

N° 22 Fév. 2005

L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure



Spécial Nibiru

Test et interview avec
les développeurs

Still Life

Preview de ce futur
jeux angoissant de Microïds

Sommaire:

Prologue	1
Previews	2
<i>Nibiru: sur la piste des Dieux Mayas</i>	2
<i>Still Life</i>	4
En Bref	7
Le Salon	9
<i>Future Games</i>	9
Tests	13
<i>Les Experts: Miami</i>	13
<i>The Crystal Key 2</i>	15
Extra	17
<i>Bits et Octets</i>	17
<i>Invento-courrier</i>	19
Epilogue	21

Crédits

Editeur:

Dimitris Manos

Auteurs/Contributeurs:

Dimitris Manos

Justin Peebles

Oliver Gruener

Vitor Braz

Traducteur:

Ben

Derje Boven

Phil1908

wedge

Hébergeurs:

www.theinventory.org

www.justadventure.com

Hébergeur version française:

www.planete-aventure.net

Mise en page:

Dimitris Manos

Dessin de couverture:

Still Life

Nous Contacter

Adresse:

The Inventory Magazine

Grankottevägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

Adresse e-mail:

info@theinventory.org

N° téléphone:

+46702053444

Equipe de traduction française:

webmaster@legende-baphomet.net

Autres éditions

Française:

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

Italienne:

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

Russe:

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 :
info@theinventory.org

Prologue

A Attention, ce numéro sera très court. Et c'est dû à plusieurs raisons. Tout d'abord l'éditeur (c'est-à-dire moi) a été très occupé avec deux choses... toutes les deux en rapport avec les jeux d'aventure. Vous en saurez plus - et croyez moi c'est très excitant - bientôt. Deuxièmement, un membre de notre équipe a reçu une copie d'un jeu à tester assez tardivement. Troisièmement, suite à une demande de Prograph nous devons stopper la BD sur Tony Tough.

Mais ne vous inquiétez pas, il y a encore beaucoup de choses intéressantes dans ce numéro. En premier lieu nous avons une preview de Nibiru par Oliver Gruener. Oliver a joué à la version allemande du jeu et nous dit tout sur ce jeu développé par les créateurs de The Black Mirror. Il y aura aussi une interview avec les développeurs de Nibiru dans notre salon, conduite par PTGamers, le plus gros site de jeu vidéo au Portugal.

J'ai reçu une version preview de Still Life de la part de MC2, l'éditeur européen de Still Life. Je sais que quelques previews ont déjà fait leur apparition sur le net, mais après les avoir lus elles ressemblent plus à un article de presse qu'à un avis sur les qualités et défaut du jeu, j'ai donc décidé de donner un point de vue sur ce thriller très attendu.

Dans la section tests vous aurez la chance de lire ce que nous pensons de Les Experts add-o...euh désolé je veux dire le nouveau jeu de la série Les Experts, Les Experts: Miami. Justin Peebles donne une bonne leçon aux étudiants de Crystal Key 2 (jeune frère de Crystal Key 1). Ensuite Oliver Gruener vous dit tout ce que vous avez besoin de savoir sur les écrans PC. Avant ça, voyons voir ce qu'il pense de Nibiru...

Dimitris Manos (Traduction: Ben)

Nibiru:

Sur la piste des Dieux Mayas

Oliver Gruener d'Allemagne a eu la chance de jouer une preview de Nibiru et il va nous dire ce qu'il en pense. N'oubliez pas de lire galemment l'interview avec les développeurs dans notre Salon.

Qui connaît un jeu d'aventure appelé "Posel Bohu" ? C'était un jeu tchèque datant de 1998. Ses développeurs n'ont connu le succès que l'année passée en sortant le hit que fut Black Mirror. Tant que l'on y est, BM a été le jeu d'aventure le plus vendu en Allemagne en 2004. Une bonne raison pour l'éditeurs DTP de lancer également le dernier né de Future Games/ Unkown Identity, qui s'appellera Nibiru : sur la piste des dieux mayas.

Mais que signifie en fait "Nibiru" ou à quoi cela se rapporte-t-il ? En tenant compte des légendes qui courent, qu'elles soient scientifiques ou non, il y aurait une 10e planète dans notre système solaire : la planète X. Certains astronomes pensent qu'il existe un corps important au sein du nuage d'OORT qui perturberait les orbites de certaines comètes au rayon d'action très grand. En 1976 Zechariah Sitchin a publié un livre intitulé "la 12e planète" (incluant le soleil et la lune dans son décompte). Faisant fi des lois de la physique et interprétant erronément des découvertes archéologiques sumériennes, il échauffa sa propre théorie tournant autour d'une gigantesque planète appelée Marduk ou Nibiru, qui pénétrerait notre système solaire tous les 3600 ans et que serait habitée par de magnifiques aliens, nos propres origines, et responsables entre autres de



L'oncle de Martin habite dans une immense demeure

l'ouverture de la Mer Rouge... Ceux qui seraient intéressés par davantage de détails peuvent jeter un œil sur <http://www.badastronomy.com/bad/misc/planetx/>. Le monde est comme un miroir, le Web sont pleins d'illuminés aux théories les plus folles et dont certaines - à première vue - sont possibles. Avec du temps et de l'imagination un mythe peut devenir réalité comme l'histoire nous le montre régulièrement. Donc, Future Games eut l'idée d'utiliser cette fable et d'en faire une histoire intéressante et fantastique. Après tout cela rendit de la même manière Indiana Jones célèbre et Dan Brown est bien content du succès de ses livres (ea. Le code Da Vinci qui sera bientôt au cinéma avec Tom Hanks dans le rôle du professeur Langdon).

Tard dans la nuit, Martin Holan étudiant en archéologie, reçoit

un coup de téléphone de son oncle, le professeur Wilde, qui lui raconte qu'un ancien tunnel a été découvert sur le site de la construction d'une nouvelle autoroute. Ce tunnel aurait été, comme il le pense, bâti pendant la guerre 40-45 par les nazis et aurait servi à des recherches secrètes en sous-sol. Martin quitte donc la France pour son pays natal afin d'y rencontrer un contact, le rendez-vous étant fixé au fameux pont Charles de Prague. C'est là que le joueur entre dans la peau de Martin Holan. Evidemment, personne ne vient mais un peintre lui confirme bien qu'une femme était bien présente sur les lieux il y a peu, semblant attendre quelqu'un. Après quelques tâches faciles comme la recherche d'une note et des échanges verbaux répétés avec le peintre, on en arrive quand même à savoir que Barbora (le



Le portier ne veut pas vous laisser entrer

nom du contact) semblait être suivie. Martin quitte le peintre pour son appartement après avoir pris contact avec son oncle par portable. Une fois entré, Martin est purement et simplement assommé. Quand le matin suivant il émerge, l'appartement n'est plus qu'un champ de bataille et il fait alors une horrible découverte dans la salle de bain. C'est comme si quelqu'un s'intéressait de très près à ce tunnel et à ce qu'il y a derrière, suffisamment en tout cas pour tuer. Ceci est le démarrage d'une course poursuite entre chat et souris, des découvertes étonnantes et finalement un jeu très prometteur. Peut-être déjà même un candidat pour le meilleur jeu de 2005 ?

Nibiru nous livre 80 magnifiques lieux très bien rendus en 1024 X 768 pixels. On se rend compte du détail des scènes quand un tram nous croise ou quand une enseigne lumineuse s'illumine. Le style graphique de Nibiru est semblable à celui de BM bien que la technologie utilisée soit plus moderne. La manière dont les 35 personnages (rendus en 3D réel) se meuvent, ajouté aux effets sonores et à l'anti-crânelage, s'intègre parfaitement dans des décors 2D. Un plaisir pour les yeux ! Un inconvénient mineur cependant dans la version essayée, c'est l'impossibilité pour le joueur par double click de faire courir le personnage, avec comme résultat une éternité pour traverser un écran, cela devrait



Une scène d'extérieur

être arrangé dans la version définitive (NDT : non, le jeu est sorti ainsi le 11 mars). Un click gauche sur un objet vous donne sa description, un droit vous permet de l'examiner en détail. L'inventaire se cache dans le bas de l'écran quand vous n'en avez pas besoin. En d'autres mots, l'interface a bien été testé et approuvé.

