

No. 21 Jan. 2005

# L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure

- Interview Avec  
Frogwares

- Clever & Smart  
test

## THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Nous vous révélons ce nouveau point and click  
d'aventure fantasy avec 2 pages de bande dessinée  
basée sur le jeu

Sommaire:

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>Prologue</b>                     | <b>1</b>  |
| <b>Previews</b>                     | <b>2</b>  |
| <i>The Legend of Crystal Valley</i> | 2         |
| <b>En Bref</b>                      | <b>4</b>  |
| <b>BD</b>                           | <b>6</b>  |
| <i>The Legend of Crystal Valley</i> | 6         |
| <i>L'Histoire de Tony Tough</i>     | 8         |
| <b>Le Salon</b>                     | <b>9</b>  |
| <i>Frogwares</i>                    | 9         |
| <b>Tests</b>                        | <b>17</b> |
| <i>Clever &amp; Smart</i>           | 17        |
| <i>Dark Side of the Moon</i>        | 22        |
| <b>Extra</b>                        | <b>26</b> |
| <i>Bits et Octets</i>               | 26        |
| <i>Invento-courrier</i>             | 28        |
| <b>Epilogue</b>                     | <b>29</b> |



## **Crédits**

### **Editeur:**

Dimitris Manos

### **Auteurs/Contributeurs:**

Ben Keeney

Dimitris Manos

Oliver Gruener

### **Traducteurs:**

Ben

Derje Boven

Phil1908

wedge

### **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:**

The Legend of Crystal Valley

## **Nous Contacter**

### **Adresse:**

The Inventory Magazine

Grankottrevägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

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

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

[d.manos@theinventory.org](mailto:d.manos@theinventory.org)

### **No téléphone:**

+46702053444

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

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

## **Autres éditions**

### **Française:**

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

### **Italienne:**

<http://www.adventuresplanet.it/>

### **Russe:**

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

### **Coréenne:**

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

## **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 : [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

# Prologue

**T**out d'abord, je voudrais parler de la collaboration entre l'Inventaire et le site leader du jeu vidéo au Portugal, PTgamers. L'Inventaire et PTGamers se sont mis d'accord en janvier pour travailler ensemble pour une meilleur pub des jeux d'aventure au Portugal. Ça se traduira par de l'échange de contenu avec PTgamers. Ils publieront parfois des articles de L'Inventaire en portugais sur leur site et parfois nous publierons des articles de leur site dans l'Inventaire, traduits en anglais bien sûr.

Maintenant parlons du contenu de ce numéro. Nous vous révélons encore un nouveau jeu d'aventure pour la première fois dans les pages de l'Inventaire. Le nom du jeu est The Legend of The Crystal Valley vous apprendrez tout sur ce jeu en lisant notre preview. Nous vous proposons aussi une fantastique BD de 2 pages basée sur le jeu, fourni par Razbor Studios. Nous sommes fières de proposer une BD de plus sur un jeu d'aventure. Tony Tough nous fait sourire dans une autre de ces histoires, créé par Pippo de [www.adventure-corne.de](http://www.adventure-corne.de)

Frogwares, les développeurs de Sherlock Holmes: La Boucle d'Argent nous parlent de leurs prochains titres dans notre Salon. Lisez-le si vous voulez en savoir plus sur leur pari de la 3D (et soyez aussi prêt à être surpris par la qualité des graphismes des premiers screenshots du Tour du Monde en 80 Jours)

Oliver Gruener nous donne son avis sur la version allemande de Clever and Smart dans notre rubrique test. Est-ce que ce duo comique a plu à Oliver? La réponse en page 17. Ben Keeney nous dit pourquoi Dark Side of the Moon est un des jeux d'aventures les plus sous-estimés. Oliver de nouveau vous dit tout sur la RAM dans la rubrique Bits et Octets.

Voilà c'est tout jusqu'au mois prochain, où nous aurons encore plus de surprises pour vous chers lecteurs. Maintenant voyons qui est Eve et ce qu'elle fait dans Crystal Valley.

*Dimitris Manos* (Traduction: Ben)

# THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Si vous ne réussissez pas soit a) le parachutisme n'est pas votre sport (copyright de cette blague revient à Al Lowe) et b) tout ce que vous avez à faire est d'apprendre de vos erreurs et réessayer. Legacy: Dark Shadow ne fut indubitablement pas le meilleur jeu sorti l'an passé. Le jeu avait de sérieux problèmes audio et graphiques. Mais d'un autre côté ces créateurs, Razbor Studios parviennent à faire des choses que d'autres développeurs ne parviennent pas à faire depuis des années comme une interface très claire et des énigmes logiques.

Maintenant les Croates de Razbor Studios travaillent dur sur leur second titre, The Legend of Crystal Valley. Cette fois ils essaieront d'améliorer les défauts rencontrés avec Legacy et essayeront de garder le côté positif de ce jeu. The Legend of Crystal Valley sera un point and click à la 3ème personne avec des personnages en 3D et décors en 2D. L'histoire rappelle des contes populaires comme le magicien d'Oz et Alice au pays des merveilles. L'héroïne principale du jeu se nomme Eve.

Eve semble radicalement différente à Ren Silver de Legacy. Razbor ont changé leur recette pour



**Eve marchant à travers d'étrange marais**

fabriquer une héroïne cette fois ils ont mis plus de "sucre" et retiré les "épices". Eve n'est pas aussi sexy que Ren mais elle est plus charmante. C'est une étudiante de 21 ans. Elle a des cheveux courts blond et elle sourit beaucoup. Elle porte un sac à dos où qu'elle aille, et qui agit comme l'inventaire du jeu. Mais alors quelle est l'histoire de Eve?

Le père de Eve l'invite dans sa ferme en France pour le week-end. Mais quand Eve arrive elle ne trouve personne, à part l'animal de son père qui semble inquiet. Eve cherche alors son père aux alentours de la ferme. Elle trouve un

puits et pense que son père a pu tomber dedans. Elle rassemble donc l'équipement nécessaire et commence à descendre dans le puits, soudainement la corde casse et elle tombe. Elle se retrouve dans une cave souterraine très sombre.

Là elle rencontre pour la première fois Splanck, qui deviendra plus tard son loyal compagnon. Les Splancks sont des animaux ailés qui peuvent voler mais ne supportent pas la lumière du jour. Le Splanck de Eve cependant est spécial, il n'a pas de problème avec la lumière. Splanck est pourchassé par d'autres méchants splanck et Eve va l'aider. Ensemble ils explore-

ront le mystérieux monde à l'extérieur de la caverne. Eve réalise que ce nouveau monde est très différent du nôtre. Il y a des créatures étranges, des animaux qui peuvent parler, des personnes qui utilisent la magie et même des créatures mécaniques. Eve ne sait pas du tout ce qu'il se passe mais elle est décidée de retrouver son père.

Le problème de Legacy pour beaucoup de joueurs est la pauvreté des animations et les voix amateurs. Bien que ce ne soit pas encore confirmé, notre source affirme que cette fois il y aura des acteurs professionnels engagés pour ce jeu. Du côté des graphismes, Razbor incorporera quelques nouveautés comme des bones blend animation, vertex blend animation, système de particule basé sur les personnages, l'utilisation de l'HLSL Shader, un mapping Bump/réfléchissant, la lumière dynamique, moteur d'émotion/synchronisation des lèvres et ombres. Les développeurs prendront aussi grand soin pour que les décors ne semblent pas trop statiques en incorporant des effets météo avec des nuages (pluie, neige, brouillard, ciel dynamique, etc). Les animaux sont très animés (les oiseaux/papillons voleront autour de vous et les poissons nageront dans le fond tandis que vous jouez).

Le gameplay était une réussite de Razbor Studios du premier coup! Cependant, ils essayeront de l'améliorer encore dans TLOCV. Le jeu proposera près de 80 défis et si certains sont difficiles, pas besoin de s'inquiéter, car dans TLOCV vous aurez accès à un système d'aide. Concernant l'interface, les développeurs promettent que ce sera une interface point and click simple et intuitive, juste comme Legacy (qui a gagné notre récompense de la meilleure interface pour l'année 2004).

Donc, si Razbor parvient à améliorer les animations et les voix, ça promet beaucoup de plaisir. Si vous aimez les histoires comme Le magicien d'Oz ou Alice au pays des merveilles ou des jeux comme The Longest Journey gardez un œil sur ce jeu. Lisez aussi l'excellente BD basée sur le jeu que Razbor Studios nous a fourni, pour savoir déjà de quoi l'histoire va parler. Nous aurons plus de news sur The Legend of Crystal Valley au fur et à mesure du développement. Pour finir, nous voudrions remercier Razbor Studios pour avoir choisi L'Inventaire pour révéler leur futur jeu au public.

- Dimitris Manos (Traduction: Ben)



**La ferme de son père semble déserte**



**Razbor promet de meilleures animations dans TLOCV que dans Legacy: Dark Shadows**



**Les parents disent toujours aux enfants de ne pas jouer avec les couteaux, mais les enfants n'écoutent jamais**



## Jerry Orbach nous a quittés

Jerry Orbach, le célèbre acteur qui était la star de toutes les aventures de the Law and Order (ndt: New York Police Judiciaire), nous a quittés le 28 décembre 2004 à l'âge de 69 ans. La raison de sa mort fut un cancer de la prostate.

Jerry Orbach restera dans nos mémoires comme l'un des plus remarquables acteurs ayant prêté sa voix à un personnage de jeu d'aventure. Bien que des acteurs connus se penchent souvent sur les jeux d'aventure et donnent de médiocres performances parce qu'ils ne se soucient guère du résultat, Jerry Orbach donnait le meilleur pour chaque projet sur lequel il travaillait.

Il est né le 20 octobre 1935 à New York. Il fit ses débuts avec Cop Hater, dans le rôle de Joe Sanchez, le chef d'un gang de la rue. Il a travaillé plus tard pour plusieurs séries TV et films, avec des rôles comme Detective Lennie Briscoe dans les séries TV the Law & Order, parmi les plus populaires. Jerry Orbach manquera cruellement aux fans des jeux d'aventures et de la TV. Qu'il repose en paix.



Source: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

## Trailer Star Heritage

The Step Creative Group a fourni un trailer pour leur futur jeu d'aventure à la 1ère personne Star Heritage. Pour en savoir plus sur Star Heritage lisez la preview de notre numéro 20. Notez que si le trailer est dans une résolution de 320x200 (pour des problèmes de taille) le jeu final tournera dans des résolutions aussi grandes que 1024x768. Le trailer fait 30 MB et est disponible ici: [http://www.stepgames.ru/Trailer/Trailer\\_SH.mpg](http://www.stepgames.ru/Trailer/Trailer_SH.mpg)

## Jeux en ligne Still Life

Microids et MC2 ont développé de nombreux jeux-mystère sur Internet pour les fans de leur futur jeu d'aventure meurtrier : Still Life. À partir de février, sur le site officiel du jeu, vous pourrez vous mettre dans la peau de l'agent du FBI Victoria McPherson -l'héroïne du jeu - et résoudre de nombreux puzzles sur Internet avant que le jeu soit en vente. Still Life sera en magasins le 14 avril.

