

No. 23 Mar. 2005

L'Inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure



Special sur

***LES DEVELOPPEURS
INDEPENDANT***

Sommaire:

Prologue	1
Previews	2
<i>Rise of the Hidden Sun</i>	2
<i>Star Wars: Shadow of the Empire</i>	6
En Bref	9
Le Salon	10
<i>Herculean Effort</i>	10
Tests	14
<i>Five Magical Amulets</i>	14
<i>Two of a Kind</i>	17
<i>Catacombic</i>	19
Extra	20
<i>Invento-courrier</i>	20
Epilogue	21

Crédits

Editeur:

Dimitris Manos

Auteurs/Contributeurs:

Dimitris Manos

Mike Anderson

Traducteur:

Ben

Derje Boven

EIMat

killerclems

Phil1908

wedge

Hébergeurs:

www.theinventory.org

www.justadventure.com

Hébergeur version française:

www.planete-aventure.net

Mise en page:

Dimitris Manos

Dessin de couverture:

Rise of the Hidden Sun

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:

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

Le fait d'aborder les développeurs indépendants a déjà créé pas mal de remous et d'interventions de la part de nos lecteurs. Nous avons reçu des emails nous accusant de porter beaucoup trop d'importance aux développeurs indépendants, d'autres nous accusant d'en parler trop peu. Dans nos forums, des gens se sont plaints de porter ainsi les jeux indépendants à nu, d'autres râlaient pour l'inverse, et qu'on devrait être plus indulgents avec eux.

Et bien préparez-vous à envoyer des messages une fois encore, car tout ce numéro est dédié aux développeurs indépendants. Nous sommes heureux de pouvoir vous livrer des images d'un jeu indépendant parmi les plus attendus, Rise of the Hidden Sun. Vous saurez tout sur cette aventure du style " Indiana Jones rencontre les Chevaliers de Baphomet " dans nos 4 pages d'analyse. Vous ne vous êtes jamais étonné du pourquoi Lucas arts n'avait jamais édité une aventure basée sur Star Wars ? La réponse est ...qui s'y intéresse ! Les Death Star Games sont donc en train de travailler dur sur un sujet jamais traité par Lucas arts, une aventure qui se passe dans l'univers de Star Wars. Consultez notre analyse et voyez si ce titre vaut la peine qu'on jette un œil sur lui.

Herculean Efforts a gagné pas mal de prix cette année, notamment celui du meilleur second jeu indépendant, pour la suite de The Apprentice qui s'appelle Knight's Move. Les développeurs travaillent maintenant sur un nouveau jeu d'aventure qui s'appellera The Find et nous les avons invités dans nos salons pour un brin de causette sur leurs projets.

Notre nouvel analyste, Mike Anderson, nous livrera ses pensées sur Two of a Kind. On pourra également lire des analyses sur 5 Magical Amulets et Catacombic. Et maintenant voyons un peu ce que Josh Roberts et son équipe de développeurs à préparer pour les fans d'aventure.

Dimitris Manos (Traduction: Phil1908)

NDT: important, tous les jeux mentionnés dans ce numéro sont des jeux "amateurs" il y a donc très peu de chance qu'il sorte un jour en français.



A gauche: Rattlesnake Jake Dawson, le héros principal de Rise of the Hidden Sun
A droite: Une affiche pour le jeu



Rise of the

HIDDEN SUN

'Rise of the Hidden Sun : une aventure de Rattlesnake Jake Dawson créé par les studios Chapter 11 était l'un des titres de jeu d'aventure indépendant le plus attendu par la communauté. The Inventory est fier de vous en présenter les premières images extraites du jeu en lui-même et cela, ajouté à une analyse en profondeur.

Rise of the Hidden Sun (RHS) est une comédie d'aventure qui se déroule dans l'Ouest profond aux environ de 1860. L'histoire est fortement inspiré des films d'Indiana Jones et des jeux d'aventure, ce que certains auront directement compris rien qu'en jetant un œil aux images. Le jeu est divisé en 4 épisodes séparés (mais liés), chacun sera publié séparément. Les développeurs ont choisi l'approche des épisodes de manière à pouvoir les

publier un par un sans attendre que le jeu soit tout à fait achevé. Cette technique semble être de plus en plus appréciée par les développeurs de jeux indépendants vu qu'il faut énormément de temps pour créer un jeu d'aventure. Chaque épisode se terminera sur un moment de suspense et le suivant démarrera là où le précédent s'est arrêté.

Le ton de l'histoire sera un mélange de comédie et d'aventure, l'intrigue principale est sérieuse et les personnages prendront aussi leurs missions au sérieux, mais comme tout le monde le sait, chaque chasse aux trésors amène toujours de nombreux moments désopilants. Pensez à Indiana Jones qui rencontre les Chevaliers de Baphomet. Le personnage principal est Jake "Serpent à sonnettes" Dawson, un cow-boy malchanceux

devenu chasseur de trésors. Au début du jeu, Jake entre en possession d'une vieille carte aux trésors en lambeaux et griffonnée de symboles étranges. N'ayant rien à perdre, il commence par faire un tri dans toutes les anciennes légendes indiennes et cela le mènera à la plus grande (et la plus mortelle) découverte dans l'histoire du Nouveau Monde. Le trésor qu'il recherche est celui des légendaires 7 citées de Cibola. Cibola est la version du sud-ouest américain de l'Eldorado (la cité de l'or). Josh Roberts, à la tête du projet RHS, raconte : *L'idée du trésor est basée sur la vraie légende racontée aux conquistadors espagnols quand ils explorèrent le sud-ouest au 16e siècle, mais l'emballage de la légende est entièrement de mon cru.*

Comme tout héros qui se

Même le GUI (Graphical User Interface, l'interface graphique de l'utilisateur) est conçu professionnellement



Un vautour doré dans une grotte souterraine

ressemble, Jake aime mettre du piment dans ses aventures en s'accompagnant d'une jolie femme. Mary Jane Clayton est également une cow-boy mais aussi le chef d'une bande de hors-la-loi qui ont un repère secret dans les environs la Old Sierra vallée, où précisément débute l'histoire. Son père a passé toute sa vie à la recherche des Cités perdues de l'Or.

Bien que les créateurs pensaient au début que le jeu se déroulerait sur 80 endroits différents, il s'avère que le joueur visitera finalement plus de 100 lieux différents. Les plus intéressants que vous visiterez sont : une mine d'or abandonnée (et comme toute bonne légende, hantée), une ville de l'Ouest profond appelée Old Sierra, désertée depuis que le filon d'or est à sec, des villes, des temples, des tombes et des rivières souterraines, une abbaye isolée qui garde les secrets d'un missionnaire espagnol du 16e

siècle, des anciennes habitations indiennes dans les falaises et finalement des tas de rochers prenant des déformations très étranges. RHS sera caractérisé par les traditionnels graphismes en 2D exécutés à la main. La plus haute résolution d'écran sera du 800x600 avec du 16 bits de profondeur. Le style graphique se rapproche beaucoup du premier Chevaliers de Baphomet. Josh nous disait à propos du graphisme : "Quand l'idée de RHS me vint, je sus dès le début que je voudrais que le jeu soit spécial. Je voulais aussi qu'il ait un look "organique", c'est pour cela que je n'ai pas utilisé les images purement créées par ordinateur, plus faciles à faire mais où j'aurais perdu ce petit côté granuleux que je voulais conserver pour cet Ouest profond, poussiéreux et déglingué que je créais. A la place j'ai utilisé une technique que j'avais apprise quand je travaillais chez Marvel Comics.