Notre version d'essai n'avait pas de voix mais DTP nous a promis un excellent doublage comme d'habitude. Martin Nolan aura la voix de Mathias Hinze, la même que celle de Matt Dillon en allemand, au programme sont également annoncées les voix de Doug et Carrie Hefferman, bien connus comme étant le duo infernal dans le feuilleton Un gars du Queens.

Le plus important dans un jeu d'aventure outre l'histoire, ce sont les énigmes. La version test portait sur les 2 premiers chapitres du jeu et

j'ai déjà été confronté à un large panel de casse-tête qui débuta avec des dialogues pour découvrir un mot de passe et la combinaison d'objets. Le niveau débute au plus bas mais devient rapidement de plus en plus difficile - c'est très bien ! Espérons que le reste du jeu sera servi de la même manière.

Ma première impression sur Nibiru est que Future Games/Unknow Identity et DTP ont en main un futur numéro 1. Les dialogues sont courts et appropriés, les cibles sont classiques et le style d'aventure point et click qui a fait ses preuves de même que les graphismes sont magnifiques, un package vraiment époustoufflant. En d'autres mots : il me tarde de me jeter goulûment sur le produit final.

- Oliver Gruener (Traduction: phil1908)

Les graphismes sont très semblables à ceux de Black Mirror



STILL

LIFE

MC2, les éditeurs européens de **Still Life**, nous ont envoyé une pré copie de ce thriller tant attendu. Voyons ce que cette suite de **Post Mortem** (ou plutôt ce dérivé comme Microïds aime l'appeler) nous apportera lors de sa sortie en **avril 2005**.

Il y a quelques années, quand Microïds a sorti son premier thriller **Post Mortem**, tous les fans les plus excités de jeux d'aventure ont commencé à compter les secondes avant que le jeu ne débarque sur le marché. Le fait que Microïds ait sorti le non moins fameux **Syberia** peu de temps avant la diffusion de sa bande-annonce est pour beaucoup dans cet emballement généralisé. La fête fut rapidement finie quand sortirent les premières critiques.

Des énigmes illogiques combinées à un système de dialogues des plus mous et à un moteur graphique dépassé, amenèrent **Post Mortem** à figurer dans la longue liste des jeux d'aventure " qui auraient pu être géniaux si... ". Aujourd'hui, Microïds essaie de ramener à la vie ce même environnement, avec une légère touche de **Syberia** au niveau graphique. Les aspects techniques sont impressionnants dès le tout début du jeu. L'introduction est une des scènes cinématiques les plus grandioses que vous n'avez jamais vues dans les jeux en général. Le mariage entre la musique classique et des



Victoria à l'extérieur de la scène du crime

images gores vous met dans l'ambiance dès la 1ère seconde.

Et tant que l'on parle des images et de la musique, laissez-moi vous confirmer ce que vous savez déjà depuis des mois... les graphismes sont géants. Autant que des graphismes peuvent l'être avec des décors en pré rendus. L'animation est lisse et les décors très détaillés. Les modèles en 3D sont également bien dessinés. La seule critique irait sur le fait que tous les personnages n'ont pas la

même qualité. C'est surtout flagrant avec **Victoria**, le personnage principal, dont la figure est plus travaillée que celles d'autres personnages secondaires. Un autre élément graphique qui aurait pu être mieux fait, ce sont les vidéos qui nous apparaissent légèrement floues. Ces critiques ne sont cependant que du chipotage, et la performance générale du jeu au niveau graphique est stupéfiante - ce qui n'étonnera pas ceux qui ont joué à des jeux de Microïds dans le passé. La



En haut: Dans l'ascenseur en direction de son bureau
A droite: Dans la salle d'interrogatoire



question épineuse à propos de Still Life sera de voir ce que vaudront la jouabilité et l'histoire ? Les précédents essais de Microïds (Syberia, Post Mortem) n'étaient pas au top à ce niveau. Mais, à première vue, Still Life semble avoir éviter quelques unes de leurs lacunes.

Victoria Mc Pherson est un jeune agent du FBI. Il apparaît qu'un tueur en série est en action et que son compteur de victimes a déjà atteint le 5, sans qu'on puisse l'arrêter. Quand le jeu démarre, vous rentrez dans la peau de Victoria qui enquête sur son dernier crime. Plus loin dans le jeu, vous interprèterez aussi un second personnage, Gus Mc Pherson, qui était également le héros principal de Post Mortem.

Dans Still Life vous n'aurez pas autant d' " écrans vides " sans interaction possible, une amélioration par rapport à Syberia. Même si ce n'est pas le " paradis " de l'interaction, il y a quand même quelque chose à faire dans la majeure partie des scènes. Endéans le peu de temps qu'il m'était donné de jouer à Still Life, je n'ai pas trouvé de cas extrêmes de " chasse aux pixels " ce qui est quand même un plus.

L'interface est un assortiment. Il est simple, mais en même temps un peu trop simple. Vous pouvez y jouer avec la souris ou le clavier. Je ne crois pas que beaucoup de gens ayant la possibilité de jouer avec la souris opteront pour le clavier, mais laisser le choix est toujours mieux. Le curseur changera d'aspect si vous savez interagir avec un élément à l'écran, comme dans Syberia. Tout ce que vous avez donc à faire est de parcourir l'écran à la recherche d'un élément d'importance et de cliquer dessus.

Quand il s'agit d'utiliser les objets entre eux ou avec un personnage, cela devient un rien plus compliqué. Les développeurs ont choisi une voie différente de ce que l'on utilisait d'habitude.

Normalement dans la plupart des jeux d'aventure vous prenez un élément de votre inventaire que vous cliquez sur l'objet ou la personne présente à l'écran de manière à pouvoir l'utiliser. Et bien, il en est tout autre dans Still Life. Il vous faudra d'abord choisir l'objet ou la personne à l'écran que vous comptez utiliser - vous faites cela en regardant l'objet/personne - et après

vous sélectionnez l'élément de votre inventaire. Pensez-y ! Si Still Life était un récit d'aventure, au lieu de taper UTILISER LE TAMPON SUR LA TACHE DE SANG il faudrait écrire SUR LA TACHE DE SANG UTILISER LE TAMPON. Pour être honnête, c'est assez étrange et bien que j'y fus habitué après un moment, je préfère quand même la méthode classique de d'abord sélectionner l'élément de l'inventaire et puis de choisir l'objet/personne avec lequel il va interférer. Un autre petit inconvénient au niveau de l'inventaire c'est qu'il occupe tout l'écran une fois celui-ci appelé, ce qui signifie qu'à chaque utilisation d'objet, du fait de ce grand écran vert, vous êtes ainsi déconnecté du jeu en lui-même. Ce qui est évidemment une caractéristique de la non immersion totale dans le jeu. L'interface des dialogues est simple...vraiment même trop simple, devenant ennuyant à la longue. Si vous voulez parler/savoir quelque chose d'important, cliquez gauche ; pour discuter de choses avec le personnage, n'ayant aucun rapport avec le jeu, cliquez droit. Une petite icône apparaîtra dans le coin supé-

rieur droit quand vous avez l'occasion de cliquer gauche/droite au moment d'une conversation. Je ne vois pourtant pas l'intérêt de " cliquer " pendant une conversation. Ce serait différent si en cliquant on pourrait aborder un autre sujet avec le personnage, ayant comme une sorte de choix. Mais cliquer simplement pour continuer les dialogues me semble un rien superflu. Ce n'est finalement pas quelque chose qui nuit à la magie du jeu ou qui met un frein au plaisir d'y jouer, mais d'un autre côté, cela n'a rien de bien créatif.

La jouabilité évoque pas mal les derniers jeux d'investigation basés sur les séries TV comme Les Experts ou encore New York Police Judiciaire, mais avec davantage d'éléments d'un jeu d'aventure à la 3e personne. Vous devez chercher des indices et réunir des preuves en même temps que faire face à certains obstacles par le biais d'objets de l'inventaire. Tous les problèmes rencontrés durant mon essai étaient

logiques.