Source: [www.krawall.de](http://www.krawall.de)

## Lucasarts arrête de discuter, c'est maintenant au tour de Purcell

Wolfgang Kierdorf, CEO de Bad Brain Entertainment, a récemment annoncé que les négociations avec Lucasarts pour les droits de Sam & Max 2 ont échoué. Voici ce que Wolfgang avait à dire à propos des négociations :

*C'est tellement dégradant ! On a tout essayé pour vous apporter le jeu que vous voulez tous. Mais il semble que tout espoir s'est envolé. Ils ont rompu les négociations. Mais vous devez vraiment croire que ce n'est pas de notre faute et que ce n'est certainement pas une question d'argent. Nous ne savons tout simplement pas pourquoi et ils ne nous le disent pas. Mais nous ne nous avouons pas vaincus si facilement. Il reste encore un semblant d'espoir et Steve Purcell est celui qui le détient à présent. Nous discutons ... et nous espérons ... de nouveau. Voici ce que vous pouvez faire: dites à Steve P. de nous donner Sam & Max et nous, à bad brain, vous promettons le meilleur Point & Click en 3D de Sam & Max. Soutenez-nous et nous vous donnerons ce que vous voulez ! Assez parlé. Je dois y aller à présent et boire un coup. Les enfants : ne faites pas ça à la maison !*

Wolfgang Kierdorf a ouvert un sujet sur le forum de Bad Brain où vous pouvez dire à Steve Purcell combien vous voudriez voir une suite à Sam and Max. Malheureusement un site étranger de jeux d'aventure a lancé une rumeur sur Internet comme quoi Wolfgang Kierdorf leur aurait dit par téléphone qu'il aurait acquis les droits de Sam and Max 2, chose que Wolfgang Kierdorf a plus tard nié. La mauvaise conduite de ce site étranger a forcé Bad Brain Entertainment à changer leur stratégie de PR (Presse) et depuis maintenant toutes les nouvelles officielles sur Sam and Max 2 seront annoncées via la chambre de presse de Bad Brain. Visitez le sujet pour Steve Purcell ici

## Apprentice Deluxe

Herculean Effort, les développeurs derrière the Apprentice (vainqueur de notre Award du meilleur futur jeu indépendant), ont annoncé qu'ils sortiront une version Deluxe de The Apprentice 1, avec de meilleures musiques, des graphismes mis à jour et toutes les voix (!).

La Version Deluxe sera disponible d'ici un mois.

En savoir plus sur le site officiel:

<http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com>

## Demo Legacy

Razor Studios a sorti une démo de leur Point & Click en 3D, Legacy : Dark Shadows. Vous pouvez la télécharger en cliquant sur ce lien : <http://razbor.gamer.hr/LegacyDemo.zip> et vous pouvez lire le test du jeu dans le numéro 18 de The Inventory.

## L'Inventaire va au Portugal !



Enfin pas exactement ... mais comme mentionné dans le prologue, depuis janvier, nous collaborons avec le plus grand site Internet portugais pour les jeux,

PTGamers, que vous pouvez visiter à [www.ptgamers.com](http://www.ptgamers.com). PTGamers et L'Inventaire vont faire en commun des interviews (comme l'interview de Frogwares ce mois-ci) et échanger des articles. Un grand merci à Bruno Fonseca pour son aide, et à l'équipe aux lecteurs de PTGamers pour leur super accueil. On a été surpris de constater que beaucoup de visiteurs de leur forum connaissaient déjà L'Inventaire !

## L'Inventaire italien

La version italienne de L'Inventaire revient avec un hébergeur différent. Le site [www.adventuresplanet.it](http://www.adventuresplanet.it) apportera à nos fans italiens les nouvelles du jeu d'aventure



dans leur propre langue. Alors si vous parlez italien allez les voir et traduisez les news dans votre langue. Un grand merci pour l'éditeur du site Carlo de Caesaris et à l'équipe italienne de traduction. Le supplément des Awards est déjà disponible.

## L'Inventaire en Hélénie

L'Inventaire a fait plusieurs arrêts en Hélénie (et non le nom n'est pas Grèce) ce mois-ci. Le plus grand magasin de jeux PC, "PC-master", a une interview de 4



pages avec l'éditeur de L'Inventaire. Nous voudrions remercier Andreas Tsourinakis pour le beau geste et les bons commentaires de son article. Nous voudrions également confirmer au site Héléne [www.adventure-advocate.gr](http://www.adventure-advocate.gr) que nous collaborerons avec eux une fois le site remis sur pied, en février.

## Annonces et Opportunités :

### À la recherche d'éditeurs ?

L'Inventaire a déjà aidé de nombreux développeurs à se mettre en contact avec des éditeurs, et ainsi leurs titres pourront toucher le plus d'aventuriers possibles. Dans la longue liste d'éditeurs avec qui nous travaillons, nous en ajoutons un de plus. Le nom de cet éditeur est Helltech et ils publient des jeux en Grèce et en Allemagne. Si vous êtes intéressé, envoyez-nous un email à : [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) et nous vous mettrons en relation avec eux.

### On recherche une équipe Presse

Nous voudrions ouvrir un département Presse pour le magazine et nous recherchons des personnes qui créeront des contrats publicitaires pour nous et construiront de nouveaux partenariats avec les développeurs et les éditeurs de l'industrie des jeux d'aventure et les membres de la presse (jeux d'aventure ou non). Une bonne pratique de l'anglais est essentielle. Une expérience de la Presse est un avantage mais n'est pas nécessaire. Le salaire sera donné sous forme de commission. Plus d'une position disponible. Postulez par email : [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

## Collaborer avec L'Inventaire ?

Comme vous le voyez, nous sommes intéressés par toutes sortes de partenariats. Il y a beaucoup de magazines et journaux ici-bas spécialisés dans les jeux vidéos, les médias (films, livres, etc.) ou les technologies (informatique, graphismes, etc.). Il nous serait possible de collaborer avec tout magazine, journal ou site Internet couvrant l'un de ces thèmes, où qu'il soit publié dans le monde. Cette collaboration pourrait inclure l'hébergement du magazine PDF, son impression et l'inclure en bundle offert avec un magazine ou un journal, peut-être même un échange d'article ou autre serait possible. Une chose est sûre, la seule limite c'est le ciel ! Contactez-nous : [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org)

Traduction: Derje Boven



# THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY





Remettez-moi  
tous vos objets  
de valeur!!

... ou  
sinon!!!

DANGER!  
DANGER!  
DANGER!

Une bonne chose  
d'avoir acheté une  
bouteille d'eau de  
mon ...mooonde!!!

AAAAH

Aaahh! Je  
suis tout  
mouillé!!

Tu dois acheter  
de l'eau dans  
ton monde?



Exclusive for  
THE INVENTORY

# TONY TOUGH STORIES

by Pippo



Feel THE MAN  
WITH THE SKI MASK



AAAAAARGH!  
Ouvre-toi bon  
Dieu...  
NNGGHH!!  
Allez!!



Que  
faites-vous  
ici?

AHHHH?!



Ne me fais pas  
peur! Je... eh...  
je fais... Je me  
suis enfermé à  
l'extérieur de  
ma voiture.



Et  
comment?



Euh, c'est assez  
simple à expliquer:

J'ai euh...  
lâissé les clés dans la  
voiture. C'est tout.



Alors pourquoi  
essayez-vous d'ouvrir  
le COFFRE?



Parce que... euh... j'ai  
euh... c'est pourtant  
évident? Les clés sont  
dans le coffre!



Suspect.  
Très très  
suspect.



Très très très  
très...



... très très  
suspect!



De toute  
façon  
maintenant  
je m'en vais.



Hmmm.



Abruti.



J'ai  
entendu!

D'OH!!!



# Interview avec Frogwares

*Frogwares a évolué durant les trois dernières années du statut de nouveau venu à celui de développeur respecté par les fans de jeux d'aventures. Leur dernier jeu d'aventure, Sherlock Holmes : La Boucle d'Argent fut bien meilleur que leurs produits précédents et a reçu de bonnes notes de la part de la majorité de la presse. Maintenant, préparez-vous à embarquer dans un nouveau voyage avec Frogwares, cette fois-ci autour du monde.*

## Le Tour du Monde en 80 Jours

**- A quel point l'histoire du jeu est-elle proche du livre de Jules Verne ?**

Nous avons voulu faire un jeu explorant l'univers de Jules Verne en faisant une aventure fantastique. Quelques éléments clefs en font parti : le voyage, la puissance de la science, la nature imparfaite de l'homme. Les ingrédients de nombreux livres connus de Jules Verne. Le livre " Le Tour du Monde en 80 Jours " est une aventure bien connue, les créations humaines (bateaux, trains, et plus généralement les organisations sociales humaines) sont utilisées pour accomplir l'un des plus anciens rêves humains : voyager autour du monde (par tous les moyens possibles existant dans le monde). Jules Verne utilise les moyens de transport existant en 1872 pour accomplir ce voyage particulier.

Il était très important pour nous, comme nous l'avons fait pour " Voyage au Centre de la Terre ", de montrer un monde proche du notre, presque parallèle, où la philosophie de Jules Verne pourrait se retrouver, où les créations techniques humaines entraînent une lente déshumanisation (Paris au 20ème siècle). La volonté humaine de progresser suit différentes étapes, la période que nous appelons maintenant " révolution industrielle ", est celle durant laquelle Jules Verne a écrit, et à cette époque les machines incarnaient la force créative humaine, les plus grandes machines furent construites (comme le Titanic), les plus grands monuments (la Tour Eiffel) et tout le monde étaient convaincus de la supériorité de l'Homme jusqu'au plus profond de la philosophie (Nietzsche).

La chute devait arriver, tant de vanité mise dans l'acier et le progrès ne pouvait qu'amener la destruction (deux grandes guerres ont ravagé le



monde, la première au nom des anciens empires, la seconde au nom d'être supérieur). Le lien avec Verne n'est pas évident au premier abord, mais il voit parfaitement que ces évolutions techniques venaient avec moins de respect pour l'être humain ainsi que des soupçons envers l'art et la culture.

Il était intéressant, quand nous avons commencé à concevoir le jeu de trouver comment nous pourrions écrire cette histoire sous la forme d'un jeu, un d'aventure, en gardant le dynamisme de l'histoire originale, en donnant un souffle nouveau à l'histoire de Jules Verne, et quelques références à sa philosophie profonde. Nous avons pris la décision d'incarner Fogg : c'est un robot, un instrument de précision, il a renvoyé

**“Nous avons pris la décision de travailler avec un personnage humain, qui sait que la technique est un outil et pas une fin”**



le prédécesseur de PassePartout, parce qu'il a fait une erreur sur la température de l'eau de son maître. Il ne croit qu'en la science, tout comme son pari est basé sur un horaire idéal des transports mondiaux. Seul l'amour d'Aouda le sauve d'une transformation totale en machine. Jules Verne le décrit comme un satellite en orbite autour du monde, ne regardant rien, ne s'intéressant à rien, ne visitant rien, ne parlant même pas. Il ne réussit pas son tour du monde grâce à son planning pour le train et le bateau, mais grâce à la nature humaine profonde, forte et faible à la fois.

Mais maintenant nous savons tout cela, quand à l'époque Verne voulait le prouver, pour briser la confiance de l'homme dans le fer et la vapeur. Aussi nous avons pris la décision de travailler avec un personnage humain, qui sait que la technique est un outil et pas une fin, et qu'il devra de toute façon s'adapter à la variété du monde, pour finir son voyage à temps. Les mêmes ingrédients sont rassemblés, dans une voie légèrement différente. Olivier est notre héros; il marche sur les pas de Fogg sans le savoir. Olivier est lancé sur ce pari par son oncle Matthew, qui lui demande de

le remporter : en revenant 80 jours ou moins à Londres après avoir visité 4 villes : Le Caire, Bombay, Yokohama et San Francisco et de ramener 4 brevets de son oncle inventeur. Tandis que nous suivons les traces de Fogg, mais 27 ans plus tard (Fogg est parti en 1872, Oliver part en 1899) nous allons rencontrer quelques personnes que l'équipe de Fogg a rencontré précédemment. Fogg est toujours là, ainsi que PassePartout, chaque ville porte leur souvenir. Durant tout son voyage Olivier a un drapeau représentant sa position, ainsi que celui de Fogg au même moment du voyage.

Beaucoup des aventures qui arrivent à l'équipe de Fogg sont utilisées comme référence dans le jeu, mais beaucoup d'autres ont été ajoutés, " Le Tour du Monde en 80 Jours " est un jeu énorme, plus grand que les trois jeux que nous avons faits précédemment réunis. Allez dans la jungle en Inde, aider un directeur de cirque, brûler tout ce qui peut l'être sur un bateau pour finir une course, etc... Nous rencontrons aussi beaucoup de personnages présents dans le livre.