J'ai ébauché une zone du jeu que j'ai morcelé en un certain nombre de plans, afin de donner au "vrai" artiste une idée de ce qu'était mon scénario. Après cela, un autre artiste prit un crayon moins fort et le redessina créant un fond plus foncé, mais plus solide qui conviendrait mieux au résultat final. Enfin, après avoir scanné les derniers crayonnés, on utilisera Photoshop de manière à les colorier digitalement, laissant toutefois les coups de crayon légèrement visibles de manière à quand même donner un semblant de vie qui se prête bien aux décors du jeu."

Un partition musicale complète a été créée dans le but du jeu, ajouté à des fonds musicaux d'ambiance et une musique d'ouverture. Chaque lieu a son propre thème musical, tandis que les développeurs attachent aussi beaucoup d'importance également aux effets sonores. Au niveau des doublages



Jake devra surmonter les obstacles en utilisant son intelligence



Une guest star qui n'est autre que le grand Murray de Curse of Monkey Island



Les décors faits à la main sont époustouffants

de voix, l'équipe n'a pas encore décidé s'ils allaient utiliser des artistes ou non. Écoutons Josh Roberts : *"Les meilleurs jeux " classiques " n'ont jamais eu besoin de voix d'acteurs pour bien marcher, mais les joueurs actuels espèrent les découvrir. Probablement ce que nous ferons dans un pack d'expansion une fois le jeu initial sorti. Si des voix sont mises, je les voudrais parfaites. De mauvaises voix sont tout à fait capables de tuer un jeu qui est excellent autrement."*

Quand on pense à la jouabilité de RHS, les puristes n'ont rien à craindre. Voilà ce que dit Josh Roberts à propos des éléments d'action/aventures et des séquences chronométrées : *"Bon, avant toute chose, je déteste les énigmes chronométrées, et je déteste également celles où les actions sont du style " bougez la caisse ". De même, je n'aime pas les séquences de mort - je crois que cela décourage l'expérimentation et met un frein aux possibilités de rire. Au moins la moitié du plaisir dans ce jeu viendra du fait de voir Jake échapper à une mort certaine, ce qui arrivera plus d'une fois. Il est pratiquement indestructible, même s'il mord la poussière de temps en temps."* Les développeurs affirment également qu'ils sont très prudents afin que les énigmes ne soient pas sans fin, une chasse aux pixels ou encore un labyrinthe. Préparez-vous à faire face à toute une série d'épreuves basées sur votre inventaire, mais également quelques énigmes logiques, qui seront cependant plus faciles à résoudre pour ceux qui font attention aux détails.

L'interface sera un mélange de ce qui se faisait du temps de l'âge d'or des Sierra et autres Lucas arts. L'interaction avec l'environnement (marcher, parler, utiliser des objets, etc.) sera de style Point and click cher à Sierra, du fait des différents changements que subit votre curseur. Pour les dialogues cependant, l'interface se rapprochera plus des Lucas arts du fait de sa méthode en 3 parties. Finalement, une seule des parties de la conversation sera réellement du hors sujet.

Au niveau de la difficulté du jeu, les développeurs la considéreraient comme moyenne. Josh Roberts en dit : *"Dans le 2e*

épisode, j'ai injecté certains casse-tête mais toutes les énigmes du jeu sont logiques et se fondent parfaitement dans l'histoire et le monde du jeu. Rien n'est fait pour que le joueur ne jette son PC par la fenêtre par frustration, mais il ne s'agit sûrement pas d'une balade en forêt."

L'équipe de développeurs derrière le jeu s'appelle Studios Chapter 11 et est composée de plusieurs personnes talentueuses. Le fondateur des Studios et du projet RHS, Josh Roberts, a commencé sa carrière comme rédacteur au Marvel Comics. Il a démarré les Studios il y a deux ans avec comme seule idée de créer des jeux d'aventures gratuits. Marc Fortin, le directeur artistique, a déjà une expérience en effets spéciaux et en arts visuels. Son travail peut être vu un peu partout depuis le dernier film de TNT, Evil Knievel, jusqu'aux nouvelles aventures de Ren et Stimpy. Le coloriste en chef, Dan Lee (qui est également à la base de la couverture de notre dernier Inventory) est

déjà une petite célébrité pour son travail d'artiste dans Monkey Island. Son travail sur les couleurs des décors de RHS a permis d'établir les tonalités pour l'ensemble du projet. Jane Stroud qui fait partie également des coloristes des Studios, a travaillé sur les Chevaliers de Baphomet 1 de Revolution, qui est entre autres un de mes jeux favoris de tout temps. Et Eric Joyner, qui a colorié la plus grande partie des décors du 1er épisode, est un artiste qui a déjà connu pas mal de prix avec des anciens clients comme Warner Bros et Mindscape. Pour les dessins du décor, Marc Fortin, dont on a déjà parlé, ainsi que Hazel Mitchell, Paul Schmalenberg et Frankie Washington, sont des artistes qui ont créé le squelette sur lequel le jeu tout entier est bâti. Nick Warseck s'occupe de tout ce qui a rapport avec le son, depuis la musique d'aventure jusqu'aux effets sonores.

RHS est encore une nouvelle aventure qui utilise le moteur

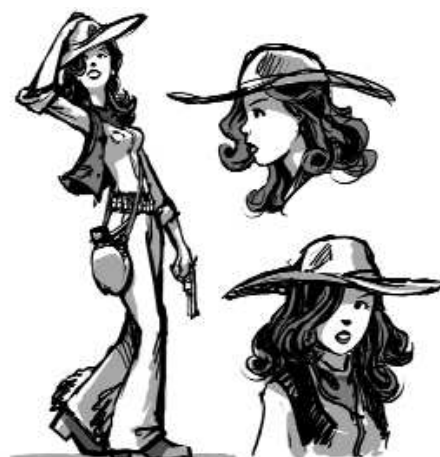
AGS de Chris Jones. Josh Roberts dit : "Depuis que nous utilisons l'AGS de Chris Jones comme moteur pour construire le jeu, nous disposons d'une masse de temps pour programmer les plus petits détails, et cela nous fournit pas mal de flexibilité pour le design et le GUI."

Les Studios Chapter 11 sont à la recherche de davantage de personnes talentueuses qui rejoindraient leur équipe, particulièrement des animateurs. Le jeu sera gratuit et les développeurs espèrent que le 1er épisode sera disponible entre fin 2005 et début 2006. Quand les 4 chapitres seront terminés, l'équipe planche sur une édition spéciale en CD avec quelques bonus intéressants et une ébauche sur une possible suite qui s'appellerait Curse of the Hidden Sun. Davantage de détails sur le jeu et les studios sur www.chapter11studios.com.

- Dimitris Manos (Traduction: Phil1908)



Quelques dessins de haute qualité basés sur le jeu





Le poster pour Star Wars: Shadows of the Empire par Death Star Games

Beaucoup d'aventuriers soutiendront que Lucas Arts durant les années 80 et 90 était l'une des compagnies les plus créatives pour embellir notre genre. Qui pourra jamais oublié des grands titres tels que Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Sam et Max et Monkey Island. On doit se demander cependant, pourquoi la compagnie la plus connue pour ses jeux d'aventures et sa licence Star Wars, n'a jamais sorti de jeu d'aventure Star Wars. Maintenant une équipe de développeurs indépendants appelée Death Star Games, travaille sur le jeu d'aventure que nous n'avons jamais eu par Lucas Arts.