La musique du jeu était de haute qualité - je ne parviens pas à oublier le morceau d'ouverture - et les voix de doublage ont été faites de manière très professionnelle. Le suivi des dialogues varie de très intéressant à ...bof. Certains termes crus sont utilisés, et bien que je n'ai pas de problèmes avec ce genre de vocabulaire - la preuve est que l'un de mes personnages préférés est Burns Flipper - je pense qu'il y a une différence entre de la vulgarité utilisée à bon escient et celle qu'on utilise juste pour l'utiliser. Pour faire un parallèle avec le cinéma, des films où la vulgarité allait de pair avec les personnages, sont par exemple Pulp Fiction et La 25e heure, par contre elle était utilisée inutilement dans The Matrix Revolutions. Du peu de temps passé dans Still Life, je dirais que la vulgarité n'a pas sa place et qu'elle n'est là que pour faire de la controverse. Mais je finaliserai mon jugement qu'une fois essayé la version

finale du jeu.

Je vais maintenant essayer de résumer mes pensées en répondant à quelques questions. Still life sera-t-il le titre révolutionnaire qui amènera une renaissance du jeu d'aventure ? Sincèrement, j'en doute. Sera-t-il meilleur que Post Mortem et Syberia ? Mon idée est qu'il sera un rien mieux que Post Mortem et Syberia 2. Par contre, Syberia 1 était le 1er jeu d'aventure de Microïds qui se caractérisa par de hautes valeurs de production et il arriva à un moment où les autres alternatives étaient des clones de Myst à bon marché. Donc, je ne sais pas si Still Life nous donnera autant de frissons que Syberia 1 à sa sortie, mais je me dois de réserver mon jugement jusqu'à la sortie de sa version finale.

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

Parlant à votre partenaire



Quelle prévenance d'apporter du café à chacun

Fenimore Fillmore 3, première capture d'écran

Il semblerait qu'une suite à The Westerner (vainqueur de notre prix du Meilleur Jeu d'Aventure 2004) soit déjà en production, d'après le site Internet Mr Bill's Adventureland. Ils ont aussi posté la première capture d'écran du jeu, et en la voyant, on peut dire que Revistronic utiliseront à nouveau leur fantastique moteur 3D pour leur jeu. Vous pouvez voir cette capture ici : <http://www.mrbillsadventureland.com/reviews/0-9/3skullsR/fenimore3R.htm>.

Démo d'un jeu d'aventure Star Wars par des fans

Un groupe de fans de Star Wars travaille sur un jeu d'aventure en Point&Click en 3D appelé Shadows of the Empire. L'équipe derrière le jeu a également récemment sorti une démo technique très intéressante. La mission dans la démo ne figurera pas au jeu final. Vous pouvez télécharger la démo, qui a déjà dépassé 2000 téléchargements à l'heure où nous écrivons cet article, sur le site Internet du jeu : <http://dsgames.guerrestellari.net>

Une suite à The Moment of Silence

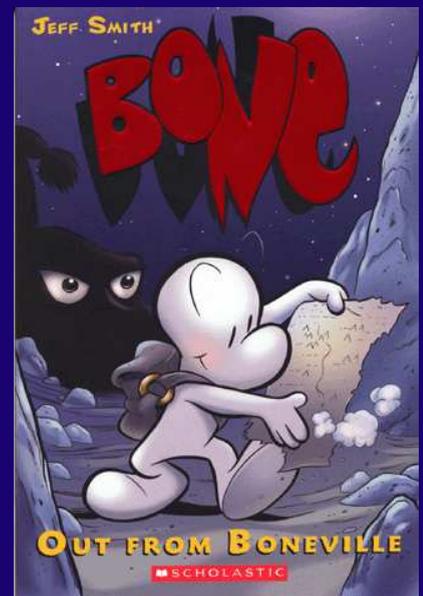
L'autre grand vainqueur de The Inventory Awards 2004, The Moment of Silence, va également avoir une suite, apparemment. Lors d'un chat avec les développeurs chez Gameboomers, Martin Gantefoehr, chef de projet de The Moment of Silence, a annoncé qu'ils développeront une suite à TMOS mais que ce n'est pas leur prochain jeu, sur lequel ils travaillent. Voici le lien vers le sujet : www.gameboomers.com/ubboard/ultimate-ebb.php/topic/33/10.html.

Prologue à Orgastic 4 pour téléphones mobiles

Bad Brain Entertainment a annoncé qu'en coopération avec Magisoft ils sortiront un prologue à leur future jeu d'aventure Orgastic 4. Le prologue sera jouable sur une large variété de téléphones portables. L'éditeur de The Inventory travaille également sur un jeu d'aventure pour Magisoft, appelé The Exchange Student. Pour en apprendre plus sur la coopération entre Bad Brain et Magisoft visitez : www.bad-brain.com www.magisoft.com

Telltale Games a annoncé Bone

Telltale Games a annoncé Bone, un jeu d'aventure en 3D basé sur une bande-dessinée indépendante récompensée. D'après le communiqué de presse: *Telltale, une société qui vous emmène dans des mondes où se trouvent des personnages comme Bone et vous invite à jouer avec eux, créera de nouveaux épisodes pour jouer sur PC. "Des personnages richement détaillés et une histoire incroyablement immersive sont tout pour nous," a dit le CEO de Telltale Dan Connors. "Nous sommes fiers que Jeff Smith et Cartoon Books aient décidé que nous serions les meilleurs partenaires pour donner la vie à Bone dans des séries de jeux PC. Le monde de Bone a tellement de textures et de détails, et combine un mélange unique de mystère, d'aventure unique et d'humour. C'est une superbe licence pour Telltale."*



The Inventory est dans le magazine PC-Club

The Inventory a déjà été mentionné sur les pochettes des CD de magazine partout dans le monde, et depuis le mois dernier nous collaborons avec encore un autre magazine de jeux PC. Cette fois le magazine est PC-Club, un des plus importants magazines de jeux PC en Bulgarie. Apostol Apostolov, rédacteur en chef de PC Club, a été aimable d'inviter le rédacteur en chef de The Inventory, Dimitris Manos lors d'une interview, pour discuter de sujets tournant autour de The Inventory et les jeux d'aventure en général. Nous voudrions remercier Apostol Apostolov et le reste de l'équipe de PC-Club pour nous aider à parler des jeux d'aventure. Les fans des jeux d'aventure en Bulgarie pourront trouver le dernier numéro de The Inventory chaque mois dans le CD de PC-Club. Si vous travaillez pour un magazine offrant un CD et que vous voudriez y mettre The Inventory, n'hésitez pas à nous contacter à info@theinventory.org. Peut importe où le magazine se trouve ou de quoi il parle, nous voulons promouvoir les jeux d'aventure pour toutes sortes de lectorat.

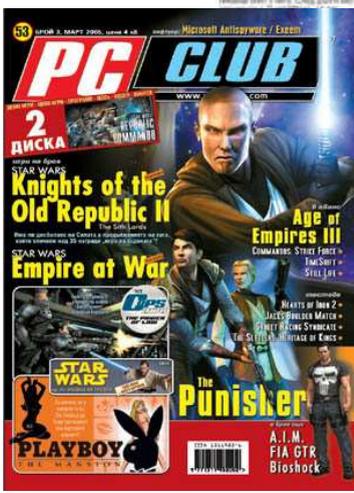
L'interview de l'inventaire de le dernier numéro de PC Club

In The Inventory

Интервю с Димитрис Манос, главен редактор на списание The Inventory



Когато излезе първият брой списание, предназначено за българските играчи...
 Това, което е станало The Inventory е комбинация, а именно от няколко сайта от игра на компютър на превключване игра, това е не енциклопедия. Дана излезе The Adventure Library и начал The Inventory?
 The Inventory е отначало да се занимава с игра на компютър. The Inventory е отначало да се занимава с игра на компютър. The Inventory е отначало да се занимава с игра на компютър.



La couverture du dernier numéro de PC Club

Annonces et Opportunités :

Votre pub chez nous

Voulez-vous de la publicité pour vos produits dans l'Inventaire? Voulez-vous que vos produits soient présentés à des milliers de lecteurs à travers le monde? Optez pour une de nos larges possibilités de publicité, allant de 30 euros par mois jusqu'à 200 euros par mois, dépendant de la taille est de l'endroit où est affiché votre publicité. Pour en savoir plus contactez-nous: info@theinventory.org

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

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

Traduction: Derje Boven

Interview avec Future Games

Future Games (FG) sont les développeurs du jeu d'aventure/horreur point et click très connu, Black Mirror(BM). BM a autant été un succès au niveau des ventes qu'au niveau de l'accueil des critiques, et FG travaille maintenant sur une aventure qui est similaire à BM en termes de graphismes et de jouabilité mais avec un tout autre scénario. Ce prochain titre portera le nom de NIBIRU . L'interview a été conduite par Vitor Braz qui travaille chez PTGamers, le principal site Internet de jeux au Portugal, et représentera autant son site (la traduction en portugais) que The Inventory et ce suite à des accords de coopération. Voyons ce que les développeurs de Nibiru ont raconté à PTGamers.