**- Pouvez-vous nous décrire Olivier, le personnage principal,**

**ainsi que les personnages secondaires les plus intéressants que nous rencontrerons dans le jeu ?**

Olivier est un jeu homme anglais, il a grandi aux Etats-Unis et a un comportement sauvage et sans peur. Il est du genre aventurier, et sa famille veut le marier à une inconnue, (ils avaient préparé le mariage, des gens étranges en fait !). A ce moment précis, son oncle Matthew lui propose de faire le tour du monde et de gagner un pari pour lui, pour qu'il puisse conserver le titre de Pulsative Engineer au Reform Club de Londres. Olivier choisit de s'enfuir à Londres et de gagner le pari.

Matthew est un personnage important, nous le voyons au départ et à certains moments du jeu, il reste en contact avec son neveu et nous entendons sa voix souvent. Steward Fix et le fils de l'inspecteur Fix, travaille comme détective international, et à une maladie très rare appelée (Fooggophobie), il déteste Olivier du début à la fin et fera tout pour stopper notre héros. Nous rencontrerons la GPK, la Guilde de Promotion du Kilt, une organisation internationale d'Ecosse, amoureux de la viande rouge, répandue dans



le monde entier, parfois ils resteront à leurs occupations, d'autres fois ils aideront Olivier. Kiouni l'éléphant (vous vous souvenez du livre) aidera Olivier à traverser la jungle indienne, nous rencontreront une lanceuse de couteaux, ex petite amie de PassePartout. Batulcar, le directeur du cirque, John Bunsby, le fils play-boy désespéré, du Bunsby que Fogg a rencontré, l'impétueux vétéran de la guerre de sécession, le comte Dracula, des Cow-boys, des Sikhs, des croquemorts, des samourais...

**- Approximativement, quelle sera la durée du jeu ? Combien de personnages allons-nous rencontrer au total et combien de lieux allons-nous visiter ?**

Vous êtes pressé de le terminer ? Il y a 7 niveaux, 4 villes et 3 gigantesques moyens de transport. Les villes sont des villes réelles (pas une rue et deux balcons), vous devrez utiliser des moyens de transport pour vous déplacer plus rapidement dans celles-ci (chameau, voiture tri-cycle, tramway, ...).

Chaque ville possède environ 10 lieux principaux à visiter et quelques lieux secondaires (restaurant, hôtel, tailleur, ...). Chaque ville est comme un rectangle de 800m de côté. Nous nous sommes rendus dans chaque ville pour prendre un tas de photos, et s'y inspirer de l'ar-

chitecture locale.

Nous ferons bientôt un rapport de comparaison entre le jeu et la réalité, et la façon dont nous l'avons modifié. Le jeu aura quelques missions principales et quelques unes secondaires. Dépendant du niveau de difficulté choisi par le joueur, certaines missions seront nécessaires, et d'autres non. Il y a environ cent personnages au total, très variés et drôles, inspirés par la réalité. Il y a environ 3H de dialogues et nous travaillons dur dessus pour que la version anglaise soit aussi drôle que la version française.

**- La plus grosse différence avec vos titres précédents sera l'environnement 3D temps réel. Qu'est-ce qui vous a mené à cette décision ? Quels sont les avantages de la 3D par rapport à la 2D ?**

L'histoire elle-même, l'évolution matérielle, et quelques autres jeux comme Doom 3 (oui Doom 3). L'histoire du " Tour du Monde en 80 Jours " est une course à travers le monde, et une course en point & click n'est pas la chose la plus amusante que vous pouvez faire. La 3D temps réelle, donne l'immersion et le dynamisme nécessaire pour notre jeu. En plus du temps, la gestion de l'argent et de la fatigue étaient une suite logique pour ajouter le senti-

ment d'une histoire temps réel.

L'évolution matérielle a joué un grand rôle, entre 97 et 2002, les différences de performances des ordinateurs standard ont terriblement changé, alors que les joueurs de jeu d'aventures font moins d'investissement informatique (70% de femmes et active pour la plupart, elles ont d'autres choses que d'acheter des pièces d'ordinateurs). Nous devions faire des jeux, avec des standards de 3 ans qui étaient assez bas.

Mais depuis 2001 les différences en matériel diminuent, et plus particulièrement pour les cartes vidéo. La 3D devient possible pour nos objectifs, alors nous avons pensé que nous pouvions le faire. J'ai joué à Doom 2 il y a dix ans, je suis allé à Los Angeles pour l'E3 en 2002 et j'ai vu la présentation de Doom 3, joué à quelques démos en 2003, le jeu est sorti en 2004, mais j'ai été déçu. Le gameplay qui était parfait en 1995, n'était plus assez bons pour les standards actuels, même Far Cry était plus intéressant, et Half-Life 2 avec son héros aveugle sourd et muet (tout le monde adore Gordon comme un Dieu du début à la fin, et il ne dit pas un mot de tout le jeu), furent plus intéressants. Le gameplay ne change pas alors que les joueurs changent. Ce que les joueurs d'aventures savent, les joueurs de n'importe quel autre genre le savent : changer et s'adap-





ter est nécessaire. Le genre hack & slash n'est plus aussi populaires que précédemment, pas plus que les rallyes, le genre des courses de rues est limité à 2 gros titres, les jeux de simulation ne font plus les mêmes ventes qu'en 96.

Au lieu de commencer notre jeu avec un plan des énigmes, nous avons commencé par vérifier quelles ressources nous avions, quels étaient les possibilités et ce qui serait amusant pour le joueur. Alors nous avons déduit que la 3D était bonne, des villes complètes c'est bon, des missions principales et secondaires c'est bon, la conduite de véhicule c'est bon, le cycle jour/nuit c'est bon, ...

La 3D est très intéressante pour notre genre; HL2 a de bonnes énigmes dont beaucoup de développeurs de jeu d'aventure rêvent. La 3D ouvre réellement le gameplay, en comparaison des habituelles actions scriptées en 2D (prendre le tournevis, casser le verrou, aller à l'armature d'acier, ouvrir le coffre, ...)

**- Pouvez-vous parler de quelques nouvelles difficultés aux quelles vous allez faire face durant le**

## développement à cause de ce passage en 3D ?

La différence en production est énorme, à tout niveau, conception, réalisation, test et amélioration, c'est simplement un autre monde. Mais je crois que les titres forts (je parle de ceux à succès, pas de la propre estime des joueurs d'aventures) prendront cette voie. Le problème est que vous devez grandement augmenter les coûts de production et le temps de développement, sans forcément avoir un grand nombre de ventes supplémentaires, cela veut dire que peu de compagnies se le permettent. Vous devez faire très attention aux détails, rationaliser le processus de production, et travailler plus sur les aspects techniques de la technologie. C'est aussi très intéressant car cela mène le jeu à quelque chose de plus proche des standards actuels et de l'attente des joueurs.

Je sais que le regard de l'éditeur change vraiment avec la technologie 3D. Le jeu atteint immédiatement un autre potentiel, à commencer par attirer un plus large éventail de joueurs, c'est un premier pas mais cela nous fait penser que nous sommes sur la bonne voie.

Dans le processus de création, c'est plus intéressant et excitant car le gameplay est plus flexible, par exemple nous avons plus de suggestion de l'équipe créant les modèles car elle pense qu'elle peut intervenir sur le gameplay, alors qu'avant avec le point & click nous n'avions presque aucune suggestion de leur part.

**- L'une des plus importantes caractéristiques dans les aventures en 3D est l'utilisation de la caméra. Est-ce que la caméra changera d'angle automatiquement ou est-ce que le joueur pourra la contrôler lui-même ? Est-ce que la caméra suivra le personnage dans son dos ou y aura-t-il différents angles de caméra dans chaque scène ?**

Les vues en 3ème et 1ère personne sont possibles ; la caméra est à la place du personnage donc vous pouvez regarder n'importe où (je pense que Splinter Cell ou Mafia sont de bons exemples).

**- Quel genre de musique allez-vous utiliser pour les besoins de ce titre ?**

Nous avons un mélange du style disco des années 70 et 80, plus des références à quelques grandes musiques classiques. Les gens de 25 à 50 ans reconnaîtront les références facilement.

Nous avons quelques séquences animées avec de la danse et du chant, par exemple, nous avons un bateau et des histoires quel genre de référence musicale pouvons-nous prendre d'une fameuse série des années 70 ? Je vous laisse deviner.

**- Le Tour du Monde en 80 Jours utilisera-t-il une interface point & click ? Pouvez-vous nous décrire**





### de quelle manière l'interface fonctionnera ?

L'interface n'est pas point & click, vous dirigez le personnage principal avec le clavier et la souris, les actions sont faites automatiquement, l'inventaire est sur l'écran principal et vous sélectionnez les objets avec les flèches. Toutes les touches sont personnalisables. C'est simple, efficace et intuitif.

**- Durant notre fête d'anniversaire, à propos du jeu vous avez parlé de plusieurs composants du gameplay, par exemple le joueur devra gérer le temps de manière efficace, il devra manger, dormir, gagner de l'argent... Pouvez-vous en parler plus ? Ces composants rappellent deux aventures précédentes, Quest for Glory et The Westerner. Le gameplay du "Tour du Monde en 80 Jours" y sera-t-il similaire ?**

Pour commencer j'aimerais souligner que la gestion du temps dépendra du niveau de difficulté choisie, nous savons qu'une partie de nos clients ont moins de temps que les autres

pour les challenges et veulent juste jouer aux moments les plus amusants du jeu, pour ces personnes, la contrainte du temps n'existera pas vraiment. Pour les autres le temps est partie intégrante du jeu, vous avez 80 jours pour finir le jeu (environ 40 heures de jeu), quelques missions à accomplir, d'autres facultatives en fonction de votre besoin de challenge, et devez gérer la situation financière et la fatigue d'Olivier dans le jeu.

Dans le jeu vous devrez payer pour les commodités, la nourriture, les déplacements, et... les pots de vin. Les actions que vous faites et le temps que vous passez à les faire vous fatiguent, donc il faudra vous reposer et trouver un lit de temps en temps. Manger aidera aussi à récupérer de l'énergie. Je ne sais pas pour les jeux que vous avez cités, Quest for Glory est trop vieux, et The Westerner n'est pas sorti ici. Je ne sais pas s'il y a une comparaison à faire avec un autre jeu d'aventure, un RPG comme Daggerfall peut-être.

**- Le jeu proposera-t-il des actions basées sur l'inventaire, des**

**“Dans le jeu vous devrez payer pour les commodités, la nourriture, les déplacements, et... les pots de vin. Les actions que vous faites et le temps que vous passez à les faire vous fatiguent, donc il faudra vous reposer et trouver un lit de temps en temps.”**

**puzzles mécaniques/logiques, ou un mélange des deux ?**

Il y a des missions d'aventures traditionnelles (énigmes, inventaires, dialogues, interaction avec l'environnement), et d'autre prise dans le monde 3D, principalement pour les missions secondaires.

**- Pouvez-vous nous donner un exemple des tâches/énigmes du jeu ?**

Déployer les voiles du Colossus, le bateau géant de la WTO (World Transport Organisation) ; trouver le code d'une porte, organiser un concours SM, gagner une course de chameau, conduire un voilier solaire ; retrouver les sept calices de sept rois maudits, capturer des bandits pour une récompense, réparer le moteur d'un train, gagner un concours Américain de cuisine indienne, aider la patronne du Big Billy Bob Burger à retrouver son faux manteau de fourrure. Etc, etc.

**- Quelle est la date de sortie du "Tour du Monde en 80 Jours" et**

### **pour quand pouvons-nous attendre la première démo ?**

Différentes pour différents pays, la démo dépend de nos éditeurs. Quelque part entre juin et septembre je pense selon nos éditeurs bien aimés.

### **Sherlock Holmes III**

#### **- Pouvez-vous nous dire de quoi va parler l'histoire de votre troisième jeu Sherlock Holmes ?**

#### **Quel va être le nom de l'enquête cette fois-ci ?**

Cela sera une histoire sur des événements surnaturels, prenant place dans différents pays et continents. Sherlock voyagera cette fois sur différents continents. L'histoire est plutôt extraordinaire, tandis que la Boucle d'Argent est une enquête londonienne plus classique. Sherlock 3 va vers l'inexpliqué.