Les Ombres de L'empire n'est en fait pas réellement une nouvelle histoire. Cela a commencé avec un projet par Lucas Arts peu avant la sortie des éditions Spéciales et de la prélogie. L'histoire des Ombres de l'Empire (OE) a fait son chemin via divers médias, c'est devenu un roman, une bande dessinée, un jeu et Lucas Arts à même sorti une bande originale. Le but des OE était de lier les films 'L'Empire Contre Attaque' et 'Le Retour du Jedi' en répondant à un certain nombre de questions soulevées par le dernier film. Voici

ce que les développeurs ont à dire à propos de l'histoire des OE : *La tâche des OE est de raconter les événements cruciaux qui se déroulent entre L'Empire Contre Attaque et le Retour du Jedi : les vaines tentatives pour sauver Han Solo congelé dans la carbonite des mains de Boba Fett, le passage de Luke Skywalker d'apprenti désespéré à Chevalier Jedi après la révélation cruelle de Dark Vador, mais aussi la transformation de Dark Vador qui commence à trouver des signes de ce qu'il était précédemment à l'intérieur de son être torturé; et aussi, les événements menant à la construction de l'Etoile de la Mort, les sacrifices des bothans et beaucoup d'autres détails (pourquoi Leia arrive au palais de Jabba déguisé en chasseur de prime Boushh ? Où a-t-elle eu ce détonateur thermique ? Comment Luke a-t-il construit son nouveau sabre laser vert ?)*

Toutes ces choses sont révélées tout en introduisant un nouveau méchant mémorable dans la tradition de la saga Star Wars : Le Prince Xizor (prononcez Chissor), propriétaire de la plus grande flotte marchande, et par-dessus tout chef de l'organisation criminelle la plus crainte de la

Galaxie : Black Sun. Les OE représentent un moment vital de la saga de Lucas, réussissant à s'intégrer dans le cœur de la trilogie classique inoubliable et adorée; il réussit à attraper les personnages au milieu d'une évolution qui mène aux Retour du Jedi, et satisfait la curiosité de tous les fans sur ce qui se passe durant cette période, et qui ne trouve pas de réponse dans le terme " univers étendu " mais en regardant en arrière au plus pur monde des films classique, à la fois en termes visuelle (merci à la pré production de Lucasfilm) et dans le style de narration."

La seule différence entre le roman et l'aventure graphique sera le premier chapitre, celui-ci a été entièrement créé par Death Star Games et décrira comment Luke devient un meilleur Jedi et construit son nouveau sabre laser. Les productions de fans sont assez courtes généralement, dues à la grande somme de travail nécessaire pour créer un jeu. Death Star Games cependant vise un jeu complet. Les OE proposeront quatre personnages jouables (Luke, Leia, Dash Rendar et Lando) quelques PNJ (R2-D2, C-3PO, Chewbacca) et un grand nombre de personnages avec

lesquels interagir dans le jeu. Chaque personnage aura ses propres caractéristiques et capacités spéciales. Et écoutez cela... Le jeu intégrera pas moins de 250(!!!) lieux sur pas moins de 14 planètes. 50 de ces lieux ont déjà été développés. Les développeurs annoncent que la durée du jeu serait similaire à celle de Zak McKracken ou Monkey Island 2.

Death Star Games a sorti récemment une démo technique du jeu. Celle-ci présente un gameplay qui ne sera pas présent dans la version finale. C'est une bonne manière de montrer au public comment l'on va jouer au jeu et comment il est tout en n'en disant peu sur l'histoire du jeu final. On peut se demander pourquoi les sociétés commerciales ne le font pas. La démo commence avec Luke Skywalker, le fameux héros blond de la trilogie originale Star Wars, recherchant... La coupe bleue de Chris Jones. Ceux qui se demandent 'Qui est Chris?'... apparemment vous n'êtes pas membres de la communauté d'AGS que vous pouvez trouver à adventuregamestudios.co.uk. Chris Jones est le créateur du moteur AGS, qui est aussi utilisé pour ce titre. Les développeurs de Death Star Games ont décidé de rendre un petit hommage au programmeur talentueux et dédié avec cette démo technique.

La démo montre beaucoup de potentiel. D'abord les créateurs du jeu ont un bon sens de l'humour. Je me suis surpris à ricaner durant la démo, du début à la fin. Bien sûr, pour comprendre la plupart des blagues, vous devez soit connaître Star Wars, ou avoir joué à des jeux d'aventures Lucasarts (être un membre de la communauté AGS aidera aussi). Si vous ne faites pas partie de l'une de ces trois catégo-



SotE utilise des graphismes photoréalistes

ries vous pourriez ne pas comprendre certaines blagues. Par contre si vous les comprenez, soyez prêt pour une très agréable expérience.

Les graphismes du jeu sont vraiment splendides et sont assez uniques. Le seul jeu commercial dont je me souviens ayant présenté un style graphique similaire est Police Quest IV. Les artistes de Death Star Games utilisent un mélange d'édition photo, de coloration digitale, de composition photo d'images existantes avec des éléments additionnels peints par dessus, pixel par pixel et l'utilisation de nombreux filtres.

La musique des OE est aussi 'volée' et vous n'entendez pas de morceaux originaux dans le jeu. Cependant les morceaux 'volés' sont utilisés de manière appropriée dans le jeu. Death Star Games prétend ceci : *“Comme pour les fans-films Star Wars (qui sont des travaux de fans n'apportant pas de profit) nous allons utiliser la partition de John Williams et dans ce cas, celle de Joel McNeely utilisé dans les Ombres de l'Empire. Comment pouvez-vous penser à Star Wars sans sa musique légendaire ? L'ensemble du projet d'aventure pourrait exister grâce à la politique*

de tolérance appliquée par Lucasfilm envers les initiatives à but non lucratif comme celle-ci, cela demande une somme de travail passionné non rémunéré énorme qui n'abîme d'aucune façon que ce soit les possesseurs des droits. C'est une partie de ce que nous annonçons dans notre disclaimer.”

L'interface est assez différente de ce qui a été vu précédemment. Quand vous passez la souris sur un objet ou un personnage interactif vous pouvez l'examiner en faisant un clic gauche et interagir avec en faisant un clic droit. Quand vous déplacez le curseur en haut de l'écran vous pouvez voir les options du jeu, 4 petites fenêtres montrant les visages des personnages jouables (vous pouvez voir uniquement ceux que vous pouvez choisir à un moment donné du jeu), l'icône de la Force, et l'inventaire. Quand vous cliquez sur l'icône de la Force, Luke l'utilisera pour atteindre son objectif. C'est une possibilité très intéressante. Cela prend un peu de temps de s'habituer à l'interface, puisque dans la plupart des jeux vous faites un clic gauche pour choisir un objet, mais dans le cas des OE vous devez utiliser le bouton droit. Cependant une fois habitué, l'inter-



A gauche: Lando, un des personnages jouables Sote.
A droite: Des décors du jeu.



Screenshots de la démo technique proposé par Death Star Games

face semble très fonctionnelle et assez innovante. A propos de l'interface les développeurs annoncent : *L'interface utilisateur des OE est née après des heures passées à analyser la GUI des 10-15 dernières années, du glorieux système SCUMM aux interfaces modernes des " Chevaliers de Baphomet " / " Syberia ", en passant par " The Dig " et " Beneath a Steel Sky ".* Après de nombreuses discussions, à propos des avantages et désavantages de chacune, et des centaines de lignes de code nous sommes fiers de notre interface, présentant un curseur intelligent, des interactions non bloquantes, souris et raccourci clavier... Concernant la perspective d'un pack de voix, les développeurs annoncent qu'ils ne considèrent pas la possibilité d'en produire un à présent, mais qu'il préfère se concentrer sur le jeu principal sans voix.