Vous-même

Parlez-nous un peu de vous, de Future Games; comment cela a commencé et de combien de personnes se compose votre équipe?

FG est une société privée, créée en 1999 avec comme but de proposer le développement de jeux PC. Avec le temps nous étions de moins en moins satisfaits des services offerts par les sociétés de distribution (notre produit était bien souvent simplement " mis " sur le marché) et de manière à fournir une aide maximum à la distribution de nos produits, nous avons créé une division qui s'en chargerait, justement spécialisée dans la distribution et le soutien sur une échelle internationale. En se basant sur nos expériences, nous savons que c'est mieux de faire appel à une société de distribution, de manière que notre produit ne soit seulement un autre " numéro " dans l'étalage, mais celle-ci prendra soin de la distribution à tous les niveaux, ce qui devrait rendre intéressant le jeu pour les joueurs. Et cela résume toute notre philosophie.



Et je crois que BM est la preuve matérielle que nous avons fait le bon choix et que nous allons dans la bonne direction. Parmi les jeux produits dans le passé, je citerais Boovie, Posel Bohu ou Bubwiny. Pour le moment, nous allons mettre sur le marché un jeu d'aventure Nibiru et un jeu d'aventure/action Bonez Adventures. Nous avons en développement plusieurs autres projets. Actuellement 22 personnes travaillent chez FG.

BM est le jeu qui nous a - et pas mal de joueurs européens - fait connaître votre société. Est-ce que c'est votre type de jeu ou faites-vous également des jeux

d'action ?

A la base, la plupart des gens de FG aiment les jeux d'aventure. D'autre part, certains d'entre nous en jouent d'autres. Personnellement, je préfère les jeux d'action et de stratégie, mon partenaire en affaires n'aime que les jeux d'aventure, notre musicien ne fait que du RPG,...

Les jeux d'aventure ne sont pas considérés comme les plus gros porteurs au point de vue commercial, principalement aux USA. Pourquoi l'avoir choisi plutôt qu'un autre FPS/RTS/RPG ?



“Nous nous sommes focalisés principalement sur l'histoire et sur l'ambiance du jeu. Dans celui-ci, nous visiterons des endroits intéressants tels Prague la nuit, une forêt profonde, un refuge secret des Allemands, la France et le Mexique.”

Nous avons une histoire intéressante en main et notre intention était d'en implanter l'atmosphère dans le jeu sans compromissions. Plus tard on s'est aperçu que la seule manière de le faire était de créer un jeu d'aventure. Notre but est de faire des jeux que les joueurs aimeront jouer et c'est pour cela qu'au moment de se lancer dans le processus, créer un bon jeu l'emporta et non qu'il soit le jeu le plus populaire...

Est-ce que FG va se focaliser sur le genre aventure ou l'idée de développer un jeu d'un autre genre l'a-t-elle déjà titillé ?

Oui, nous pourrions. Vous savez - ne dites jamais jamais.

Avez-vous reçu un retour de la part des joueurs de BM ? Avez-vous des projets pour une suite ?

Oui, nous en avons eu. C'est toujours un plaisir d'apprendre qu'un jeu est connu partout dans le monde. C'est également très important pour nous d'avoir un retour, ce qui nous permet de savoir ce que les joueurs aiment ou n'aiment pas dans nos jeux. Une telle information

nous aide ainsi à nous améliorer dans les projets suivants en y intégrant ce que les joueurs préfèrent.

NIBIRU : SUR LA PISTE DES DIEUX MAYAS

Nibiru : sur la piste des dieux mayas sera votre prochain jeu d'aventure. Dites-nous en peu plus sur lui.

Au contraire de l'histoire d'horreur de BM, Nibiru sera un jeu d'aventure. Mais comme dans BM, nous nous sommes focalisés principalement sur l'histoire et sur l'ambiance du jeu. Dans celui-ci, nous visiterons des endroits intéressants tels Prague la nuit, une forêt profonde, un refuge secret des Allemands, la France et le Mexique. Le joueur se retrouvera dans la peau de Martin Holan, un étudiant tchèque qui est en France grâce à l'aide de son oncle le professeur Vilde. Celui-ci lui demande de l'aide pour une enquête soi-disant de routine sur la découverte récente d'un tunnel allemand datant de la guerre 40-45. L'histoire conduira Martin sur les traces d'une civilisation extraterrestre qui aurait visité la Terre il y a bien longtemps.

Un des points forts de BM était le caractère mystérieux de l'histoire. Nibiru sera-t-il du même acabit ou sera-t-il plus clair et plus direct dans son approche ?

BM était une histoire d'horreur, donc nous avons davantage exploité son côté noir. Comparé à cela, Nibiru exploite plutôt le caractère aventurier, mais des moments mystérieux ne manqueront pas. Imaginez-vous

la noirceur et le silence d'un vieux tunnel datant des allemands ou encore l'atmosphère bizarre qui règne dans les pièces des pyramides mayas.

BM est un jeu avec un côté noir et même parfois sanglant. Nibiru fera-t-il pareil ou sera-t-il plus " soft " ?

Comme nous le signalions déjà plus haut, Nibiru exploite une autre sorte d'histoire, donc les choses seront moins noires cette fois-ci. Mais il y aura quand même quelques rebondissements dramatiques dans le jeu.

Le moteur de Nibiru est le même que celui de BM, mais amélioré. Quels sont les changements les plus notables ?

Il y a plusieurs changements. La plupart sont cachés par la " façade " du moteur et le joueur ne les verra même pas. Les changements les

plus importants et que l'on peut voir se situent au niveau de l'amélioration de la résolution graphique, 1024x768 en 32 bits et des personnages en 3D complet ce qui met le niveau des graphismes utilisés à un niveau supérieur. Mais il y a évidemment d'autres modifications - la possibilité de l'anti-crénelage, plus d'ombres pour les personnages, des effets d'ambiance en 3D, une solution graphique pour le " sauver charger ".

Nibiru contiendra-t-il des séquences actions mélangées à la jouabilité? Etes-vous pour ou contre en général ?

Il y a bien quelques scènes d'"action " dans le jeu, mais je le mets intentionnellement entre guillemets parce qu'il ne s'agit pas d'actions type comme sauter, bouger des objets, etc. mais plutôt des scènes où le personnage principal Martin est confronté à une situation particulière ou au danger. La solution dans de telles situations sera toute-

fois toujours aventureuse. On sait difficilement se passer d'éléments d'action dans une aventure mais ce ne sont pas les éléments principaux de l'intrigue.

Quelle différence entre Nibiru et BM ? Le jeu sera-t-il plus long, avec davantage de dialogues, de scènes cinématiques et d'énigmes ?

Comme pour les dialogues, nous pensons que la tendance actuelle est davantage de jeu pour moins de parlotes. Les réactions des joueurs dont nous avons déjà parlé plus haut nous le confirment. Le temps de jeu ne devrait pas être moins long que dans BM (mais moins de dialogues auront plus d'impact). Mais tout dépend de l' " expérience " de chaque joueur à résoudre rapidement les énigmes proposées.

Nous jouons le personnage de Martin Holan. Aurons-nous l'occasion au cours de l'aventure d'en



“Si vous saisissez convenablement le 3D, cela peut apporter un plus au jeu et à sa jouabilité. Mais je ne considère pas Les chevaliers de Baphomet 3 comme étant un tournant important dans le genre aventure.”

interpréter d'autres ?

Non, toute l'histoire est basée sur Martin Holan et c'est pour cela que l'on ne joue que Martin Holan.

D'autres questions

Que pensez-vous des jeux d'aventure en 3D, comme Les chevaliers de Baphomet : le manuscrit de Voynich ? Est-ce que vous croyez que cela apporte du bon ou non à la jouabilité ? Est-ce une voie que vous envisager pour le futur ?