#### **- Prendrons-nous le contrôle de Watson dans ce jeu, comme ce fut le cas dans l'affaire de la Boucle d'Argent ?**

Oui et plus que cela, notre docteur va faire des choses qu'il n'aurait jamais imaginées, comme trahir son ami Sherlock Holmes, pour son propre bien, évidemment. Watson prendra aussi une plus grande place dans la partie déduction, nous avons beaucoup aimé l'idée du Quizz dans la Boucle d'Argent, mais nous voudrions aller plus loin cette fois-ci et laisser le joueur choisir.

#### **- Vous avez dit lors de la fête d'anniversaire de l'Inventaire, quand vous avez annoncé le jeu, que vous utiliseriez la 3D aussi sur ce titre. Utiliserez-vous le même moteur que pour le Tour du Monde en 80 Jours ?**

Je n'ai pas assez d'argent pour développer un moteur pour chaque jeu que je développe, mais les styles graphiques sont différents, 80 Jours est plutôt cartoon, alors que Sherlock est plutôt sombre.

#### **- Prévoyez-vous d'utiliser les mêmes acteurs pour cette version que dans les jeux Sherlock Holmes précédents ?**

Il est trop tôt pour le dire. Les voix anglaises étaient très bonnes, nous avons eu la chance de ne pas travailler avec un studio de traduction mais directement avec des acteurs indépendants. Cela a vraiment aidé à trouver les bonnes personnes et à améliorer la qualité.

#### **- Vous avez dit durant notre fête d'anniversaire que le gameplay devrait être adapté puisque ce jeu sera en 3D. Pouvez-vous nous parler un peu de cette adaptation ?**

Je vais répéter ce que j'ai dit précédemment, la 3D ouvre des perspectives, au lieu d'être dans une pièce, et d'avoir deux angles de vue, vous pouvez regarder partout, l'atmosphère peut être beaucoup plus forte que dans un jeu point & click (l'asile dans Thief 3 par exemple, j'étais vraiment pressé de finir ce niveau sanglant ça c'était l'une des expériences les plus effrayantes que j'ai vécues).

#### **- Beaucoup de joueurs ont apprécié l'Affaire de la Boucle d'Argent, mais une plainte commune existe concernant la séquence du chien. Allez-vous éviter de telles séquences dans ce nouvel épisode ?**

Toby, son nom est Toby, a souffert d'une grande injustice et c'est une

grande leçon que nous avons apprise avec lui à Frogwares. Un petit bout de code d'une façon ou d'une autre a changé l'appréciation de ce jeu pour de nombreux joueurs.

Toby et son maître Marty étaient capables de voir Sherlock, sauf que nous avons oublié de dire dans le script que le premier qui voit Sherlock devrait dire quelque chose, et Toby est le premier à aboyer même si son maître voit Sherlock en premier.

Donc quelques joueurs en ont conclu que le chien avait des pouvoirs surnaturels, quelle honte pour un jeu d'aventure avec une séquence d'infiltration, cela ne marche pas, retournons jouer à " beaver quest 12 " en 320\*240 et en 8 couleurs gnagnagna gnagnagna.

C'est assez dur car vous passez un an et demi à travailler sur un jeu en donnant le meilleur de vous-même, créant la plus longue cinématique de fin de l'histoire du jeu vidéo, utilisant la meilleure histoire de Sherlock jamais utilisée dans un jeu, ne dormez pas durant quatre mois et chaque fois que quelqu'un parle de Toby, je pense à cette ligne de code parmi 20000 autres. Mais je n'y peux rien, vous avez raison, il faut faire attention aux détails, même pour un produit se vendant à 10000 copies et amenant moins d'argent qu'un coiffeur dans un village du Kansas. Nous avons fait une erreur oubliant la séquence logique dans cette action particulière, et cela nous a coûté beaucoup.

Nos joueurs allemands ont acheté le jeu massivement (Toby et Marty aboient correctement, nous avons corrigé cette erreur pour la version allemande). Et nous n'avons aucune plainte des clients allemands. Je pense que cette question est mal placée, ce n'est pas à pro-



pos de la place d'une séquence d'infiltration dans un jeu d'aventure, mais à propos de sa réalisation pour ce jeu spécifique. Si la séquence avec Toby était correcte, personne n'aurait levé le drapeau de la vertu des jeux d'aventures des années 90, c'est juste que l'erreur dans le code a corrompu l'effet.

Je pense que les jeux d'aventures n'ont pas besoin d'une identité comme vous essayez de leur donner, un jeu reste un jeu, les émotions que vous pouvez obtenir par leur biais sont différentes selon le genre (challenge intellectuel pour les jeux à énigmes, sensation de pouvoir dans un jeu de stratégie, l'adrénaline dans un FPS, ...) mais ils ne sont pas exclusifs et ne le doivent pas. L'industrie cinématographique a dépassé la frontière des genres depuis un long moment déjà.

**- Quel genre d'interface allez-vous utiliser pour le nouveau jeu Sherlock Holmes ?**

Quand vous avez éliminé l'impossible, quel que soit ce qui reste, même improbable, doit être la vérité.

**- En terme de difficulté le nouvel opus sera-t-il plus simple ou plus difficile que l'affaire de la Boucle d'Argent ?**

Je pense qu'elle sera équivalente après " Voyage au Centre de la Terre " nous avons été surpris par la difficulté de certaines énigmes, et nous avons voulu revoir cela pour notre prochain jeu. Pour la " Boucle d'Argent " le game designer a choisi des énigmes pour des jeunes écoliers de 10 ans, comme le Fou avec les cartes et celle de l'arche de Noé. Cependant, cela a posé des problèmes à certains joueurs, mais je pense que nous ne pouvons aller

dans la catégorie trop facile, cela ne serait alors plus Sherlock Holmes.

**- Quelle est la date de sortie de ce nouveau Sherlock Holmes et quand pouvons-nous attendre la première démo ?**

Début 2006 je pense.

## Général

**- Combien de copies de l'affaire de la Boucle d'Argent se sont vendues à travers le monde à ce jour ?**

Je ne sais pas, je le saurai vers la fin janvier, mais cela devrait être autour de 50 000 copies à travers le monde. Pour le genre je pense que c'est une bonne position, meilleure que beaucoup de jeu sorti en 2004.

**- Êtes-vous satisfait de ce nombre ?**

Non.

**- Cela fait maintenant quelques années que vous avez commencé à faire des jeux d'aventures. Après toutes ces années voyez-vous des différences sur la scène de l'aventure ? Pensez-vous que l'état des jeux d'aventure est maintenant meilleur que ce qu'il fut il y a quatre ou cinq ans ?**

Je pense qu'Egypte 1 et 2 qui ont fait environ 200 000 ventes en France uniquement, Egypte 3 autour de 10 000. Je sais que j'ai été très impressionné par les graphismes de Lands of Lore en 95 ou 96 en fil de fer, qui aujourd'hui me font rire. Je pense que le jeu d'aventure n'est pas mort et n'est pas en train de mourir ou quoi que ce soit, mais les titres en développement manquent de nou-

veaux éléments et de nouveau gameplay pour séduire plus globalement les joueurs. Où sont partis les joueurs d'Egypte 1 et 2 ? Jouer à Far Cry ? Je ne pense pas.

Les jeux vidéo ne sont pas un marché de masse du tout, dans le meilleur des cas vous pouvez vendre 5 millions du mauvais Halo (c'est un mauvais jeu, ennuyeux, stupide, pas fun, et j'aime les FPS). Une série TV comme CSI fait 25 millions de téléspectateurs chaque semaine. Un bon jeu PC aux USA vent 100 000 copies, que 5 jeux d'aventures atteignent chaque année, parmi une liste de 50 titres du NPD (société qui rassemble les chiffres de ventes). Les joueurs sont plus spécialisés que les vendeurs de jeux eu même dans le domaine du PC, et ils veulent avoir de bons produits en accord avec les standards d'aujourd'hui. Les jeux d'aventure ne sont pas assez bons pour continuer à se comporter aussi bien que précédemment, les améliorations technologiques élargissent le gameplay dans de nombreuses voies, comme m'a dit Charles Cécil il y a longtemps, " le joueur a besoin de sentir dans un jeu que le monde ne l'attend pas, le monde a son propre planning " et si vous pensez à ce que cela implique pour un jeu aujourd'hui, vous pouvez voir qu'aucun jeu d'aventure n'offre ce niveau d'immersion.

**- Nous avons été témoins de quelques tumultes politiques en Ukraine (où votre société est installée). Durant notre fête d'anniversaire, il n'était pas certain que vous pourriez nous rejoindre, mais heureusement vous avez finalement réussi. Ces événements politiques ont-ils eu une quelconque influence sur votre société ?**

Oui, nous avons eu quelques sou-



cis, dans le bâtiment où nous travaillons, une délégation Yanukovitch était en train de travailler pour l'élection et de notre côté nous étions tous pour Yushenko, comme vous pouvez le voir à la couleur de l'écharpe d'Olivier. Ces gens ont bloqué notre étage avec la police car ils ont pensé que notre équipe (portant les couleurs orange, du drapeau Ukrainien) étaient là pour être provocant (nous l'étions, mais gentiment). Mais en dehors du délégué parlementaire stupide et têtu qui nous a rappelé Joseph Goebbels dans sa langue intelligente à propos de la culture et des étrangers (étant français, je suis un étranger en Ukraine), tout s'est bien passé. Tout ce monde est parti après la décision d'un " troisième tour ".

Nous passons notre temps entre notre carré d'indépendance et le travail. Il fut très intéressant de voir la ville entière agir comme une unique personne. Sûr de ses droits et de sa volonté, dans un pays où habituellement l'individualisme fait parti des valeurs sociales bien connues.

**- Prévoyez-vous de continuer à développer deux aventures simultanément ? Avez-vous d'autres aven-**

**tures en travaux à part ces deux là ?**

Oui, nous travaillons sur quelques gros titres et notre travail dans le genre de l'aventure nous a mené à des propositions intéressantes et différents acteurs du jeu d'aventure Il est trop tôt pour en dire plus, mais j'espère vous en parler bientôt.

**- Comment voyez-vous les jeux d'aventures d'ici quatre ou cinq ans ?**

Cela dépend des développeurs, si ils continuent à faire des jeux avec 10 personnes en disant que seule l'histoire compte ; les jeux seront hors de portée de tout succès, si les développeurs réussissent à passer le gouffre technique/gameplay, nous retrouverons une partie de notre audience.

**- Merci beaucoup pour cette interview. Nous vous souhaitons bonne chance pour vos futurs titres.**

Traduction: Wedge

**“Nous travaillons sur quelques gros titres et notre travail dans le genre de l'aventure nous a mené à des propositions intéressantes et différents acteurs du jeu d'aventure Il est trop tôt pour en dire plus, mais j'espère vous en parler bientôt. ”**



# Clever & Smart:

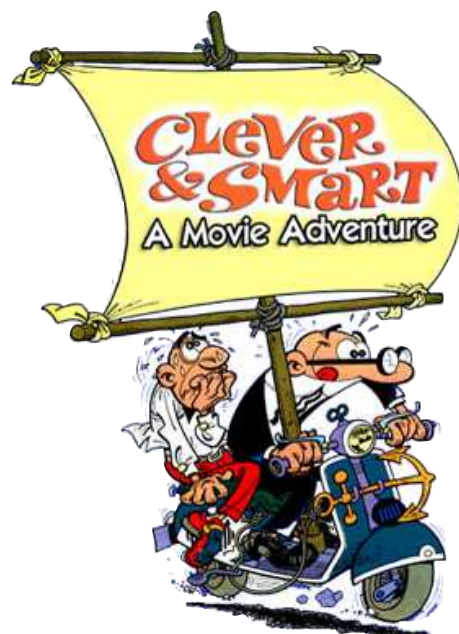
## A movie adventure

*Oliver Gruener a passé en revue la version allemande de Clever & Smart: a Movie Adventure (C&S). Ce jeu n'a pas d'éditeur anglais pour l'instant. Quand C&S sera sorti en anglais, nous l'analyserons aussi. Voyons maintenant ce qu'Oliver a pensé de cette aventure comique.*

Un mot avant tout : comme l'analyse porte sur la version allemande du jeu, j'utiliserai les termes allemands utilisés pour les noms, certaines expressions et les objets parce qu'ils sont nommés différemment selon les versions (espagnole, anglaise, etc.). Les amateurs de la série BD n'auront aucun problème pour comprendre de qui et de quoi on parle car les différences ne sont pas énormes.