Le gameplay de la démo est amusant et la plupart du temps direct. Mon seul problème fut en quelques occasions une 'chasse au pixel aveugle'. Vous vous demandez ce que c'est ? Il s'agit de rechercher pixel par pixel une zone que vous ne pouvez pas voir. Dans le cas des OE, c'est chercher un objet dans un coffre, dont vous ne pouvez voir l'intérieur.

Spoilers Normalement si vous essayer de prendre les objets que votre curseur montre dans le coffre, vous prendrez quelque chose, mais il y a aussi un sonar que vous devez prendre en déplaçant avec attention le curseur sur le coffre jusqu'à le trouver (même si vous regarder le coffre de l'extérieur) ***Fin du Spoiler*** A part cela tout le reste était bon, utiliser la force fut très amusant et les interactions avec votre compagnon R2-D2 très divertissantes. Les développeurs ont dit : *Dans les grands jeux classiques de Lucas Arts, il n'y a pas d' " impasse ", et vous avez toujours un moyen de vous sortir d'une situation. Quelques puzzles seront résolus en équipe*

Comme Rise of the Hidden Sun, Star Wars : Les Ombres de l'Empire sortira par chapitre en libre téléchargement. La date de sortie du premier chapitre, visée par les développeurs est la fin 2005. Ils espèrent avoir le projet entier complet pour le prochain Noël. En attendant, n'hésitez pas à visiter leur site : <http://dsgames.querrestellari.net/> et à télécharger leur fantastique démo technique.

- Dimitris Manos (Traduction: Wedge)

Nous recherchons des auteurs

Vous voulez écrire pour l'Inventaire ? Nous recherchons de nouveaux rédacteurs pour rejoindre l'équipe. Ecrire pour l'Inventaire vous donnera la chance de toucher l'industrie du jeu d'aventure avec vos articles et votre sens critique. Vous recevrez aussi des copies gratuites de nouveaux jeux d'aventure. Pour cela, vous devez parler couramment l'anglais. Ecrire pour l'Inventaire prend un temps considérable ; si vous n'avez pas ce temps, n'essayez pas de nous écrire : vous gaspillerez notre temps et le vôtre aussi. Les candidats pourront envoyer 2 essais de critiques à l'adresse info@theinventory.org. L'une de vos critiques peut porter sur un jeu que vous avez particulièrement apprécié et l'autre sur un jeu que vous n'avez pas aimé.

Un gros truc va arriver...

... et très peu de gens sont au courant. Préparez-vous à des infos énormes d'ici quelque temps, un des développeurs les plus connus dans le monde de l'aventure est concerné. Quelque chose a changé... Bon ou mauvais, seul le temps nous le dira.

Ankh est annoncé

Les Allemands de Rebel Games viennent de présenter leur nouvelle aventure point & click en 3d, j'ai nommé Ankh. Le jeu est développé par Deck 13 Interactive et est pour ainsi dire la suite d'un jeu vieux de 7 ans : "Ankh - The Tales Of Mystery", qui n'a cependant jamais été édité sur PC. La sortie est prévue pour septembre 2005 : nous aurons bientôt de nouvelles infos sur ce titre.

Scènes de King Quest IX

Les développeurs du jeu non-officiel King Quest IX, Phoenix Freeware, nous ont envoyé quelques vidéos présentant des séquences de leur futur jeu. Ces vidéos assez impressionnantes nous ont convaincus sur le fait que le projet de KQIX est une des plus ambitieuses (sinon la plus) des aventures gratuites existantes à ce jour. Les développeurs ont aussi été très sympas et nous ont fourni quelques screenshots exclusives, dédiées aux lecteurs.



Interview avec Herculean Effort

Herculean Effort est une société de développement indépendante à qui l'on doit la série plusieurs fois récompensée des "Apprentice". Ils travaillent en ce moment sur The Find et prévoient aussi pour le futur la sortie du troisième et dernier épisode de la série des "Apprentice". Nous les avons invités ce mois-ci dans notre salon pour parler de cette série et de leur titre à venir, The Find.

A propos de vous:

- Parlez-nous un peu de vous.

Ian: J'ai 21 ans, je suis étudiant en université, et je vais être diplômé en mai. J'ai fait de l'escrime en fac, où j'ai gagné tous les niveaux américains 2 fois. En plus de ça, j'aime l'haltérophilie, la création littéraire, et m'exprimer dans plusieurs médias artistiques.

Greg: J'ai 18 ans et je fréquente aussi la fac en temps que chef d'orchestre. Quand je ne suis pas en concert, en train de composer de la musique pour des jeux d'aventure ou suer sur des scripts AGS, j'étudie le chinois et je fais du modeling et du graphisme en 3D.

- Des jeux d'aventures préférés ?

Ian: J'adore les jeux d'aventure old-school de LucasArts. Day Of The Tentacle est mon préféré, principalement à cause de son style unique dans tout ce qui le compose. Les graphismes, la musique, les effets sonores, et l'écriture soutiennent la trame du jeu tout en faisant de lui un jeu singulièrement à part.

Greg: Mes préférés sont les titres de la série des Monkey Island (en particulier Monkey Island 3) et Grim Fandango. Je pense que c'est surtout parce que les musiques de ces



jeux sont vraiment géniales. Sam & Max est assez cool aussi.

Apprentice

- Qu'est-ce qui vous a inspiré pour commencer une série comme The Apprentice ?

Ian: Apprentice a commencé en temps que mini-projet pour apprendre et développer nos acquis afin de créer notre grand projet, The Find. Je me suis essentiellement inspiré des jeux de Lucas Arts comme DOTT et Sam & Max pour leur genre de gameplay.

Greg: Nous étions toujours en train d'essayer de faire des jeux. On était assez ambitieux aussi. Ian voulait concevoir ces jeux vraiment cool, mais ma connaissance limitée du QBasic ne nous a pas emmenés très loin. C'est à ce moment que j'ai découvert l'AGS (Adventure Game Studio) en faisant une recherche

sur Google. Nous avons donc commencé The Find en premier. Mais je me suis rappelé un peu plus tard que Ian m'avait demandé comment faire un escalier en colimaçon en AGS pour un de ses projets secrets sur lequel il travaillait. Il a essayé de m'expliquer le design de la pièce par téléphone : j'aurais pu l'aider, mais je n'ai vraiment rien compris. Quand il est venu chez moi pour les vacances d'été, j'ai jeté un coup d'oeil aux screenshots qu'il avait faites et je me suis tout de suite porté volontaire pour programmer ça pour lui.

- Quand est-ce que vous avez commencé à développer The Apprentice ?

Ian: Été 2003.

- Vous êtes satisfaits des retours que vous avez reçus pour ces 2 premiers jeux ?



Ian: Nous avons reçu beaucoup de compliments, et quelques bonnes critiques. J'ai lu une plainte sur le fait que l'histoire n'évoluait pas d'un jeu à l'autre. D'autres bonnes critiques ont invoqué le manque d'intérêt des puzzles dans l'intrigue. Mais au fur et à mesure que les graphismes, la musique et le gameplay évoluaient, les gens semblaient encore plus heureux.

Greg: On m'a fait plein de compliments pour la musique que j'ai composée pour le jeu. Les réponses des joueurs sont vraiment ma motivation principale. C'est génial d'entendre à quel point les gens sont excités à propos de nos futurs jeux.

- Comment évolue la version Deluxe du premier Apprentice ?

Ian: Tout est fini, à part quelques lignes de dialogue dans le jeu.