Si vous saisissez convenablement le 3D, cela peut apporter un plus au jeu et à sa jouabilité. Mais je ne considère pas Les Chevaliers de Baphomet 3 (CB3) comme étant un tournant important dans le genre aventure. Ceci est également à la base du fait que BM (qui autant que je le sache n'a pas eu autant de publicité que CB3) a eu de meilleurs scores autant au niveau de l'évaluation par les joueurs qu'au niveau des ventes de par le monde. Nous avons quelques projets en 3D pour le futur mais tout dépendra du travail que l'on fera maintenant dans cette direction et surtout d'être sûr que ce que nous ferons apportera



quelque chose de plus aux joueurs. Mais c'est trop tôt pour en parler davantage.

Quels sont les jeux d'aventure que vous aimez vraiment ?

Mmm... Dans le désordre, je pense-rais aux suivants : Monkey Island 1, Curse of Enchantia, Gabriel Knight the Beast Within, Phantasmagoria, Pandora 1 et 2.

Quel serait le film ou le livre que vous verriez bien converti en jeu d'aventure ?

La première chose qui me vient à l'esprit serait le travail d'Edgar Allan Poe et ses merveilleuses histoires.

Pour être considéré comme un succès, ou même pour qu'il donne naissance à une suite, à combien d'exemplaires un jeu d'aventure doit-il être vendu ?

C'est une question difficile. Nous pensons qu'un jeu ne doit pas forcément percer les plafonds des ventes pour songer à lui donner une suite. Mais si vous souhaitez entendre un chiffre de ma part, disons qu'on y songerait à partir de 250000 exemplaires vendus.

Enfin, comment voyez-vous l'avenir des jeux d'aventure ? Croyez-vous que son public ira grandissant ou stagneront-ils sur le marché des ventes ?

Notre opinion est que les jeux d'aventure regagnent petit à petit leur popularité passée auprès des joueurs. C'est notamment prouvé par le nombre de titres en développement à ce jour et qui devraient naître endéans les 2 années. Le genre aventure n'est pas mort comme on l'avait pensé dans le passé et il y aura encore des beaux jours à venir. Nous sommes heureux que nos jeux aient contribué à cette résurrection.

Merci pour le temps que vous nous avez consacré.

Merci à vous aussi. De même nous souhaitons à tous vos lecteurs et aux joueurs tout le meilleurs possibles (surtout beaucoup de bons jeux)

Traduction: Phil1908

LES EXPERTS: Miami

Ubisoft à sorti récemment le troisième titre basé sur la série télévisée Les Experts. Ce nouvel épisode a-t-il quelque chose de nouveau à offrir, ou bien est-ce plus ou moins la même chose que les précédents ?

Les Experts : Miami est un jeu basé sur la série TV Les Experts. Les jeux précédents avaient un bon doublage et quelques bonnes histoires, mais d'un autre côté les graphismes étaient dépassés, et le facteur d'exploration du jeu vraiment limité par le moteur graphique utilisé.

Malheureusement Ubisoft a décidé qu'au lieu d'améliorer les points faibles des jeux précédents, ils allaient plutôt sortir un titre identique. Une stratégie qui me rappelle beaucoup Electronic Arts et leurs épisodes annuels des jeux de sports (les séries NBA Live, Fifa, et NHL) qui sont plus des add-on que de nouveaux jeux originaux.

Histoire: Même l'histoire ressemble beaucoup à ce que vous avez déjà vu dans les jeux précédents. Il y a à nouveau 5 affaires, et la dernière est liée aux précédentes (oohhh quelle surprise). Vous jouez le rôle d'un interne et faites équipe avec un agent des Experts au début de chaque nouveau dossier. Vous devez trouver qui est derrière le crime commis en récoltant les preuves et en parlant aux témoins/suspects. Miami est bien entendu un lieu plus chaud que Las Vegas, où se déroulaient les précédents épisodes, donc beaucoup d'affaires se déroulent dans des environnements plus variés. Les dialogues sont assez intéressants ainsi que la plupart des personnages, mais le déroulement



Beaucoup d'affaires sont basées sur des problèmes familiaux.

identique du jeu entre cet épisode et les précédents vous ennueront rapidement. Au début de chaque affaire il y a entre 3 et 6 suspects et le jeu vous envoie pas mal de diversion - Un membre des Experts fait même des blagues dessus plus tard dans le jeu - et à la fin vous trouverez la personne qui a commis le crime avec l'aide des preuves. Si vous n'avez joué à aucun jeu 'Les Experts' précédemment vous pourriez le trouver excitant, mais dans le cas contraire vous aurez l'impression de rejouer aux deux épisodes précédents.

Graphismes: Si nous étions dans les années 90 je dirais que les graphismes sont spectaculaires. Mais le fait est... que nous sommes plus

dans ces années. Comme les précédents jeux, le moteur graphique dans Les Experts : Miami est l'un des plus prohibitifs en terme d'exploration pour un jeu d'aventure. Vous ne pouvez vous déplacer librement dans une pièce, vous ne pouvez regarder en haut ou en bas. Tout ce que vous pouvez faire est de regarder autour de vous, comme si quelqu'un avait collé vos chaussures au plancher avec de la glue, et attacher un collier autour de votre cou qui vous empêche de bouger la tête vers le haut ou vers le bas. L'animation ? Malheureusement, le seul objet animé à l'écran semble être votre curseur de souris ! Enfin, à moins que vous n'appeliez des corps tremblants et des bouches s'ouvrant et se fermant sans synch-



Vous ne pouvez avoir un jeu CSI sans interrogatoires



Au club de golf à Miami

Développeur:

369 Interactive/Ubisoft

Perspective:

1ère personne

Interface:

Point and click

Site:

www.csigame.net

Difficulté:

Facile

“Si vous avez déjà joué à Les Experts ou Les Experts : Meurtres à Las Vegas, garder votre argent et rejouez aux jeux précédents.”

Les Plus: Quelques améliorations dans le gameplay

Les Moins: Utilisation à nouveau d'un moteur graphique non immersif et restrictif, pas d'animation, impression de rejoués aux épisodes précédents.

Le Verdict

Histoire:	70
Graphismes:	35
Bande-son:	88
Gameplay:	75
TOTAL:	69

ronisation.. dans ce cas oui il y a quelques animations. Pour être absolument honnêtes, les modèles 3D en eux-mêmes sont conçus avec un haut niveau de détail, mais le fait de l'animation inexistante rapproche Les Experts d'une visite dans un musée plus que d'une expérience de jeu immersive. Les vidéos de reconstitutions sont bonnes une fois de plus, mais elles sont plus courtes que dans les jeux précédents.

Bande-son: Au contraire des graphismes du jeu, le doublage est une fois de plus sublime. Les personnages principaux de la série télé et les personnages secondaires sont très bien joués, et il est malheureux que le moteur graphique ne soit pas à la hauteur du doublage, car dans ce cas cela aurait été une expérience très cinématographique. La musique du jeu n'est pas spéciale et rien ne reste en mémoire indéfiniment, mais le peu qu'il y a dans ce jeu, est bien adapté aux situations.

Gameplay: J'ai vraiment l'impression d'avoir déjà écrit tout cela avant, et je ne suis pas sûr que ce jeu mérite test du sien, J'aurai aussi bien pu vous renvoyer vers le test de Meurtres à Las Vegas puisque les jeux sont presque identiques. Mais dans tous les cas laissez moi donner une fois de

plus que la faiblesse du moteur est liée aux limitations de son moteur graphique. Il y a quelques légères améliorations dans Les Experts : Miami par rapport aux opus précédents. Si vous avez réglé la difficulté sur son niveau minimum, votre curseur est mis en évidence à chaque fois que vous passez sur un point intéressant, même si vous utilisez un outil de détection. La chasse au pixel de Meurtres à Las Vegas n'est plus un problème dans Miami. C'était un ajout nécessaire, mais seule elle ne peut pas 'sauver' Les Experts : Miami. Un autre petit ajout est que de temps en temps vous allez devoir reconstituer une image déchirée, un puzzle déjà vu dans quelques jeux New York Police Judiciaire.

En quelques mots: Si vous avez déjà joué à Les Experts ou Les Experts : Meurtres à Las Vegas, garder votre argent et rejouez aux jeux précédents. Si vous n'y avez pas joué alors si vous vous laissez tenter, Les Experts : Miami vous apprécierez probablement l'histoire et le jeu des acteurs. Il est temps cependant que les développeurs mettent à jour leur moteur graphique pour la licence Les Experts.