Le soi-disant agent secret aux 2 tifs, Jeff Smart et son assistant chauve le suivant comme son ombre, Fred Clever, arrivent enfin sur PC dans leur jeu "Clever & Smart : a Movie Adventure". Déjà en 1972 Francisco Ibanez créait ce duo chaotique d'espions travaillant pour la TIA, création étant une caricature d'une autre grosse caricature, le très populaire James Bond. Il y a leur patron hypocondriaque, Mister L., le docteur Bakterius qui invente la panoplie classique (inutile ou ne fonctionnant pas) du parfait espion et Ophelia, la blonde et pulpeuse secrétaire du TIA qui hante d'ailleurs tous les rêves des employés. La série fut un succès surtout en Espagne, où sont également sortis une centaine de BD, 2 séries de dessins animés, environ une douzaine de jeux pour console et ce depuis le milieu des années 80, sans oublier un tout nouveau film très bien fait, avec de vrais acteurs.

Le jeu C&S est vendu sous l'emballage standard des DVD, contenant 2 CD-ROM et un petit manuel d'utilisation. D'habitude, je n'y porte pas attention, mais cette fois-ci, ayant du temps libre, j'y ai jeté un coup d'œil et... je fus renversé. Tout le manuel consiste en un dialogue entre Fred Clever et son patron, Mister L., qui lui explique d'une manière humoristique l'installation PC requise, comment installer le jeu, etc. Après cette 1ère impression, je fus impatient d'essayer le jeu. Quand j'étais adolescent, j'ai lu bon nombre de BD de C&S et j'ai toujours ri aux larmes quand dans la plus grande tradition des dessins animés de la Warner Bros, ce "dynamique" duo passait d'une catastrophe à une autre. L'installation se passait sans problème, quant tout à coup... Quand je cliquai sur l'icône du jeu, je reçus un message d'erreur. J'ai réinstallé le jeu mais rien n'y fit. Un rapide coup d'œil sur Internet et je découvris un patch <http://www.cleverundsmart.de/play.zip>. Après avoir visité plusieurs forums de discussion, j'ai appris que le jeu avait quelques problèmes avec l'installation de Codecs audio comme le Lane MP3 codec. Une fois le patch installé, le jeu démarra effectivement, bien que les cinématiques soient sans son. Je dois quand même ajouter pour son



Développeur:  
**Alcachofa Soft**  
Perspective:  
**3ème personne**  
Interface:  
**Point and click**  
Site:  
**[cleverundsmart-game.de](http://cleverundsmart-game.de)**  
Difficulté:  
**Facile**



## Photos de bas en haut :

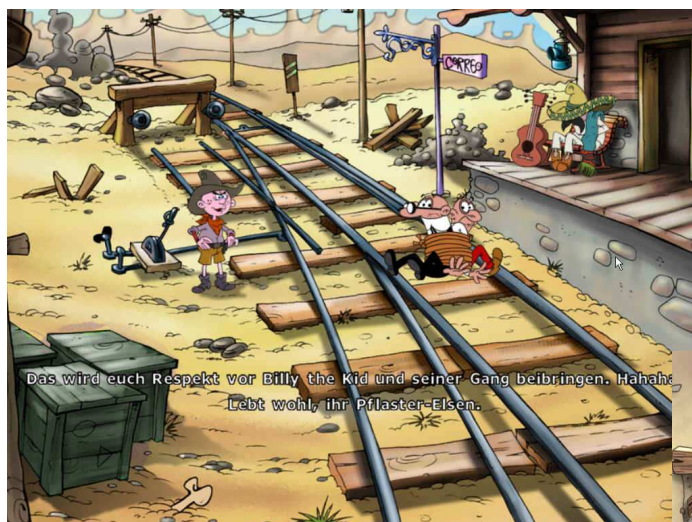
1. il est petit en effet
2. spoiler : chercher la clef !
3. le professeur semble connu ; ne serait-ce pas Ibanez lui-même ?
4. le shériff John Wayne a mis la mauvaise personne en prison

bien que le jeu tourne presque avec une bonne qualité sonore si ce n'est quelques distorsions comme si les programmeurs avaient eu énormément de difficultés à implanter le son et la musique sur le jeu. Un petit plus pour le jeu : une fois le patch installé, il ne s'est jamais crashé. J'étais seulement déçu ne pouvoir jouir des animations BD que démunis de son, ce qui mit quand même un frein à l'ambiance régnante. Mon passage sur les forums de discussion m'apprit que je n'étais pas le seul à avoir connu ce genre de problèmes. Tant qu'on y est, le jeu nécessite un PC avec une version Windows 9X ou supérieur, 6Mb de Ram, peu importe le lecteur CD-ROM, une simple carte graphique 3D avec 16Mb et enfin une carte-son.

**Histoire:** la mauvaise situation économique a jeté une certaine ombre sur le service secret appelé TIA. On doit faire des économies et le gouvernement a estimé que c'était une bonne idée de couper les vivres au chaotique docteur Bakterius. Une réunion de crise a lieu au QG de la TIA pour pallier à cette perte de fonds et tout le monde est d'accord pour dire que le docteur doit absolument faire une découverte exceptionnelle pour non seulement récupérer les fonds perdus mais également en attirer davantage. Pas tellement surpris, Bakterius a justement quelque chose qui traîne dans ses tiroirs : le "Teledingens", une machine capable de téléporter personnes et objets depuis des films de cinéma dans la réalité, et vice versa. Après que Fred et Jeff aient retrouvé la source d'éner-

gie du "Teledingens", la machine a pu être testée et - comme on aurait pu le présager - rien ne fonctionna avec comme résultat, l'apparition d'une momie vieille de 3000 ans, "Impoteh" issue de l'arche perdue, et prête à reconquérir le monde réel, ivre de revanche. Comme Brandon Frazier est trop cher, nos 2 héros Fred et Jeff n'ont guère le choix et se font projeter dans le film de manière à ramener le "Livre de la Mort" qui permettra de bannir une fois de plus Impoteh. Mais comme d'habitude l'invention du docteur Bakterius n'en fera qu'à sa tête, et voilà nos 2 héros projetés à travers une multitude de films célèbres. Le jeu a une histoire assez grossière avec des tonnes de farces, d'humour lourd ajouté au fait que Fred et Jeff tombe d'une catastrophe dans une autre. Heureusement ce sont des personnages de BD qui ne savent pas mourir... Ils rencontrent pleins de personnages haut en couleurs, souvent des acteurs comme John Wayne ou Humphrey Bogart ou encore des grandes figures du cinéma. Le film d'horreur est spécialement à l'honneur. Il y a en effet Jason qui ne travaille que le vendredi 13 (truc !), Freddy qui est tenancier de bar, Dracula qui est +/- pensionné et Norman Bates qui loue des chambres avec douche. **Graphismes:** Et bien... C&S est basé sur une bande dessinée, donc le graphisme en 2D convient parfaitement avec ces contours très gras et peints dans certains décors par simple couche et parfois simplement grossièrement, comme dans la plupart





**Billy est quand même un sale gosse**

Das wird euch Respekt vor Billy the Kid und seiner Gang beibringen. Hahaha! Lebt wohl, ihr Pflaster-Eisen.

**La belle jeune femme ne veut pas nous laisser passer sans mot de passe. Un tuyau : ce n'est pas " Sésame, ouvre-toi " !**



des BD. Quelques fois cependant, surtout à l'intérieur de la pyramide, les murs rendent bien les décorations comme des parures.

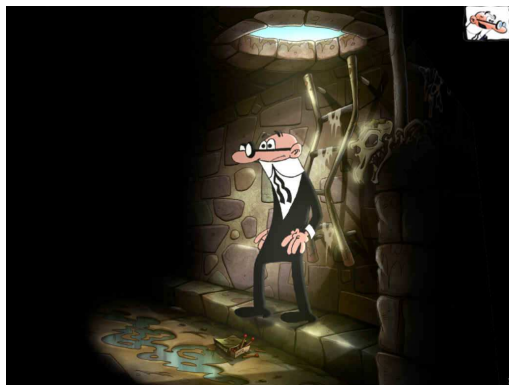
L'avantage est que ce style est tout à fait identique à sa source, le désavantage est que cela apparaît dépouillé, parfois même triste mais il y a certains lieux plus détaillés. Il est évident que les développeurs ont privilégié certains endroits. Et comme la résolution choisie est 1024 x 768, même sur un écran de 19 pouces, on a pas l'impression d'avoir affaire à des blocs, sauf quand le caméra bouge vers un endroit où les pixels se voient plus, les scènes par exemple où Fred et Jeff se rapprochent de la limite inférieure de l'écran. En fait, les modèles ont été peints de la même façon que dans le travail originel et sont donc assez simplistes. Mais il en est de même pour toute aventure comique et ce style de graphismes convient parfaitement. Forcément d'un autre côté, il y a un manque d'animation. En effet, une série de

dessins animés n'est diffusée qu'avec 10 images/seconde, souvent les longs métrages proposent 50 à 60 images mais on rentre alors dans les vrais caractéristiques d'un film -pardon d'un jeu - qui nous donnent l'impression d'être dans la série TV. En d'autres mots, les petits objets, comme un éventail par exemple, ne sont pas très animés et certains personnages non actifs ne font que de la figuration même quand Fred et Jeff leur parlent. Les 2 espions eux aussi semblent inertes avant qu'on ne leur commande un déplacement, et celui-ci est bien souvent saccadé. Pendant qu'ils parlent, les lèvres des personnages bougent mais sans synchronisation. Une autre solution est d'utiliser les sous-titres, mais ceux-ci couvrent presque tout l'écran. Les développeurs les ont mis au centre de l'écran plutôt qu'à une des extrémités.

**Bande-son:** Beaucoup de morceaux de musique du jeu sont des hommages aux BO des films, simplifiés pour s'adapter au style BD et

joués par un vrai orchestre, ils sont agréables à entendre même si ils auraient pu être enregistrés à un niveau de bits plus élevé ou avec une moindre compression car avec de bons écouteurs ou enceintes, il y a quand même un certain bruit de fonds. Facile à reconnaître, le thème de Mission Impossible au siège de la TIA. Chaque monde de film a son propre thème. Même si certaines mélodies reviennent plusieurs fois, la musique peut être écoutée tout au long du jeu sans être ennuyante. Crimson Cow / Flashpoint, les éditeurs allemands, n'ont pas regardé à la dépense pour le doublage des voix et ont loué de vrais pros connus dans les films allemands. Au départ c'était un peu surprenant parce que j'avais imaginé les voix de Fred et Jeff autrement mais par après, cela s'adaptait parfaitement et les acteurs ont bien délivré les textes.

**Gameplay:** venons-en au centre de ce qui fait qu'un jeu soit bon ou mauvais, sa jouabilité. C&S : a



Un jeu d'aventure sans égouts, cela existe-t-il ?