Greg: De mon côté, j'essaie d'insérer quelques traductions avant que le jeu ne sorte. Les voix et la nouvelle musique apportent vraiment un "plus" au jeu, et les personnages ont plus de personnalité (comme s'ils n'en avaient pas déjà assez).

- Avez-vous aussi des projets pour une version Deluxe de Apprentice 2 ?

Ian: Pour le moment, non. La production des voix pour Apprentice 1 nous a pris environ un an, et il con-

tient à peine un quart de ce que contient the Apprentice 2 (et quelques PNJ en plus). En plus des autres projets actuellement "sur le feu", ce serait vraiment irréaliste. Mais d'un autre côté, nous savons ce qu'il faut faire, et nous avons des doubleurs pleins de talents et dévoués : je n'écarte donc pas complètement cette possibilité.

- Quand avez-vous décidé de sortir la troisième et dernière partie de la série ?

Ian: Nous avons prévu de commencer après la sortie de The Find, donc on ne sait pas trop. Je n'ai rien fait sur Apprentice 3 à part écrire quelques bouts du scénario, et de réfléchir sur les puzzles et les lieux. A cet instant, je ne suis pas sûr si le style graphique est le même que pour les 2 premiers. Je compte le faire en haute résolution, de la même manière que The Curse Of Monkey Island.

- Avez-vous prévu d'utiliser des voix pour Apprentice 3, comme vous allez le faire sur The Apprentice 1 Deluxe ?

Ian: Je ne sais pas encore. Nous déciderons une fois que nous aurons fini le jeu si oui ou non nous ferons un pack de voix avec.

Greg: Je pense que si nous décidons de faire Apprentice 3 en haute résolution, ce serait cool de cher-

cher et de trouver des acteurs pour les voix, mais nous devons attendre et voir.

- Pourriez-vous nous raconter ce qui va se passer dans cette 3eme partie ?

Ian: Dans The Apprentice 3, Pib doit s'échapper d' Ironcrow et voyager jusqu'à la capitale pour plaider sa cause auprès du roi. Tout au long de son chemin, il rencontrera un noble de province fou, un village terrorisé par un loup-garou, et un carnaval dirigé par les dieux.

- Vous allez garder la même interface pour le 3eme épisode ou avez vous prévus de la modifier ?

Ian: Nous avons prévu d'inclure un système de sorts en plus de l'inventaire de Pib utilisé dans les 2 premiers jeux. Ceci entraînera des puzzles qui pourront être résolus par les moyens traditionnels (objets, etc...) ou par la connaissance magique de Pib. Nous espérons que cette caractéristique permettra d'améliorer le jeu.

Greg: Pour ma part, le système de sorts est évocateur des puzzles de Loom. Je pense que c'est ce qui a inspiré cette idée.

The Find

- Pouvez-vous nous décrire l'intri-



“Nous envisageons en fait des personnages 3D ayant l'air d'avoir été dessinés en 2D. C'est cool car on peut alors avoir 8 directions de marche et beaucoup d'autres animations pour les personnages.”

gue de The Find ?

Ian: The Find suit les aventures d'un entrepreneur underground, qui dirige sa propre entreprise de livraison d'objets illégaux. Il garde aussi des objets que des gens doivent récupérer, simplifiant les échanges pour que les deux parties n'aient pas à se rencontrer en personne. Une petite erreur le conduit tête la première dans un complot national. Pourchassé par des agents du gouvernement plus que zélés et des adorateurs d'un culte extraterrestre, il doit découvrir le secret qui le conduira vers un site de ruines anciennes.

- A quoi ressemble le personnage principal ?

Ian: Percival Digger est votre nouvel arrivant moyen dans le monde du crime, affichant la paranoïa attendue. Il a passé la majeure partie de sa vie en ville, évitant sa dendrophilie. Comme il est très tendu, il compte sur la nicotine pour trouver ses repères. Pendant ses brefs moments de détente, il peut essayer de relativiser les choses.

- A la lecture du site web, on a l'impression que le jeu aura des graphiques entièrement 3D. Est-ce exact ? Et si oui, pourquoi avez-vous décidé d'utiliser la 3D pour ce titre ?

Ian: Au final, le jeu aura des personnages 3D rendus en cel shading se déplaçant dans des décors peints à la main. Le jeu sera en haute résolution et plein d'animations, donc en utilisant des modèles 3D, nous pouvons réduire le temps ennuyeux que je passerai à pousser des pixels.

Greg: Nous envisageons en fait des personnages 3D en cel shading ayant l'air d'avoir été dessinés en 2D. C'est

cool car on peut alors avoir 8 directions de marche et beaucoup d'autres animations pour les personnages. Malgré tout, je ne veux pas que l'animation des personnages (en particulier la marche) semble lente. Dans quelques autres jeux d'aventure auxquels j'ai joué et ayant des personnages 3D, j'ai remarqué que la marche est vraiment fluide, mais lente à mourir. C'est quelque chose que nous allons essayer d'éviter.

- Allez-vous utiliser le moteur AGS également pour The Find ? Si oui, pouvez-vous nous donner vos premières impressions sur ses possibilités avec les graphiques 3D ?

Greg: Eh bien, nous ne faisons pas de 3D temps réelle donc AGS est parfait. Je suis aussi devenu plutôt fluide avec AGS, donc il ne serait pas judicieux de changer de moteur.

- Pouvez-vous nous décrire le fonctionnement de l'interface ?

Ian: L'interface reposera sur l'utilisation des deux boutons de la souris sans affichage permanent d'une interface à l'écran. Un clic gauche exécutera une action ou permettra de se déplacer dans l'écran. Un clic droit permettra une rotation entre les actions possibles, mais seulement si le curseur est sur un "point chaud". Les actions possibles dépendent de la nature de l'objet. Le système éliminera les commandes insensées comme "Parler au tiroir". A la place, on peut "Ouvrir le tiroir".

Greg: L'interface est aussi très "iconique", ce qui en plus d'être artistique, rend les traductions faciles.

- Pouvez-vous nous donner un exemple du gameplay de The Find, pouvez-vous décrire quelques challenges que le personnage principal

doit surmonter?

Ian: Nous préférons autant garder les détails confidentiels, mais à un moment, Percy détourne le petit avion du groupe de rocks Spyderbite.

- Quand pensez-vous que le jeu sera prêt ?

Ian: Trop tôt pour cette question.
Greg: Je ne veux pas brusquer ce jeu. Je veux prendre tout le temps nécessaire pour faire The Find aussi impressionnant que possible.

Questions générales

- Citez vos meilleurs jeux d'aventure indépendants auxquels vous avez joué récemment.

Ian: Récemment, j'ai été impressionné par Principles of Evil, Two of a Kind, et Keptosh.

Greg: Je n'ai vraiment pas eu le temps de jouer dernièrement. J'ai commencé Two of a Kind il y a quelques mois, mais je ne l'ai jamais terminé. Oh, je suis récemment venu à bout de 5 Days A Stranger et 7 Days A Skeptic, tous deux d'excellents jeux.

- Pensez-vous qu'il y ait une possibilité pour que les développeurs indépendants vendent leurs pro-

ductions de manière à tirer profit de leur travail ? Est-ce une chose à laquelle vous pensez ?

Ian: En considérant la création de jeux comme un loisir entrepris quoi qu'il en soit, un concepteur pourrait définitivement profiter du marché underground du jeu d'aventure. En définitive, nous aimerions gagner de l'argent de notre travail acharné.

- Comment pensez-vous que les jeux d'aventure indépendants puissent s'améliorer en général ? Quels aspects de la plupart des jeux gratuits voudriez-vous voir améliorés ?