- Dimitris Manos (Traduction: Wedge)

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

The Crystal Key 2

Justin Peeples s'attaque à ce jeu de science-fiction mis sur le marché par The Adventure Company et qui se joue à la 1ère personne.

Bonjour à toute la classe, et bienvenue aux cours de rattrapage " Comment devenir un bon jeu d'aventure ". Vous êtes ici parce que vous avez précédemment échoué, que ce soit au niveau jouabilité, amusement, détente, ou... Je suis désolé, Conspiraties, mais vous vois-je bien en train de chiquer dans le fond de la classe ? Hep, Alfred Hitcock's Final Cut, rangez cette bande dessinée. Et Traitors Gate 2, je ne veux plus entendre ce genre de langage ici ! Vous pouvez tous vous asseoir et restez tranquille, sinon ce sera la retenue pour tous une fois de plus.

Au fait, nous avons un nouvel élève aujourd'hui; souhaitons la bienvenue à Cristal Key 2. Crystal, vous pouvez aller vous asseoir, à côté de votre grand frère par exemple et...SVP ? Vous êtes ici par erreur ? Ah oui...Et bien regardons ce que disent vos résultats.

Histoire: Bon, je ne me suis pas familiarisé avec ce qu'a fait votre grand frère, mais s'il ressemblait à vous, vous devez tous les deux venir d'une famille troublée et ennuyeuse. Donc, nous commençons avec quelqu'un qui s'appelle Call Lifeson dont la planète d'origine Evany a été frappée par une maladie qui a fait de ses habitants des zombies, maladie contre laquelle Call est par miracle immunisé. Quelle chance, n'est-ce pas ? Voilà qu'une mystérieuse femme apparaît par une porte magique, lui donne des bribes de message avant d'être emmenée par des soldats sans visages, que nous appellerons des " sections d'assaut ". Call la suit, arrive

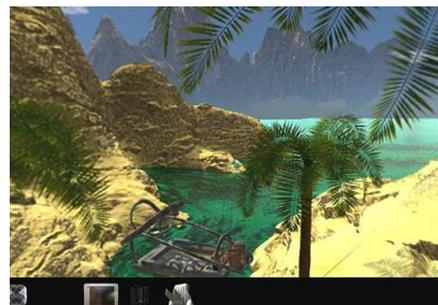
sur une planète inconnue, découvre que d'autres planètes ont également été contaminées, et qu'il doit absolument dénicher un sage qui vit dans le désert et qui travaille à protéger l'univers contre le Mal et ses perpétuelles menaces, Mal qui a pour nom Ozgar. Qu'est-ce qui ne va pas ? Et bien, même si l'on ignore les nombreux parallèles bien que désordonnés à Star Wars, il y a quand même un manque de pertinence. Si la planète vers laquelle vous êtes dirigé a les moyens de sauver l'univers, pourquoi s'encombrent-ils à vous y faire venir ? En terme de faits, pourquoi Call est-il immunisé ? Pourquoi la planète Evany a-t-elle été contaminée ? Comment était la situation auparavant et pourquoi devrions-nous nous en occuper ? A mon avis, Crystal, votre histoire dépouillée n'est que le résultat de la paresse. Vous n'avez même pas essayé de faire mieux et c'est ce qui est le plus désolant.

Graphismes: Ici, honnêtement j'aurais attendu ce résultat de la part de ton frère. Il est 5 ans plus vieux que toi, donc les attentes étaient moindres. Mais ce n'est que de la fainéantise de ta part. Un rendu très pauvre des personnages, des textes ternes, des mondes statiques; sincèrement, crois-tu que je m'amuse en regardant ce jeu ? Et il y a de quoi dire sur les défauts. Je ne comprends pas comment tu es parvenu à faire autant d'erreurs alors que les autres jeux de ta classe qui se sont lancés dans la même voie (des panneaux 3D vus d'un point fixe) ont au moins atteint la note " passable ".

Développeur:
The Adventure Company
Perspective:
1ère personne
Interface:
Point and click
Site:
www.adventurecompanygames.com/tac/crystal_key2
Difficulté:
Moyenne- Difficile



Les modèles ne sont pas ce que l'on pourrait appeler du grand Art



Une belle vue



Une salle de séjour futuriste

“Maintenant, j'espère que vous n'avez pas l'impression d'être persécutée, c'est seulement qu'il existe des éléments qui font que l'on soit un bon jeu d'aventure. Vous avez du potentiel et j'ai horreur de le voir gaspillé.”

Les Plus: Heureusement assez court et il coûte moins de 5\$

Les Moins: De mauvaises énigmes, une histoire boiteuse, des graphismes en dessous de la moyenne et je pense même qu'il m'a causé une indigestion

Le Verdict

Histoire:	60
Graphismes:	65
Bande-son:	75
Gameplay:	50
TOTAL:	60

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

Ceci dit, j'entrevois une certaine once de style visuel, mais il a bien besoin d'être affiné. Il a l'air intéressant, mais c'est quand même dommage d'élaborer de telles architectures et de les laisser désertiques et sans vie. Pourquoi créer de la verdure luxuriante et n'y mettre que de petites créatures hideuses. Il faut vraiment travailler là-dessus avant de réessayer.

Bande-son: Et bien, on aurait pu faire pire comme musique. Le son ambiant est bien fait, la musique est convenable sans être envahissante, les effets sonores sont bons et le doublage est professionnel. Rien d'extraordinaire toutefois, mais suffisant. C'est une manière de dire aux autres points de ton appréciation que tu fais réellement du bon travail quand tu ne t'attaques pas à des sommets. Habituellement je t'aurais dit de ne pas te décourager, qu'il vaut mieux d'avoir essayé et d'y avoir mis tout son cœur, car c'est plus gratifiant, mais toutes choses considérées, tu aurais pu faire mieux si tu ne t'étais pas consacré aux autres domaines.

Gameplay: C'est ici que tu as le moins assuré. Je remarque que ton instructeur a noté en rouge " chasse aux pixels ". On en avait quand même parlé ? Quelle est la 1ère règle pour devenir un jeu d'aventure de qualité ? Quelqu'un dans la classe ? C'est exact, " la chasse aux pixels c'est l'enfer, l'enfer, l'enfer ". Je ne dois pas vous expliquer pourquoi j'espère, ni maintenant ni plus tard. Il ajoute également qu'il y a bien trop de distance entre 2 pièces d'une même énigme, pièce chacune à un pôle de la planète, et le joueur qui doit ainsi se balader d'un bout à l'autre...

Ceci nous amène aux énigmes. Un exemple parlant : pour avoir accès à

la maison du docteur, il faut 3 codes différents pour la porte ; l'un est sur un robot médical, le suivant dans un sous-marin et le dernier sur une grue portuaire. Cela pourrait être logique si les objets appartenaient/avaient été fabriqués par le docteur, mais pourquoi a-t-il inscrit les codes sur ces différentes choses ? Et en même temps, comment le joueur saurait-il deviner que les codes sont là ? Voyez-vous le problème ? Il n'y a pas de réel lien, il n'y a pas de logique, et c'était vraiment très bête de faire cela. Il y a aussi l'incident des noix grillées. De quoi s'agit-il ? Et bien même s'il est normal de griller des noix dans un récipient au-dessus d'un feu, pourquoi alors qu'elles sont déjà dans une boîte et que vous êtes près d'un foyer, vous mettre à la recherche d'un autre feu et d'un autre récipient en métal ? Il n'est vraiment pas nécessaire de trimpler le joueur à travers 20 écrans différents alors qu'une solution toute proche existe. Voyez-vous, vous avez bien créé de la difficulté, mais pas comme un challenge, mais plutôt d'une manière agressive et irritante.

En quelques mots: Maintenant, j'espère que vous n'avez pas l'impression d'être persécutée, c'est seulement qu'il existe des éléments qui font que l'on soit un bon jeu d'aventure. Vous avez du potentiel et j'ai horreur de le voir gaspillé. Si vous le souhaitez, je pourrais être votre tuteur. C'est vrai que Myst est d'habitude assez occupé, mais Aura pourrait vous apprendre l'une chose ou l'autre d'utilité générale. Bon, à présent gagnez votre place. Et que tout le monde ouvre son livre à la page 177 : Histoire du Grand Empire souterrain.