## Traductions internationales de Clever and Smart

**Espagne:** Mortadelo y Filemón

**Norvège, République Tchèque et**

**Allemagne:** Clever & Smart

**Suède:** Flink och Fummel

**Serbie and Croatie:** Zriki Svargla & Sule Globus

**Finlande:** Nopsa & Näpsä and Älli & Tälli

**Pays-Bas:** Paling en Ko

**Portugal:** Salamao e Mortadela

**Danemark:** Flip & Flop

**Grèce:** Antirix & Simphonix

**Turquie:** Dörtgöz & Dazlak

**Suisse francophone:** Futt et Fil

**France:** Mortadel et Filémon

**Brésil:** Mortadelo e Salaminho

**Italie:** Fortune & Fortuni and Mortadella & Filémone

**Angleterre:** Mort & Phil

Movie Adventure utilise l'interface classique point and click. Les 2 soi-disant agents secrets réagissent directement quand on clique à un endroit précis. Les objets sont facilement visibles et aisés à prendre, il n'y a aucune " chasse aux pixels " dans tout le jeu si ce n'est à un endroit sur lequel je reviendrai plus tard. L'inventaire couvre tout l'écran et est accessible en bougeant le curseur dans le coin supérieur gauche. Cela m'a pris un certain temps pour savoir comment le quitter : le curseur doit être déplacé vers le coin inférieur droit ! En gros, gérer les objets fonctionne parfaitement une fois que j'ai compris que l'inventaire ne s'utilisait pas selon l'habitude du " copier-coller ". A la recherche du Livre de la Mort, C&S voyagent dans 3 mondes de film principaux et parfois plusieurs autres très petits. Le 1er film dans lequel ils sont transportés ne consiste qu'en un écran où se trouve Charlie Chaplin qui outre qu'il soit en noir et blanc ne " parle " que dans les cinématiques. L'ensemble du jeu de par son environnement et son ambiance rappelle totalement une BD ou même un dessin animé et par moment j'en ai même oublié que je JOUAIS tellement tout s'accordait bien. Un autre point fort du jeu en est ses 2 personnages principaux. Et pas seulement cela, mais le jeu existe également en réseau où l'on peut indifféremment jouer Fred et son ami Jeff - le mode réseau a cependant quelques défauts. Le jeu ne peut pas être sauvé si les joueurs se trouvent dans des lieux séparés, un des joueurs manquant les dialogues, et selon les forums de discussion, il y a différents bugs comme

des " sans issues ", ce que je ne peux confirmer vu que je n'ai pas essayé le mode réseau. Le jeu est assez surprenant quand on attaque les énigmes qui peuvent être résolues par Fred ou Jeff, mais pas les deux. C'est la même chose en ce qui concerne les NPC, les questions posées par Jeff ou Fred ne reçoivent pas les mêmes réponses, d'où la nécessité de les interroger au moins 2x. Je ne parlerai pas des énigmes de manière à ne pas gâcher votre plaisir mais elles sont basées sur l'utilisation de l'inventaire classique. Elles sont dans la majorité assez faciles et n'y a pas trop d'éléments à collecter par monde. Souvent il vous suffit de collecter les éléments A,B et C et de les amener à la personne X pour qu'elle vous donne l'élément D ou une autre aide. Habituellement on juge mal et on se trompera dans la résolution des problèmes parce qu'ils n'ont rien à voir avec les dialogues en cours. Dans Jurassic park cependant, un des mondes les plus petits, il n'y a que 2 énigmes mais elles sont horribles.

**Petit Spoiler :** après avoir été téléporté dans ce monde, l'écran est tout noir. C'est assez contrariant de balader son curseur sans but précis à la recherche d'éléments à collecter, car il y en a. Pire, quelques minutes plus tard Fred et Jeff une fois retournés à la lumière, se retrouvent dans le noir au moindre click et tout est à refaire. Seul moyen de sortir de Jurassic Park : laisser votre PC tranquille quelques minutes et prendre une tasse de café **Fin du Spoiler.** On aurait pu aisément supprimer cette séquence. Le dernier monde dans la vieille





**En haut:** Du fait de sa facilité à changer d'équipement, c'est Fred qui doit plonger

**A gauche:** Prisonniers dans un court-métrage noir et blanc où Charlie Chaplin parle dans les cinématiques.

Egypte est divisé en 2 morceaux, le second se déroulant dans une immense pyramide qui est en réalité un grand labyrinthe. Comme toutes les pièces se ressemblent, c'est conseillé de dessiner une carte mais attention certaines parties où l'on entre dans un sens nous fait en fait tourner en rond.

Le 1er grand monde qui occupe je pense +/- un tiers du jeu et qui m'a retenu le plus longtemps est le Wild Wild West, suivi du monde de l'horreur et de l'ancienne Egypte avec des références à Indiana Jones et la Momie. Les séquences avec le détective privé Sam Spade, Charlie Chaplin et le dinosaure ne prennent quant à elles qu'entre 2 à 20 minutes à jouer. Mais avant que Fred et Jeff ne retournent chez eux, il y aura pas mal de choses à découvrir et les 15 à 20 heures de jeu ne sont pas perdues, au contraire elle sont amusantes.

**En quelques mots...** les graphismes simples de bandes dessinées conviennent mais sont un rien trop simples et mous. Cela gâche un peu l'atmosphère générale. La musique rend bien l'ambiance. Le doublage est superbe et les blagu-

es dans Tom et Jerry sont grosses mais vous font quand même pas mal rire. Les énigmes d'autre part sont diversifiées, certaines sont bien trouvées et bien réalisées, toujours logiques mais souvent assez faciles, d'autres ne sont là que par hasard comme si les designers n'avaient plus d'inspiration mais devaient les mettre pour que le jeu paraisse moins court. Pour ma part je n'ai été bloqué que quelques fois mais j'ai su en venir à bout avec un peu de réflexion, seul le labyrinthe m'a énervé. Donc je recommanderais ce jeu aux fans de bandes dessinées, aux débutants en jeux d'aventure, aux adolescents et aux personnes jeunes d'esprit. Et j'espère qu'un autre patch sera disponible prochainement de manière à effacer les bugs sonores. Et donc finalement quand on en arrive à la cotation la plus objective possible, les fans inconditionnels de Fred et Jeff peuvent ajouter 10 points à l'histoire.

- Oliver Gruener (Traduction: phil1908)

**"Je recommanderais ce jeu aux fans de BD, aux débutants en jeux d'aventure, aux adolescents et aux personnes jeunes d'esprit"**

**Les Plus:** des blagues amusantes, un style graphique adapté, un bon son, un respect des BD Clever & Smart

**Les Moins:** certaines énigmes ne sont que du remplissage, le labyrinthe final, des graphismes beaucoup trop mous et sans âme, des bugs

#### Le Verdict

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>Histoire:</b>   | <b>75</b> |
| <b>Graphismes:</b> | <b>45</b> |
| <b>Bande-son:</b>  | <b>78</b> |
| <b>Gameplay:</b>   | <b>72</b> |
| <b>TOTAL:</b>      | <b>70</b> |

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

# DARK SIDE OF THE MOON

Développeur:  
**Southpeak Interactive**  
Perspective:  
**1ère personne**  
Interface:  
**Point and click**  
Site:  
**N/A**  
Difficulté:  
**Moyenne**

J'ai lu une interview de Lee Sheldon sur Just Adventure où il disait, "Je suis très fier de Dark Side of the Moon et de la talentueuse équipe qui a travaillé sur ce jeu." Au regard de toutes les mauvaises critiques, on peut se demander pourquoi un garçon aussi talentueux, qui a été témoin du merveilleux Ripley's Believe It or Not: The Riddle of Master Lu, serait fier de Dark Side of the Moon. Mais vous savez quoi? M. Sheldon a de quoi être fier de sa création, et j'irais même plus loin: M. Sheldon devrait en être encore beaucoup plus fier. Dark Side of the Moon est le jeu d'aventure le plus sous-estimé que je n'ai jamais vu de toute mon existence. En regardant en arrière toutes les critiques négatives, on en retiendra deux très primaires : (1) L'échange de CD est extrêmement ennuyeux, et un critique clame même d'avoir changé de disque au moins dix fois en une demi-heure et (2) le champ de vision de la fenêtre est trop petit. Les vrais problèmes sont simplement que Dark Side of the Moon n'est pas sorti en DVD, comme ils convient, en premier lieu, et que beaucoup de critiques

de jeu manquaient d'un écran d'une taille décente en 1998. De plus, très rares sont les jeux inondés de temps de critique négative. Une chose est certaine cependant; aucune de ces explosions de haines ne visait l'histoire du jeu, malgré qu'il soit exclusivement en full motion vidéo (une cible favorite des critiques). Et pour une bonne raison, car l'intrigue est plus que superbe.

**Histoire:** Tout commence mystérieusement avec le suicide de Jacob Wright, un home qui exploite une mine sur Luna Crysta (la "moon" du titre). Comme le montrent les vidéos de sécurité, il n'était pas seul quand il a décidé de se suicider avec une bombe, mais en train de parler avec ce qui semble être un Cepheid (une créature originaire de la lune). Arrive Jake Wright, le personnage qu'on dirige et le neveu de Jacob, qui est à bord d'une navette vers Luna Crysta. Jacob lui a légué toutes ces possessions terrestres, incluant sa mine, et Jake prévoit de l'explorer, tout comme la Brave Hope Mining Corporation situé sur Luna Crysta, dans le but de savoir pourquoi son oncle s'est suicidé.



Tout du long, il rencontrera de nombreux personnages (allié et ennemis, humains et Cepheids, etc.) et déchiffrera les indices que son oncle lui a laissés.

Jake devra décider si oui ou non il peut croire Kit Ferris, le responsable Blackjack au Brave Hope Casinon, qu'il a rencontré dans la navette, ou si oui ou non il doit faire affaire avec Hunter, le barman. Il aura à supporter les coups de fils incessants de sœur jalouse Corrine, tout en essayant d'échapper à Oliver Whistler, qui a été envoyé pour satisfaire aux revendications de Jake. De plus, il recevra quelques infos d'un vieux copain de Jacob, l'excentrique Gilly Ansidine, qui ne croit pas Howard Janous, le président de Brave Hope, ou le chef de la sécurité, Einar Grice. Et peut être le plus important, Jake formera une alliance avec un jeune garçon Cepheid nommé Londie, et ça mère la reine des Cepheids, Aurlaessa. C'est un voyage tranquille ou tout ne ressemble pas à ce qu'il devrait, même pas ce que je viens d'expliquer reste vrai jusqu'à la fin. Très intéressant à-coup sur.

**Gameplay:** J'ai été chanceux, peut-être, de trouver l'édition de luxe du jeu qui est fournie avec une version un DVD, la version six CD-ROM et le guide stratégique de Prima. Etre capable d'explorer les richesses de ce jeu sans interruption, un monde vivant non linéaire est une toute nouvelle expé-

rience, que ceux qui ont joués à la version CD n'ont malheureusement pas pu apprécier. Sheldon a vraiment réussi en designant ce jeu à donner au joueur une impression de liberté.

Quand vous arrivez pour la première fois sur Luna Crysta vous êtes libre d'aller où vous voulez dans n'importe quel ordre. C'est un sentiment génial dans la version DVD qui doit être horrible dans la version CD. Imaginez devoir vous inquiéter d'où vous allez car vous ne voulez simplement pas ouvrir une porte ou monter dans un ascenseur et être interrompus pour changer de CD et devoir ensuite retourner en arrière car vous avez manqué quelque chose. Vu comme ça, on comprend les critiques négatives sur la version CD. Pour la vue réduite, ça ne m'a moi pas dérangé. Mon écran est assez grand pour que la vue ne semble pas trop petite et franchement, j'adore que tout ce dont vous avez besoin se trouve dans un même écran. Le jeu en lui-même est au milieu, les dialogues en dessous, l'inventaire à droite, le VDA (pour regarder les vidéos, lire les mails, les notes et la carte du jeu) en haut à gauche, vous (pour votre équipement) à gauche au milieu et le menu d'option (sauver, charger, quitter, etc.) en bas à gauche. Mon parlons du design intrigant.