Ian: J'aimerais voir de manière générale une meilleure écriture. Plus d'interactions, moins de remplissage. De plus, si les puzzles et les systèmes d'énigmes s'écartaient un peu de ce que tout le monde connaît, ça ne serait pas une mauvaise chose.

Greg: J'aimerais que les gens s'éloignent des énigmes traditionnelles et clichées. Quand Day of the Tentacle est sorti, ses puzzles étaient nouveaux et originaux, mais maintenant, beaucoup d'idées de puzzles ont été trop utilisées. Je trouve que les meilleures énigmes sont celles qui sont spécifiques à un jeu.

- Quelles sont selon vous les leçons les plus importantes que vous avez apprises en tant que développeurs depuis que vous avez commencé à faire des jeux d'aventures ?

Ian: Commencez avec un petit projet et ne faites un jeu que si vous avez une idée. Définissez beaucoup d'objectifs et faites des check-lists, sinon l'énorme quantité de travail nécessaire pour terminer votre jeu peut vous submerger.

Greg: Oui, commencez petit. Finissez le jeu. Une fois terminé ce que vous avez commencé, rendre le jeu plus long est facile.

- Quels jeux d'aventure commerciaux attendez-vous plus particulièrement dans le futur proche ?

Ian: J'attends avec impatience A Vampyre Story, Bone et Runaway 2.
Greg: A Vampyre Story!

- Voulez-vous ajouter autre chose ?

Greg: Je dirais que je suis très excité par les jeux d'aventure. Je pense qu'il y a beaucoup de bons jeux en cours de production et je suis impatient d'y jouer!

Traduction: EIMat



Five Magical Amulets

Five Magical Amulets est l'une des surprises les plus heureuses que j'aie eu cette année. Pour être honnête, la 1ère fois que j'ai entendu parler du jeu, j'étais quelque peu sceptique, à cause du côté amateur des graphismes. Venant juste de finir le jeu, je peux recommander Five Magical Amulets à tous les fans de jeux d'aventure fantasy sans hésitation.

Histoire: Comme toute bonne histoire fantasy, celle-ci commence aussi avec les mots " il était une fois ... ". Le jeu se passe dans un petit pays appelé Nyron, dans un ancien monde où magie et science co-existaient. L'enchanteuse Twelga était un des citoyens les plus importants de Nyron. Twelga portait l'une des 5 amulettes magiques, l'amulette verte de la Terre. Avec ses sorts et l'amulette, elle prenait soin de la nature de Nyron, et le peuple de Nyron vivait heureux en harmonie avec son environnement. Un jour que Twelga flânait en forêt, elle trouva un bébé fille apparemment abandonné par ses parents. Twelga décida de l'adopter. Elle l'appela Linda et lui donna tout ce dont elle avait besoin pour une éducation appropriée. Le jeu commence le jour du 18ème anniversaire de Linda. Linda est maintenant adulte et étudie les sciences à Tyr, une cité loin de l'endroit où vit Twelga. En ce



Linda et Twelga lors de la scène d'introduction

jour pourtant particulier, elle décide de rendre visite à Twelga qu'elle n'a pas vue depuis longtemps. Twelga l'informe d'événements très inquiétants qui se sont produits en Nyron. Zarkyr, un puissant magicien, aspire à posséder toutes les 5 amulettes magiques, pouvant ainsi régner sur tout Nyron. Il a déjà réussi à avoir l'amulette rouge du Feu, et il l'utilise pour détruire la nature sur les terres environnantes. Le problème est que Zarkyr est devenu le magicien le plus puissant de Nyron, et aucun autre sorcier ne pourrait s'opposer à lui. Twelga veut stopper les plans maléfiques de Zarkyr avant qu'il ne soit trop tard. Elle demande à Linda de prendre l'amu-

lette verte de la Terre car elle n'est plus en sûreté dans les mains de Twelga, et de la donner à Tveiran, le fils de Twelga. Mais Tveiran vit dans un très lointain pays appelé Gadmor, et Linda devra accomplir un long voyage pour accomplir le souhait de sa mère. Pour rendre les choses encore plus compliquées, Twelga disparaît soudainement au moment même où elle donne l'amulette à Linda.

Le scénario est très intéressant et il devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure que l'histoire se déroule sur votre écran d'ordinateur. De plus Linda et les personnages secondaires - et croyez-moi ils sont nombreux - sont



A gauche: Linda à la taverne de Gadmor et un exemple de l'inventaire.

En haut à droite: La fontaine de Gadmor.

En bas à droite: Les membres du cirque, certains sont gentils d'autre non.



très bien développés. Il y a quelques clichés et la plupart des noms ressemblent à ceux des livres de Tolkien, avec juste quelques syllabes changées ça et là, mais l'originalité n'est définitivement pas ce qu'on recherche en 1er dans les histoires fantasy. Les développeurs ont fait du bon boulot en créant les personnages que vous vouliez. La plupart ont leurs propres ambitions, et des caractéristiques spéciales les rendant uniques.

Les lieux que le personnage principal visite sont abondants et le joueur croit vraiment entreprendre une grande aventure pour sauver un endroit mythique. Linda devra visiter la forêt, un désert, et des endroits couverts de neige, parmi d'autres. Un autre point à commenter pour les développeurs, la durée du jeu. C'est l'un des free-wares les plus longs que vous ayez joués, offrant de 8 à 10 heures de jeu. C'est la durée habituelle de jeux commerciaux, de nos jours.

Graphismes: Les graphismes du jeu ne sont pas son point fort. Bien

sûr, on peut comprendre, je veux dire rappelez-vous que vous ne payez rien pour y jouer. Mais un test est un test, et comme on a vu d'autres jeux d'aventure indépendants atteignant des standards professionnels, c'est difficile de faire la comparaison. Les couleurs sont très vibrantes mais les personnages et les décors pourraient être mieux. De toute façon, on dirait qu'ils ont été faits à la main par un dessinateur non professionnel. Il y a des bonus au jeu, que vous pourrez voir quand vous aurez réuni les 5 Amulettes Magiques pour la 1ère fois. Pendant ces bonus vous pouvez voir le jeu tel qu'il était en 2003, quand l'équipe de développement commençait juste, et ce à quoi il ressemble en 2005. La différence est énorme et j'espère que Off Studio améliorera encore plus leur prochain titre. Et s'ils le font, je pense qu'il sera temps de commercialiser leurs jeux, car ils le pourront.

Bande-son: Je voudrais ne pas décrire la musique stellaire du jeu.

Développeur:
Off Studio
Perspective:
3ème personne
Interface:
Point and click
Site:
offstudio.fabry.cz
Difficulté:
Facile

En dessous: Dans le château de Zarkyrán





Cette fée déprimée a besoin de l'aide de Linda, sinon elle mourra.

“Five magical amulets un très bon jeu d'aventure fantasy et certainement l'un des 1ers compétiteurs pour notre "award" du Meilleur Jeu d'aventure Indépendant 2005.”

Les Plus: Personnages mémorables, un conte féérique passionnant, longue histoire, excellent gameplay, chanson écrite et composée spécialement pour ce jeu.

Les Moins: Des graphismes d'allure amateur, deux musiques aurait pu être supprimés.

Le Verdict

Histoire:	90
Graphismes:	59
Bande-son:	71
Gameplay:	95
TOTAL:	83

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

ger la durée de vie ". Ces puzzles, logiques, sont très bien intégrés à l'histoire. Chasse au pixel, vous dites ? Non, rien, nada, je n'ai pas eu besoin de revoir un écran pour quelque chose que j'aurais manqué. J'ai seulement dû regarder sur le chemin une fois, pendant la visite de Linda à Gadmor.