- Justin Peeples (Traduction: phil1908)

BITS AND OCTETS

LE COIN DU HARDWARE

Dans le dernier numéro Oliver nous a parlé de la RAM. Dans ce numéro il nous parle des écrans plats et vous donne quelques conseils pour l'achat.

"Vous êtes ce que vous regardez..."

L'écran est certainement l'interface la plus importante entre l'homme et la machine. Depuis peu les écrans LCD (LCD= Liquid Crystal Display) sont moins chers, plus grands, plus brillants et plus rapides. Voilà pourquoi la plupart des personnes qui veulent acheter un nouvel écran achètent un écran LCD, de plus les 17" et 19" sont devenus abordables et même les écrans plus grands baissent de prix. L'année 2005 sera certainement l'année de l'écran plat, et en réalité ça devient déjà difficile de dénicher un écran CRT traditionnel.

Avant tout chose faisons une comparaison entre les LCD et les "démodés" CRT (tubes cathodiques). Les moniteurs LCD ont besoin de moins d'énergie et d'espace, l'image est en général plus claire. D'un autre côté, les CRT sont toujours moins chers, un temps de réponse de zéro et peuvent afficher plus de couleur et ils sont plus naturels - aucun design de magazine n'est fait sur un TFT mais sur un CRT traditionnel. Mais les TFT sont de plus en plus rapides. Par exemple, les constructeurs ont mis moins d'un an pour passer le temps de réponse de 12 à 8 millisecondes, bien sur ces nombres sont exagés,

en réalité la plupart des écrans 12 ms n'atteignent que 20 millisecondes, mais les écrans 20 ms sont encore plus lents donc ces chiffres sont en quelque sorte comparables même s'ils ne sont pas vrais.

Avant de rentrer dans les détails techniques, retraçons l'histoire des écrans plats. À la fin du 19ème siècle le botaniste autrichien Friedrich Reinitzer découvre les cristaux liquides qui consistent en une sorte d'essence transparente contenant à taux égal des matériaux liquides et solides. Il y a 40 ans les scientifiques découvrent que la charge électrique change l'alignement moléculaire et par conséquent la lumière contourne le cristal ce qui amènera en 1971 au premier écran LCD.

Aujourd'hui il y a deux types d'affichage LCD commun pour les écrans d'ordinateur, DSTN (Dual Scan Twisted Nematic) et TFT (Thin Film Transistor). Je ne vais pas m'attarder sur la technologie du premier, car le DSTN utilisé en tant qu'écran d'ordinateur a presque disparu et est seulement utilisé dans des portables bon marché de nos jours. La gamme des TFT peut être séparée en deux groupes, ceux utilisant



Un LCD bon marché est réservé à une utilisation de bureau. Pour les jeux leur temps de réponse est trop bas.

l'IPS (In Plane Switching) et celui utilisant (M)-VA ((Multi-) Vertical Alignment). Les 2 méthodes ont des avantages et inconvénients. Dans les écrans IPS les cristaux sont rangés horizontalement ce qui améliore l'angle de vue, mais pour ça deux transistors doivent être utilisés pour chaque pixel ce qui résulte dans un affichage moins transparent donc une lumière de fond plus brillante est nécessaire ce qui consomme plus de courant, pas pour les portables donc. Les VA utilisent seulement un transistor par pixel. Les molécules de cristaux liquides sont alignées à 90° quand il est éteint, affichant une image noire, allumé les molécules se placent à l'horizontale produisant une image blanche. Cette technique offre un très bon angle de vision à 140° dans toutes les directions. Un autre avantage est un maximum de contraste avec un ratio de 300:1 sans devoir utiliser plus d'énergie.



Une télévision numérique LCD est une bonne alternative à un écran d'ordinateur et parfaite pour les "téléphages".

En particulier les anciennes cartes graphiques délivrent un signal de sortie analogique alors que les écrans LCD offrent l'analogique, le digital ou les deux. Le problème d'un signal analogique est qu'en premier la carte graphique doit convertir le signal digital en analogique et l'écran ensuite fait le travail contraire ce qui résulte en une perte de qualité. Les affichages analogiques sont moins chers, mais ils ont besoin d'un convertisseur A/D. Quand vous achetez un écran il est conseillé d'en acheter un digital. Les cartes graphiques qui ont le port DVI (Draf Visual Interface) sont aux alentours de 50 Euros/Dollars. Au contraire des CRT, les TFT travaillent avec une fréquence de 60 Hertz, avec les différences techniques c'est assez alors que les tubes cathodiques ont besoin d'au moins 85 Hz pour être ergonomique. Une chose très importante qui doit être mentionnée est que l'affichage TFT a seulement une résolution! En général les 15' affichent 1024x768, les bons 17' du 1280x1024 et les 19' de qua-

lité du 1600x1200. Beaucoup d'écrans bon marché offrent de plus petites résolutions avec 86 dpi (points par pouce), ce qui n'est pas recommandable, car une haute résolution avec 100 ou plus de dpi résulte dans une image très nette et claire et bien sûr beaucoup d'espace sur le bureau. Le seul inconvénient est que même le dernier Windows a été programmé il y a des années et ajuste la taille des polices pour que ça ne semble pas trop petit ce qui a pour effet de couper le texte dans les boîtes de dialogue en particulier avec des logiciels mal programmés. Aujourd'hui les écrans peuvent utiliser d'autre résolution que celle d'origine soit en mettant une bordure noire autour (très petite ou coupant une image) ou en adaptant la taille de l'écran. Ce dernier a pour effet une image de mauvaise qualité, car un pixel est soit affiché par plus de trois cellule (moins que d'origine) ou même pire certains pixels partagent trois cellules (plus que d'origine). Trois cellules font un pixel, une pour le rouge, une pour le vert et une pour le bleu (RVB). Heureusement les constructeurs développent de meilleures méthodes de mise à l'échelle de nos jours. Un autre problème est le ratio largeur/hauteur. En général les écrans ont un ratio de 4:3, 16:9 ou 16:10 cependant ils doivent redimensionner l'image pour qu'elle s'affiche correctement. Aussi beaucoup d'écrans brillent

trop dans leur réglage d'origine. C'est bien quand vous y travaillez l'été sur le porche, mais ça vous abîme les yeux dans une pièce sombre. Quelqu'un intéressé par l'achat d'un écran plat devrait avant en essayé un chez un ami pendant quelques heures. A propos les meilleurs écrans TFT que je connaisse sont ceux d'Eizo, très bon rapport qualité/prix. Comparé à d'autres marques ils sont 1/3 plus cher.

Quelques conseils de base pour l'achat: l'acheteur potentiel devra savoir exactement ce qu'il/elle veut acheter, car les écrans LCD ont souvent des pixels morts, et ce depuis qu'un constructeur très connu a mis dans sa police que juste quelques pixels toujours noirs ou blancs ne sont pas une raison d'échange de l'écran même si c'est dérangeant. Et ne soyez pas avare, une paire de lunettes de nos jours est très chère et vos yeux vous remercieront.

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



Un bon écran TFT haut de gamme fait très bon effet sur un bureau. J'espère posséder une de ces beautés un de ces jours ;-)

Invento-Courrier

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

SALUT,

J'ai une question depuis que vous diffusez de la musique sur votre site Internet. Dans Syberia, le personnage Helena chante une chanson - un air d'opéra russe. Je voudrais connaître le nom de cette chanson.

merci
naz

L'Inventaire: Salut naz. Quelqu'un m'a jadis dit le nom de cette chanson. Mais je ne m'en souviens pas et je n'ai plus de contact avec cette personne, donc j'ouvrais un sujet dans le forum et j'espère qu'un des membres du forum répondra à votre question.

Salut,

Je voudrais juste vous féliciter, vous et votre équipe, de prendre le temps de publier un magazine spécialisé dans les jeux d'aventure.

Quand j'étais jeune (j'ai 26 ans maintenant) j'adorais les séries LSL (ndt : Larry Suit Leisure ?), Sam & Max, full throttle, Spycraft etc. Malgré une période où j'ai franchi le côté obscur (avec des jeux comme doom, etc.), je suis revenu et à présent j'ai joué à Syberia 1&2, the longest journey, moment of silence, dark fall lights out etc. Je viens juste d'acheter quelques jeux qui me manquaient depuis longtemps comme Grim Fandango et Maniac Mansion auquel j'ai hâte de jouer.

