particulièrement lorsqu'elles sont bien argumentées et pas mal intentionnées. Je vais essayer de répondre à quelques uns des points dont tu parles. Je suis d'accord pour dire que les aventures des jours d'or étaient bien meilleures en terme de scénario et de développement des personnages que les aventures des dernières années. Je suis heureux de dire que l'on peut maintenant voir un air de changement avec des titres récents comme The Westerner, Sherlock Holmes et, bien que je n'y ai pas encore joué, Moment of Silence, nos testeurs ont pensés que c'était une très bon jeu avec un focus fort sur l'histoire.

De la même manière pour Dreamfall, je cite le site officiel du jeu : Prévu sur PC fin 2005, Dreamfall est un jeu d'action/aventure à la 3ème personne qui se déroule dans l'univers de The Longest Journey. Je ne jette pas le jeu de quelque manière que ce soit, mais L'Inventaire est exclusivement pour les jeux des catégories a et b que tu as mentionné dans ta lettre. Ou je peux le dire d'une autre façon, L'Inventaire couvre les jeux d'aventures et d'aventure/action. Les jeux d'action/aventure et d'actions ne sont pas dans le lot de jeu concerné par l'Inventaire. Et si Funcom dit que c'est un jeu d'action/aventure, eh bien cela ne laisse que peu de choix pour commencer. Je ne suis pas contre une ou deux séquences d'actions dans une aventure si elles sont bien intégrées, si elle serve l'histoire et qu'elles ne sont pas juste mises sans raisons précises, comme tu le remarqueras dans mon test de The Westerner.

Je peux imaginer que quelques parties des interviews avec les développeurs puissent sembler ennuyeuses à toi ainsi qu'à d'autre fans, mais L'Inventaire est aussi lu par des éditeurs, des journalistes, des développeurs, des propriétaires de magasins, etc, etc et quelques informations que tu peux trouver ennuyeuses peuvent les intéresser. Tu peux facilement passer à la question ou à la section suivante si tu n'es pas intéressé alors que les intéressés les liront. Quand on parle de notation, en fait je pense que nous avons sur-noté un grand nombre de jeu récemment et que notre système de notation à besoin de quelques ajustements. Nous devrions avoir une réunion de l'équipe en ligne et trouver des lignes communes pour avoir une même base pour nos futurs tests, donc nous y travaillons. Mais je ne suis pas d'accord quand tu parles des interviews de développeurs amateurs qui ont créé un hit. J'ai créé L'Inventaire sans profit considérable à ce jour et je sais ce que cela demande créé quelque chose simplement par amour, aussi je pense que ces développeurs qui travaillent durs pour développer un bon jeu et le mette à disposition de tous gratuitement, mérite au minimum l'attention de la presse et des fans. Attends-toi à voir d'autres tests d'anciens jeux et de section hardware dans le futur. ET pour la nouvelle partie concernant le développement tu peu attendre quelque chose qui y ressemble pour le numéro de décembre. Merci d'avoir écrits Toni, et j'espère que tu apprécieras aussi nos prochains numéros. Comme je l'ai dit plus d'une fois dans le passé les critiques constructives sont plus que bienvenues. Rendez-vous peut-être pour la fête d'anniversaire sur nos forums ?

# Epilogue

**N**ous y voilà une fois de plus, entrant bientôt dans la 3e année de The Inventory. C'était comme si on fermait brièvement les yeux et que déjà 2 années s'étaient écoulées.

Voyons ce que le numéro de décembre nous réservera. Vous aurez droit à une analyse de la version anglaise de the Moment of Silence. Vous aurez également droit aux analyses de AGON et de Law and Order 2. Vous aurez cela et même davantage.

Comme nous l'avons mentionné dans notre section En bref, nous sommes sur le point de vous dévoiler un autre jeu d'aventures (woohoo) et on essaiera également de déjà avoir certaines détails sur certain jeu (j'espère encore du comique, mais pas encore de promesses). C'est comme pour le reste du contenu, rien n'a encore été vraiment décidé, donc je ne sais encore rien en dire.

Ne ratez pas l'événement en ligne. L'anniversaire de The Inventory. Où d'autre pourriez-vous avoir la chance de parler à autant de développeurs en même temps ? Donc, le 29 et 30 novembre, de 18 à 24 heures GMT, que tout le monde viennent sur le forum de The Inventory and faites que ces 2 jours restent dans les mémoires pour longtemps ! Toutes les dernières nouvelles à ce sujet sur

<http://www.theinventory.org/forum/viewtopic.php?t=42> faites en sorte de nous rejoindre sur ce forum, vous pourrez discuter sur le contenu du webzine, de même que sur les dernières nouvelles concernant les jeux d'aventure.

Avant que je n'oublie. Le mois prochain ou en janvier, nous réaliserons un addendum spécial sur les Adventures Awards 2004. Il y aura des récompenses pour les lecteurs aussi, ainsi vous aussi pourrez participez sur l'entièreté du sujet. Davantage de détails en décembre sur notre site. C'est tout pour ce mois. Jusqu'au prochain numéro, amusez-vous et continuez l'aventure !

*Dimitris 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](mailto:theinventory@yahoo.com)