Spoilers Linda devait accomplir des tâches avant de voir apparaître un trou de taupe, et certaines de ces tâches n'avaient rien à voir avec ce trou de taupe, donc j'ai été un peu perdu pendant un moment

Fin des Spoilers Le gameplay est globalement excellent, vous ne restez jamais trop longtemps dans un endroit et vous visitez régulièrement de nombreux lieux, ce qui maintient le haut niveau d'intérêt pour l'histoire.

Infos générales : Le jeu est disponible gratuitement sur le site officiel de Off Studio, entre autres. Five magical amulets a été fait avec le moteur Wintermute et utilise des graphismes vectoriels. Off Studio est situé en République tchèque.

En quelques mots... Five Magical Amulets réveillera de bons souvenirs à tout aventurier assez chanceux pour avoir expérimenté les séries des King's Quest, Kyrandia ou Quest for Glory. Un conte de fées intéressant du début à la fin qui vous fera vous demander comment les développeurs n'ont pas su à l'heure actuelle faire un jeu commercialisé similaire en terme de gameplay. Five magical amulets un très bon jeu d'aventure fantasy et certainement l'un des 1ers compétiteurs pour notre "award" du Meilleur Jeu d'aventure Indépendant 2005.

- Dimitris Manos (Traduction: Derje Boven)

Spécialement au début, certaines mélodies me font sentir comme si un médecin voulait soudainement rentrer en moi, dire " c'est encore l'heure de prendre vos médicaments " et enfoncer des pilules de Prozac dans ma gorge. Pourtant, dans le générique de fin, il y a une chanson - en tchèque - créée spécifiquement pour les besoins du jeu, et celle-ci est très professionnelle. Et certaines des musiques entendues pendant la seconde partie du jeu ne sont pas mauvaises, mais pas si spectaculaires quand même. N'oubliez jamais que le mot magique, ici, est : gratuit !

Gameplay: que quelqu'un envoie une copie du jeu à tous les développeurs ici-bas pour leur donner une idée de comment faire un jeu fun, SVP. Le gameplay de Five Magical Amulets est, dit simplement, fantastique. La plupart des solutions aux problèmes auxquels vous aurez à faire face au cours du jeu sont absolument censées, sans être trop faciles. Le gameplay est surtout basé sur les interactions inventaire/environnement/personnage. Il y a pourtant des puzzles très bien intégrés, mais rien de " tiens, un truc pour prolonger la durée de vie " .

Two of a Kind

J'ai une annonce à faire. Après une discussion longue et explicite au QG de L'Inventaire, nous avons décidé d'élargir le contenu de ce magazine pour couvrir non seulement les jeux d'aventure mais aussi les jeux de cartes. Je vous présente donc une brillante simulation de poker "Two of a Kind"... Ouais, bien sûr je rigole (comme s'ils prenaient en compte MES propositions). Voici la vérité : Two of a Kind est un jeu d'aventure point & click indépendant sortant tout droit de la cuisine d' "Epileptic Fish". Bien qu'il ne soit pas parfait, il a un charme certain et vous apprécierez les deux heures dont vous aurez besoin pour terminer le jeu.

Histoire: Au début du XIVe siècle, une petite météorite a heurté la terre. Cinq cents ans plus tard, des pèlerins ont fondé une ville exactement au même endroit. Bluff City a grandi et prospéré tranquillement pendant des générations. Bien qu'elle ressemble à toute autre ville, quelque chose la rendait différente. Les résidents de Bluff City ont reçu d'étranges pouvoirs allant du changement de l'eau en vin au pouvoir d'attirer l'argent. Nos protagonistes sont des jumeaux Tiffany et Timothy Walters. Alors que Tiffany adore les animaux en peluche et donne au mot "gai" une nouvelle dimension, Tim est d'une humeur un peu plus sombre. Il est désordonné, sarcastique et aime le rock. Ils gagnent leur vie grâce à leur

agence de détectives en enquêtant sur de petites affaires du genre "trouver le chat perdu". Comme la plupart des citoyens de Bluff City, ils ont des pouvoirs surnaturels. Tim a le pouvoir de lévitation et Tiff peut parler aux animaux. Ils glandent dans leur bureau lorsque le conservateur du musée local les appelle et les engage pour retrouver un ancien cristal égyptien qui a été volé. Ils acceptent volontiers l'affaire et leur aventure commence...

L'histoire est un peu stupide mais le jeu l'est aussi donc ça convient parfaitement à l'atmosphère. Les dialogues sont remplis d'humour du genre Monkey Island. J'avais vraiment le sourire lorsque j'ai rencontré l'Oracle qui est une parodie évidente de Matrix.

Graphismes: Two of a Kind a des graphismes rétro nec plus ultra qui nous rappellent les temps plus simples où les jeux d'aventures étaient au sommet de leur puissance et l'accélération 3D n'existait pas. Ah, c'était la bonne époque... En tout cas, c'est probablement le mieux que l'on puisse faire avec une résolution de 640x480. Il y a beaucoup d'objets et de zones actives qui n'ont qu'un but décoratif et qui ne sont là que pour nous amuser. Un de ces objets est une tasse bleue, symbole d'Adventure Game Studio et c'est une jolie manière de dire : "Merci Chuck Jones!". J'ai aussi apprécié l'as-

Développeur:
Epileptic Fish
Perspective:
3ème personne
Interface:
Point and click
Site:
davelgil.com
Difficulté:
Facile



Tiffany et Timothy dans leur bureau



L'histoire explore le paranormal



Est-ce que le nom de ce magasin semble familier ?



Timothy au travail

pect de l'interface et du générique.

Bande-son: Je l'ai aimée. Vraiment. Les titres étaient entraînants et charmeurs et tout était OK jusqu'à ce que je rentre dans ce château délabré. Cette musique est probablement sensée être tendue et effrayante mais en fait, elle est énervante quand on l'écoute plus de deux minutes. Mais il y a beaucoup d'autres musiques tout simplement géniales et la musique du générique qui est vraiment de toute première classe. C'est une chanson qui s'appelle "Itchy eyes", composée par Allister Howe, et si vous voulez, vous pouvez la télécharger sur leur site www.davelgil.com. Il y a même quelques effets sonores pour relever l'atmosphère.

Gameplay: C'est l'aspect qui ne m'a pas vraiment emballé. Ce jeu a été fait avec le moteur AGS. C'est un point & click vu à la 3ème personne avec une jolie interface. Cette interface est bien faite mais je pense qu'il aurait été bien plus pratique s'ils avaient seulement créé un raccourci avec un clic droit pour les actions évidentes comme "ouvrir la porte", "parler à la personne", etc. Les puzzles ne sont pas trop difficiles, mais ce n'est pas un défaut. En fait, je trouve qu'ils étaient amusants et inventifs, particulièrement ceux qui nécessi-

tent un travail en équipe ou l'utilisation des superpouvoirs. C'est vraiment rafraîchissant de voir une nouvelle approche pour la résolution d'un puzzle. Une autre chose qui m'a dérangé est le nombre important de bugs. Il y en avait tant que j'étais tenté d'utiliser un insecticide sur l'écran. Je suis peut-être trop sévère. J'oublie peut-être que c'est un jeu d'aventure fait par des fans d'aventure et que je ne peux pas attendre qu'il soit comme un titre commercial à gros budget (et pour être honnête, ceux-ci ne sont pas non plus parfaits).