Merci encore car votre magazine a eu un impact dans mon amour renouvelé pour les jeux d'aventures.

Glen Hastings
Melbourne, Australie

L'Inventaire: Et merci à toi Glen pour ta lettre sympathique. C'est toujours super d'avoir de tels retours de nos fans et ça nous donne plus de force pour continuer the Inventory. J'espère que vous apprécierez autant nos futurs numéros. Merci à l'Australie.

Salut. C'est la 1ère fois que je lis votre magazine en ligne. Très bon travail. Excellent !! Je ne savais pas qu'il y avait un si bon endroit pour les jeux que j'aime le plus. Vous m'avez ramené aux bons jours anciens.

Konstantinos Tsofas
Grèce-loannina

L'Inventaire: Wow, quelqu'un de ma ville de naissance ! Merci Konstantine pour tes sympathiques mots. On espère que tu apprécieras tout autant nos futurs numéros, et nous aurons bientôt un site Internet pour les aventuriers européens, donc encore un bon endroit pour les jeux que tu aimes le plus ;-)

Salut Dimitri,

Quel plaisir de te lire, toi et ton équipe, chaque mois. Merci pour ce super travail. Je viens juste de lire le supplément avec les Récompenses 2004. C'est très intéressant, spécialement la section indépendants. Mais je suis surpris et déçu (je dois l'admettre) de ne pas trouver le jeu que j'ai développé et qui s'appelle Atlantzone. Je ne peux simplement enlever de mon esprit le dernier sondage que Just Adventure a fait quelques jours plus tôt sur les Meilleurs Jeux Indépendants en 2004. voici les résultats : Apprentice 2 (50) 5% , Atlantzone (406) 44% , Brain Hotel (44) 5%, Case of the Crabs (189) 21%, Cirque de Zale (40) 4% , Lifestream (45) 5%, No-Action Jackson (18) 2%, Other Worlds (87) 9%, The Arrangement (39) 4%. Nombre de votes : 918.

Sincèrement,

Yves Robin

Projet Atlantzone

<http://atlantzone.free.fr>

L'Inventaire: Salut Yves. Tout d'abord merci pour tes commentaires sympathiques. Regardons maintenant votre jeu. Il y a eu beaucoup de jeux d'aventures indépendants l'année passée et ce n'était pas possible de tous les jouer. Malheureusement nous n'avons pas eu la chance de jouer et tester votre jeu en 2004. mais on essaiera de le tester aussi tôt que possible. Merci pour nous avoir fait connaître votre projet, il a l'air assez intéressant.

J'ai relu les derniers numéros et je pense que le magazine est trop orienté vers les jeux commerciaux. Même si c'est bien et que ce sont les jeux commerciaux qui nécessitent le plus de support aujourd'hui, je pense qu'il y a 2 " genre " d'aventure dont on parle peu dans notre mensuel mais réponds encore aux spécifications " pur jeu d'aventure " - ceux-ci sont les jeux d'aventure indépendants et les fictions interactives toujours négligées (aventures textuelles). Certains font de leur mieux, avec quelques ventes commerciales surprenantes comme le jeu d'aventure textuel 1893: The World's Fair Mystery, mais sont toujours en dehors du périmètre des publications majeures comme The Inventory... et sont toujours en recherche de publicité. Peut-être devriez-vous entrer en contact avec les personnes d' AGS et d'autres communautés de développeurs indépendants, et aussi les magazines IF comme SPAG (qui a énormément de tests grâce à l'extraordinaire communauté de testeurs-pigistes sur Usenet) et leur demander s'ils veulent publier 1 ou 2 pages de publicité dans L'Inventaire. Je peux vous assurer que même s'ils n'auront pas besoin d'articles de votre magazine en échange, c'est la publicité gratuite de leur style dont ils ont tellement besoin . Je parle d'après ma propre expérience car il y a 4 mois, j'ai publié un article concernant la scène des jeux d'aventure textuels dans notre magazine , après ça beaucoup de lecteurs ont essayé de me contacter, surpris que ces jeux existent encore et qu'ils soient toujours si bons . Si The Inventory peut faire son job de sortir de l'ombre ces 2 styles (d'accord, semi-obscurité pour les jeux d'aventures indépendants et obscurité totale pour les jeux d'aventure textuels) ce sera super. Et le magazine grossira en taille avec peu ou prou d'effort de notre côté vu que les parties concernées seront intéressées pour partager avec nous les informations et les tests pour populariser leur style. Faites-moi savoir ce que vous pensez de ça, même si mes suggestions ne figurent pas dans vos plans.

Apostol Apostolov

PC Club Editor

L'Inventaire: Salut Apostol. Croyez-moi quand je vous dis que The Inventory a traité les jeux d'aventure indépendants avec plus de respect que n'importe quelle autre publication sur les jeux d'aventures. On a publié de longues interviews de Rebecca Clements, AGDInteractive et Peter O.toole, on a eu beaucoup de previews de jeux indépendants (Sam and Max : Case Gilbert, Quest for Glory 2 : Remake, Shadowplay, Legend of the Lost Lagoon etc.) et on est la 1ère publication à avoir testé King's Quest 2 VGA, Cirque De Zale, The Apprentice 2, No-Action Jackson et plus encore. Je pense que ces faits seuls parlent pour eux. D'un autre côté notre espace et notre temps sont limités, et les mois autour de Noël on a eu beaucoup de jeux commerciaux à couvrir. Après Noël, les jeux commerciaux ne sortent pas si souvent et on a alors une chance de tourner notre attention vers la scène des fans. Par exemple notre prochain numéro sera un spécial jeux d'aventure indépendants avec beaucoup de surprises à venir. J'ai peur toutefois que nous n'ayons pas le temps de couvrir en plus les jeux d'aventure textuels, on peut déjà difficilement couvrir tous les jeux d'aventures graphiques sortis . Merci pour votre Apostol et bonne chance avec PC

Club :).

Traduction: Derje Boven

Epilogue

Certains d'entre vous vont probablement s'étonner : c'est déjà la fin ?!?!? Je soupçonne même de la déception dans le chef de nos fans de longue date. J'espère que vous en verrez le " pourquoi " entre mars et avril, quand une des entreprises sur laquelle je travaille sera entièrement achevée. Et j'espère que par la même occasion, vous penserez que cela en valait la peine

Mais L'Inventaire qui sortira le mois prochain sera aussi un numéro spécial consacré aux développeurs indépendants. Le contenu sera pas mal étoffé avec des jeux indépendants, des previews, des interviews et même des analyses. Actuellement , l'une des previews que nous aborderons concerne l'un des jeux indépendants les plus attendus depuis pas mal d'années ! Nous essayerons aussi d'avoir accès à de nouvelles bandes dessinées, car nous savons que vous adorez les BD basées sur les jeux d'aventure.

Mais jusqu'à notre prochaine édition, aidez-nous en cliquant sur la barre Google en page de garde (www.theinventory.org). Si vous le faites, nous recevrons des sous en retour. Faites-nous savoir ce que vous pensez du magazine par mail à info@theinventory.org ou en laissant un mot sur notre forum (www.theinventory.org/forum). En parlant de nos forums, allez voir le forum Keepsake qui a été refondu. Les Wicked Studios ont également démarré leur journal qui sera régulièrement mis à jour. Si vous pensez pouvoir nous aider par vos talents d'écrivain, envoyez-nous un email avec un avant-goût de sur quoi vous aimeriez parler. Nous sommes toujours à l'écoute d'idées originales.

Et bien, c'est tout pour l'instant. Jusqu'au prochain numéro, bonnes aventures et venez-nous voir sur les forums pour les dernières nouvelles de votre magazine.

Dimitris Manos (Traduction: Derje Boven)

Petit mot des responsables de la version française:

Bon jour à tous,

Vous vous doutez certainement que la traduction des numéros de l'inventaire en français demande énormément de temps. Très peu de traducteurs y travaillent malheureusement. Donc si vous êtes intéressé pour donner un coup de main à la traduction bénévole de l'inventaire contactez-moi: webmaster@legende-baphomet.net

Ben, responsable de la version française

Special Offer for The Inventory E-Zine Fa

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

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 | Site designed by www.fake-x.gr / element's art division

www.theinventory.org

Forums

Adventure Radio

Latest Adventure Trailers

...and more coming soon