Quand au Vidéo Reality Engine de Southpeak Interactive, il ne



**De haut en bas:**

1. On dirait qu'il ne veut vraiment pas que Jacob pousse ce bouton.
2. Est-ce qu'il y a de l'amour dans l'air?
3. O'Kale. Vous savez quel genre de type c'est. Pas besoin d'en dire plus.

faisait pas long feu. Il a été utilisé la première fois dans Temujin, qui était une vraie bombe et encore amélioré dans Dark Side of the Moon. Personnellement j'adore ce moteur. Il n'était pas parfait, mais assez efficace (en d'autres termes, la main de Lee Sheldon). J'aurais préféré la vue libre de The Journeyman Project 3: Legacy of Time, qui était aussi à 360° avec de la full motion video et en image par image, mais regarder autour de soi est très rapide et vous pouvez regarder en haut et en bas quand vous le voulez. Dark Side of the Moon ajoute la possibilité d'arrêter quand vous le souhaitez ou de jeter un coup d'œil à gauche ou à droite tandis que vous passez du point A au point B, mais honnêtement ce n'est pas très important. Le fonctionnement du Video Reality Engine est simple, vous mettez votre souris sur la barre verte à gauche ou à droite de l'écran (parfois en haut ou en bas), ce qui vous enverra dans cette direction tant

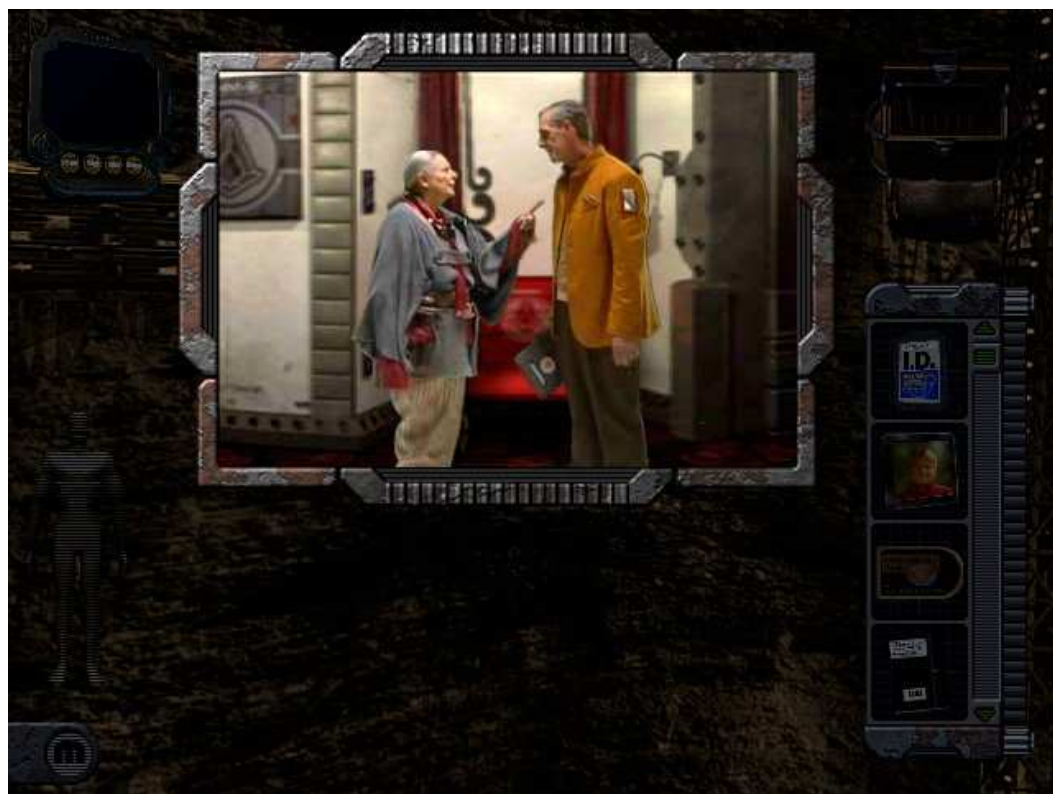
que vous cliquez sur cette barre. C'est donc simple d'interagir avec votre environnement, avec un simple curseur vous cliquez ou vous voulez aller. Comme tous les jeux d'aventure. Vous pouvez ouvrir des portes, activer des vidéophones, parler aux gens, ramasser des objets, utiliser ces objets, les combiner, etc. Tout est très facile à manipuler. Le moteur n'est certainement pas le meilleur, mais il fait bien son travail.

Une chose que j'ai adorée dans ce jeu, à part l'histoire et l'exploration très libre, ce sont les puzzles. Beaucoup d'eux sont de vrai challenge à coup sûr, mais même le plus difficile vous pouvez les résoudre et ils se fondent bien dans l'univers du jeu en gardant tout son charme. De plus, plusieurs puzzles ont de multiples solutions et certains objets peuvent être trouvés à plusieurs endroits. Il y a un magasin dans le jeu appelé "General Outfitters" où vous pouvez non seulement acheter des objets très inté-

ressants (certains objets indispensables doivent être achetés ici), mais ils contiennent aussi des tas d'explications pour savoir utiliser les objets que vous récolterez sur votre chemin. Je trouve que c'est une approche très crédible. En plus de vous donner des objets, vous pourrez parier au casino ou vendre les minéraux et cristaux que vous aurez trouvés. Pour équiper votre personnage, vous avez des gants pour toucher quelque chose de chaud, ou bien des bottes si vous marchez dans une substance dangereuse. La vraie surprise est qu'il y a des rencontres avec quelques créatures aliens et une course avec un robot lors de l'exploration des profondeurs de la mine. Ne vous inquiétez pas, tous ces ennemis sont battables facilement (l'un d'eux dans un puzzle mémorable qui implique un mélange de divers formule) et des réflexes rapides ne sont pas requis.

**Graphismes:** une autre critique que j'ai entendue sur ce jeu est que les scènes d'exploration dans le moteur

**Gilly a une petite dispute avec Howard Janous**





Vidéo Reality sont floues. Je ne peux pas défendre ça si ça vous dérange vraiment, mais en toute honnêteté je pense que ces disproportionnées. Si vous regardez tous les jeux d'aventure avec vue à 360°, aucun d'eux (exception faite du récent *Myst IV: Révélation*) n'est aussi clair et détaillé que l'ordinateur statique vu dans *Riven*, par exemple. Ni *Zork Nemesis*, ni *Myst III: Exile*, ni *Black Dahlia*, ni *Legacy of Time*, etc. C'est seulement naturel, je suppose, de vouloir que ce jeu soit aussi clair que le cristal et on n'y ferait pas attention si c'était le cas, mais je ne trouve pas que cet effet baisse l'immersion du joueur dans le jeu et rendent les puzzles illogiques. Les objets que vous collectez s'intègrent bien aux décors, et il est très facile de se perdre tandis que vous explorez le monde du jeu.

J'aime vraiment beaucoup les graphismes de *Dark Side of the Moon* incluant le design et le dessin de *Luna Crysta*. Ça semble très réel. Étonnamment, les scènes filmées sont bien réalisées, particulièrement quand vous considérez qu'elles sont mises sur des décors réalisés par ordinateur. Jamais il n'aura tous les défauts des autres jeux du même genre, comme *Phantasmagoria*. C'est dû, en grande partie au scénario fort bien écrit. Il n'y a pas un grand jeu d'acteur, mais les acteurs sont quand même de bonnes qualités.

**Bande-son:** c'est une partie solide du jeu à discuter, car ce n'est pas un point fort, mais pas un défaut non plus. En gros, *Southpeak* joue la sécurité sur ce point. La musique est très classique pour être honnête, mais elle fait son boulot. Ce genre de musique peut être entendu dans n'importe quel épisode de *Star Trek*. Il n'y a rien de



Regardez dans l'inventaire

mémorable à part la musique d'ascenseur dans le bureau de Howard Janous, inoubliable car atrocement mauvaise. Rien d'impressionnant sur les effets sonores non plus, mais au moins on ne les distingue pas par leur médiocrité. Aucun des sons du jeu n'attire l'attention dans un sens ou dans l'autre et je pense que l'un dans l'autre c'est un point positif.

**En quelques mots...** Pour mon analyse finale, je doit dire à part un défaut ou deux dans le moteur *Video Reality* et que l'histoire très intéressante n'est pas soutenue pas des personnages forts (les personnages sont marrants, mais pas assez fouillés), j'ai passé un superbe moment en jouant à la version DVD de ce jeu. A bas les critiques négatives, *Dark Side of the Moon* est une expérience immersive que je n'oublierais jamais.

- Ben Keeney (Traduction: Ben)

***"A part un défaut ou deux dans le moteur Video Reality et que l'histoire très intéressante n'est pas soutenue pas des personnages forts, j'ai passé un superbe moment en jouant à la version DVD de ce jeu."***

**Les Plus:** bonne histoire, très bon moteur, monde immersif à explorer, plein de gens à rencontrer, et quelques très grands puzzles.

**Les Moins:** Quelques flous qui n'handicapent pas le jeu mais peuvent déranger certains. La vue dans une petite fenêtre pour ceux possédant un écran préhistorique. Et un manque de personnage charismatique.

#### Le Verdict

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>Histoire:</b>   | <b>82</b> |
| <b>Graphismes:</b> | <b>80</b> |
| <b>Bande-son:</b>  | <b>75</b> |
| <b>Gameplay:</b>   | <b>84</b> |
| <b>TOTAL:</b>      | <b>81</b> |

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

# BITS ET OCTETS

## LE COIN DU HARDWARE



Dans le dernier numéro, Oliver évoqua les appareils photo numériques. Dans ce numéro-ci, il aborde les disques durs et donne quelques conseils à ceux désireux d'en acquérir un. " Et ils tournent autour... " (ndt: ça c'est le même résumé que le mois passé, petite erreur ce mois ci c'est la Ram qui est abordé pas les disques durs)

**R**IM, REM, RUM???  
Noon... RAM! Non ce numéro de Bits et Octets ne parle pas de tuner les roues de votre voiture avec des enjoliveurs ni non plus du "REM sleep" (rapid eye movement) et pas non plus d'un alcool des Caraïbes - ça concerne simplement la mémoire vive qui est une des 3 parts essentielles de l'ordinateur. Les autres sont la carte mère et le processeur. RAM (Random Access Memory) existe dans beaucoup de taille et format et se ressemble toutes, il est donc difficile de les distinguer. Pas seulement de nos jours avec la SD, DDR et DDR2 mais aussi dans le passé. Acheté de la RAM est un jeu très risqué.

Il y environ 7 ans un ami voulait améliorer son PC et a acheté

une barrette de RAM. Quand il a essayé de l'insérer dans le port de sa carte mère elle était trop longue. Qu'est-ce qu'il a fait? Il attrape une scie et en coupe un bout pour la faire rentrer! Résultat la pièce assez chère était bonne à jeter et je me demande encore comment il a fait pour que le vendeur la lui rembourse. Mais que signifie cette histoire réel(!) ? Si ça ne rentre pas, ce n'est pas le bon modèle. D'habitude ça ne pose pas de problème d'échanger sa RAM après s'être trompé de modèle, mais c'est ennuyant et ça coûte du temps et de l'argent. Une autre chose fascinante est le prix en chute libre. Quand j'ai acheté une barrette de 8MB en 1993 j'ai dû la payer 500 \$! Pour le même prix de nos jours je peux me payer une barrette de 4GB.

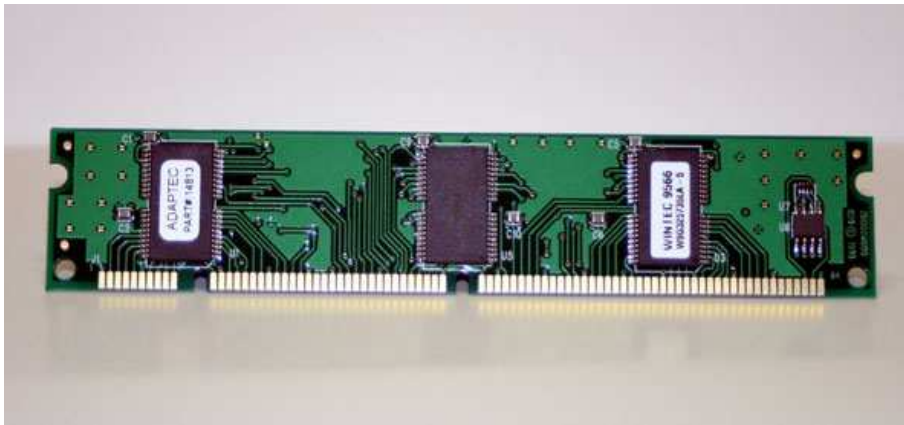
Avant de courir au magasin d'informatique pour acheter une ou deux barrettes de RAM soyez certains du type de votre carte mère et du type de processeur, de socket et la vitesse du front side bus (FSB) (dans le manuel de la carte mère). Le tableau 1 montre les processeurs les plus répandus avec leur socket, si le processeur supporte plusieurs types de sockets, et le type de RAM que la carte peut accueillir dépendant du FSB.

Si vous ne comprenez pas les descriptions chez votre marchand ou sur le net regardez ce tableau: la RAM PC 2100 par exemple est vendue parfois sous le nom DDR266, PC2700 et DDR333 et pour encore compliquer les choses elles sont même disponible avec différente vitesse d'horloge (voyez le

Table 1

| Processeur (Socket)                 | FSB             | FréquenceFSB (MHz) | Type de mémoire            |
|-------------------------------------|-----------------|--------------------|----------------------------|
| Celeron (Socket 370)                | 66              | 66                 | 1x PC66, PC 100            |
| Pentium 3                           | 100             | 100                | 1x PC100                   |
| Pentium 3                           | 133             | 133,33             | 1x PC133                   |
| Athlon, Duron                       | 200             | 100 (DDR)          | 1x PC 1600                 |
| Athlon, Athlon XP                   | 266             | 133,33 (DDR)       | 1x PC 2100                 |
| Athlon XP, Sempron                  | 333             | 166,67(DDR)        | 1x PC 2700                 |
| Athlon XP                           | 400             | 200 (DDR)          | 1x PC 3200                 |
| Pentium 4, Celeron (Socket 478)     | 400             | 100 (QDR)          | 2x PC 2100                 |
| Pentium 4, Celeron (Socket 478)     | 533             | 133,33 (QDR)       | 2x PC 2100                 |
| Pentium 4 (Socket 478)              | 800             | 200 (QDR)          | 2x PC 3200                 |
| Pentium 4, Celeron (LGA 775)        | 533             | 133,33 (QDR)       | 2x PC2-3200                |
| Pentium 4 (LGA 775)                 | 800             | 133,33 (QDR)       | 2x PC2-3200                |
| Athlon 64 (Socket 754)              | Hyper Transport | 800 MHz HT         | 1x PC 3200                 |
| Athlon 64 (Socket 939)              | Hyper Transport | 1000 MHz HT        | 2x PC 3200                 |
| Athlon 64 FX / Opteron (Socket 940) | Hyper Transport | 800 MHz HT         | 2x PC 3200 Registered DIMM |





Les barrettes mémoires existent dans des tailles très variées

tableau)! Une taille moyenne pour une barrette est de 512 MB et les barrettes plus chères de 1 GB sont seulement recommandé si vous voulez upgrade à deux ou plus de GB car la plupart des cartes mère offre 2 ou 3 ports. Les ordinateurs X86 étaient limités à 640 kilobytes, du à la ligne de conduite de Microsoft ou a d'incapable programmeurs, Windows 9x est limité à 2 GB de RAM et peut seulement utilisé les premiers 512 d'une manière acceptable et Windows XP (à part XP Serveur) est limité à 4 GB, acheter plus de RAM que ça est inutile. Il est aussi recommandé de ne pas acheter de RAM sans marque, mais plus des marques comme Kingston,

Infineon ou Samsung car elles ont été testées et devraient fonctionner correctement. Après l'achat, si vous ne vous y connaissez pas en électronique il est préférable d'appeler un copain ou de la famille qui s'y connaissent, pour l'installation dans votre PC. La prochaine étape sera d'entrer dans le BIOS du PC, habituellement en pressant la touche Delete. Le CAS (Column Address Strobe) doit être sur "by SPD". Certaines cartes mère permettent de modifier ces réglages pour rendre la RAM plus rapide ce qui n'est pas recommandé. J'ai moi-même détruit 2 barrettes de RAM en essayant de les overclocker. Il vaut mieux acheter directement de la RAM plus rapide. Dans le tableau

2 il y a des exemples de type de mémoire et leur vitesse - avec pour résultat différent "CAS Latencies" Même si je ne veux pas être trop technique dans cet article, ça aide pour comprendre certaines choses. SDRAM ou Single Data RAM a 168 pins (Ndt : attache); tandis que la Double Data Rate RAM propose 184 pins, naturellement comme son nom le suggère, la DDR RAM est bien mieux, à peu près deux fois plus rapide. Dans les faits la bande passant de la mémoire est augmentée de 100 MHZ SD RAM avec 800 MB/s à 400 MHz DDR RAM avec 3,2 GB/s ce qui fait 400% plus rapide. La DDR RAM utilise aussi 2,5 Volts tandis que la SDRAM a besoin de 3,3 Volts, ce voltage réduit diminue la consommation d'énergie et améliore la dissipation de la chaleur. Les PC grands publics sont habituellement équipés avec des modules DDR qui placent toutes les données chargées sur le système de mémoire bus tandis que les DIMM les plus chers sont utilisés par les professionnels dans les serveurs par exemple. Certain module de RAM propose aussi l'ECC (error correction code), ils sont plus chers et plus lent, donc oubliez-les. Pour conclure la RAM est un sujet très complexe avec énormément de modèles. Cet article ne mentionne même pas la Rambus ou EDO-RAM et ne relate pas non plus toute son histoire. On se concentre seulement sur le type de RAM qui est utilisé de nos jours pour que vous puissiez décider quoi mettre dans votre PC. Le futur proposera la sortie du DDR3, qui pour l'exemple, n'utilisera que 1,5 Volt.

- Oliver Gruener (Traduction: Ben)

| Table 2  |         |             |
|----------|---------|-------------|
| Type     | Timing  | CAS Latency |
| DDR200   | 2-2-2   | 20 ns       |
| DDR266B  | 2,5-3-3 | 18,75 ns    |
| DDR266A  | 2-3-3   | 15 ns       |
| DDR333B  | 2,5-3-3 | 15 ns       |
| DDR333A  | 2-3-3   | 12 ns       |
| DDR400C  | 3-4-4   | 15 ns       |
| DDR400B  | 3-3-3   | 15 ns       |
| DDR400A  | 2,5-3-3 | 12,5 ns     |
| DDR2-400 | 4-4-4   | 20 ns       |
| DDR2-400 | 3-3-3   | 15 ns       |
| DDR2-533 | 3-3-3   | 11,25 ns    |
| DDR2-667 | 4-4-4   | 12 ns       |

# *Invento-Mail*

**C'est la partie du magazine où vous pouvez vous faire entendre. Envoyez vos emails à [info@theinventory.org](mailto:info@theinventory.org) et l'on vous répondra dans cette section lors d'une de nos prochaines éditions. Maintenant, retour aux emails reçus récemment.**

Bonjour et félicitations pour votre bon travail. Pouvez-vous me dire où je trouverais un patch pour le jeu RUNAWAY 1. Le jeu se plante au musée après avoir parlé au professeur Silva et je ne parviens pas à aller plus loin. Je suis un vrai fan des jeux d'aventure en 2D et j'aimerais bien le finir.

Par avance, merci.

Dragoi Christian

**L'Inventaire:** Bien le bonjour Christian et encore merci pour les compliments. Je suis cependant désolé mais je n'ai aucune idée où trouver un patch pour Runaway 1. La meilleure chose à faire serait de le rechercher via un moteur de recherche style Google, ou de trouver le site de l'éditeur qui a vendu Runaway chez toi et de lui envoyer un email lui posant la question. En espérant avoir pu t'aider.

Bien le bonjour Dimitris,

BONNE ANNEE ET PLEIN DE BONNES CHOSES. Tu ne savais évidemment pas que je lisais tes articles. J'aimerais te poser une question. Je recherche un bon jeu d'aventure mais je suis embêté. Mon expérience en jeux d'aventure est assez limitée. Ma préférence irait vers un jeu aux énigmes logiques (SCHIZM), avec de l'humour (Grim Fandango) mais également une belle histoire (SYBERIA 1 ET 2). Pourrais-tu m'en conseiller quelque uns (vraiment 1 ou 2) ???

Toutes mes amitiés

Tasos Drassas

**L'Inventaire:** Bonjour Tasos. Merci pour tes bons vœux que je te réciproque. La meilleure chose que tu pourrais faire c'est télécharger depuis notre site [www.theinventory.org](http://www.theinventory.org) notre livret concernant les Awards 2004 et voir quels sont les meilleurs jeux d'aventure de l'année passée. Mais cela n'est qu'un avis rapide. Pour trouver quelque chose de similaire à Schizm, je te conseillerais Myst 4 : Revelation. Ce n'est pas du vrai 3D comme dans Schizm 2 mais la jouabilité est la même. Le jeu le plus comique que j'ai eu à jouer était the Westerner, connu aux USA sous le nom de Wanted. Pour retrouver des aventures similaires aux 2 Syberia, je te conseillerais the Moment of Silence et Sherlock Homes : Case of the Silver Earring, l'utilisation graphique est du même style et les histoires sont assez belles. J'espère que cela t'aidera.

**Traduction: phil1908**



# Epilogue

**N**ous réalisons bien que ce numéro est un peu court mais nous avons également sorti ce mois-ci le livret des Awards 2004, donc nous avons été pas mal occupés. Le mois prochain nous reviendrons à la formule habituelle.

Nous espérons néanmoins que vous avez aimé ce numéro 21. Nous sommes assez fier de la partie BD et nous essaierons d'ailleurs dans le futur de poursuivre dans cette voie des BD basées sur les jeux d'aventure. Si vous voulez supporter nos efforts dans the Inventory, il y a plusieurs manières de le faire. Des liens vers Google ont été ajoutés et chaque fois que vous cliquez dessus, cela nous rapporte quelque chose. Donc, n'hésitez pas à les utiliser s'ils vous intéressent. Bientôt on espère pouvoir compter sur davantage de sponsors et ainsi en les visitant et en faisant leur pub, vous les aiderez tout autant que nous. (NDT : cela ne concerne que la version anglaise ; l'équipe francophone est composée de bénévoles)

Un autre moyen de nous encourager est de passer sur notre forum et ainsi rejoindre la vaste communauté des aventuriers. Quand vous vous enregistrez, vous recevez aussi une lettre d'informations qui est envoyée à tous ses membres. Vous pouvez également trouver quelques bannières sur notre forum (à un endroit prévu pour) et en les utilisant vous ferez connaître The Inventory autour de vous.

Dans la prochaine édition vous pourrez lire une analyse d'AGON, qui a été postposée un mois de plus. Nous tâcherons également de réserver le prochain numéro aux nouveautés attendues en 2005, mais cela dépendra des éditeurs.

Au mois prochain.

*Dimitris Manos* (Traduction: phil1908)



- Professional Web Hosting
- Radical Web Design, Authoring & Development
- Network Planning, Installation, Administration
- Software Analysis, Design & Development
- B2B Hardware Purchase & Technical Support

## Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

### Hosting for OpenSource/Game Devs Related Websites

50 MB of Storage \*  
1 MySQL Account, 3 FTP Account  
Unlimited Traffic  
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases  
Unlimited DNS Services

**FREE**

### Hosting for Adventure Related Websites

50 MB of Storage \*  
1 MySQL Account  
1 FTP Account  
Unlimited Traffic  
Unlimited eMails/Forwarders/Aliases  
Unlimited DNS Services

**2.5 Euro/Month**

Our Servers are Located at The Planet's DataCenter in Dallas, TX and are running on 100MBIT  
Links with 99% Uptime Guarantee.

**Get in Contact with us at [Sales@Element.gr](mailto:Sales@Element.gr)**

Do not forget to mention "The Inventory" in your eMail Subject.

\* The Amount of Storage can be increased on Demand

Copyrights 2003-2004 [www.element.gr](http://www.element.gr) | Site designed by [www.fake-x.gr](http://www.fake-x.gr) / element's art division

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

Forums

Adventure Radio

Latest Adventure Trailers

...and more coming soon