En quelques mots: Two of a Kind est une aventure amusante qui mérite d'être jouée, malgré quelques petits défauts. Les dialogues et les situations comiques sont définitivement le point fort du jeu. J'ai particulièrement aimé à la fin lorsque Tim et Tiff découvrent qu'ils ont été adoptés et qu'en fait, ils ne sont pas jumeaux. J'aurais peut-être dû indiquer "spoiler", mais je n'avais pas envie... Eh, doucement avec le pistolet, c'était seulement une blague... Non, vraiment, ce n'est pas la vraie fin! Oh, tu n'auras pas le courage de ti...

- Mike Anderson (Traduction: EIMat)

"Two of a Kind est une aventure amusante qui mérite d'être jouée, malgré quelques petits défauts. Les dialogues et les situations comiques sont définitivement le point fort du jeu."

Les Plus: Histoire délirante et beaucoup d'humour

Les Moins: Bugs. Ils m'ont obligé à refaire une grande partie du jeu car les personnages disparaissaient.

Le Verdict

Histoire:	91
Graphismes:	85
Bande-son:	83
Gameplay:	77
TOTAL:	84

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



Les Aventures de bureau d'Howard?



Une des énigmes amusantes de Catacombic

Catacombic

Catacombic est une aventure courte (très, très courte) mais elle procurera quand même aux joueurs de bons moments avant d'en voir le bout.

Histoire: Et bien, ne vous attendez pas à L'Iliade en jeu, le jeu ne fait que quelques minutes. Vous jouez Howard, un gars qui est coincé dans un refuge en haut d'une montagne. Il doit se libérer tout seul et doit arrêter une secte de magiciens qui pourraient réunir autour d'eux les forces du mal. Je sais bien que ce ne sera pas le gagnant d'un award mais, avez-vous déjà joué à Aura ? Et bien, ce jeu coûte 20\$! Catacombic coûte...enfin, ne coûte rien !

Graphics: Ce n'est pas une aventure typiquement AGS. Le développeur utilise le moteur RPG pour créer ses graphismes et AGS pour la programmation. Le résultat est tout compte fait réussi et il vous rappellera les aventures en fonds d'écran que Lucas arts a utilisé pour réaliser JP & Cosmo, une autre aventure AGS sortie l'année passée.

Bande-son: Il y a quelques tonalités qui s'adaptent parfaitement au jeu. Rien d'époustouffant mais du bon travail quand même.

Gameplay: Catacombic nous propose plusieurs énigmes originales, certaines sont bien intégrées au jeu, d'autres ne sont là que pour le plaisir de réfléchir. Un exemple d'énigme bien intégrée est une pièce où il vous faudra déplacer correctement des ponts pour atteindre l'autre bout. D'un autre côté, une énigme rien que pour le plaisir d'en mettre une, est celle où vous devrez disposer correctement des pierres sur un tableau, et ce afin d'ouvrir une porte. Pas beaucoup d'aide pour cette énigme et de plus on ne comprend pas pourquoi une secte de magiciens s'amuserait à un tel problème pour bloquer une porte.

En quelques mots... Catacombic est une aventure courte mais agréable, et le jeu vous procurera quelques minutes de détente et d'amusement.

- Dimitris Manos (Traduction: Phil1908)

Développeur:

The Makers

Perspective:

3ème personne

Interface:

Point and click

Site:

www.candles-weblog.us/index.html

Difficulté:

Moyenne

“Catacombic est une aventure courte mais agréable, et le jeu vous procurera quelques minutes de détente et d'amusement”

Les Plus: Des graphismes gentils et fins, des énigmes agréables à résoudre

Les Moins: Très court, une énigme très lourde

Le Verdict

Histoire:	50
Graphismes:	85
Bande-son:	65
Gameplay:	81
TOTAL:	68

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

Invento-Courrier

C'est la partie du magazine où vous pourrez vous faire entendre. Envoyez-nous un mail à info@theinventory.org et nous vous répondrons dans un de nos numéros suivants. Maintenant un coup d'œil sur ceux reçus récemment

Rien que pour vous encourager !!! INVENTORY EST LA MEILLEURE CHOSE QUI SOIT ARRIVEE AUX JEUX D'AVENTURE DEPUIS LE 1ER JEU PC !!! J'ai un ou deux souhaits, davantage d'analyse de jeux de la vieille école MI 1 et 2, LOOM (tout le monde devrait savoir qu'il est excellent), Larry suit Larry in the land of langue lizzards (un jeu révolutionnaire)... Mais pourquoi je vous dis tout cela, puisque vous le savez très bien. Parce que je veux les trouver dans the Inventory, pas seulement pour moi, mais pour les futurs joueurs du monde !!! Où puis-je trouver (télécharger) Big red adventure (j'ai toujours voulu y jouer) Merci aussi de continuer à supporter comme vous le faites déjà les utilisateurs d'AGS ! N'oubliez pas de nous livrer une preview de " Indiana Jones et la fontaine de jouvence " de Barnett Collage (AGS) Je dis cela car je suis triste d'être le dernier des aventuriers en Serbie, pays de chaos !!!

Au cas où ma lettre serait publiée, j'aimerais dire quelque chose à ma copine... (MAJENA VOOJIM TE OVOOJIKO--i--!!! I VISNJE, TRESNJE I NAJLEPTIRSKIJE!!! ZAUVEK TVOJ I ZAUVEK MOJA ZAUVEK NAS!!!!)

WhiteNigga rien d'autre mais RESPECT POUR TOI DIMITRUS!!!
Dusan Radojevic

L'Inventaire: C'est la lettre la plus passionnée que l'on ait jamais reçu :) Merci pour tous ses encouragements Dusan. Pour tes souhaits, je ne peux te promettre d'analyser encore davantage de vieux jeux (même si je les aime aussi beaucoup). Le problème est que je suis toujours en manque de temps (et d'argent aussi mais cela est une autre histoire) et que certains membres de l'équipe n'ont pas été très actifs ces derniers temps. Une raison d'ailleurs pour laquelle nous recherchons de nouveaux talents qui nous rejoindraient. Amitiés à toi et ton amie.

Merci pour la station de radio émettant les musiques des jeux. C'est souvent très beau (et nostalgique). Je remarque cependant que je le capte à un taux anormal de 80K MPEG, alors que la qualité sonore est à 100% du niveau de 28k-RealPlayer. C'est peut-être dû au signal mono émis. Pourriez-vous stabiliser la fréquence sur toute la largeur de la bande. Merci

Paul Posa

Bonjour, votre site est fantastique. J'ai trouvé le lien dans Micromania de février.. J'écoute tout le temps la radio, mais comment pourrais-je me procurer les chansons que j'entends. Un lien où je pourrais télécharger éventuellement les musiques de Loom, the 7th Quest....merci

Robert Guerrero

J'adore votre station radio. Cependant, Musicmatch me déconnecte chaque fois après 10 minutes. Existe-t-il un autre " player " ou un autre format qui marche mieux ? Vous avez eu là une grande idée de créer une radio avec des musiques de jeux d'aventure.

Andy P

L'Inventaire: Bien le bonjour Paul, Robert et Andy et merci pour tous ces commentaires sur notre station de radio. Malheureusement, et principalement par manque de temps, je n'ai pas su m'occuper beaucoup de comment tournait la radio. Voici quand même quelques réponses à vos questions. Personnellement j'utilise winamp pour écouter la radio, téléchargeable à www.winamp.com. Il n'y a pas moyen de télécharger les chansons au départ de notre radio, vous ne pouvez que les écouter en ligne et ce pour des raisons légales. Paul, je ne sais si j'ai compris ton problème mais je contacterai le webmaster avec copie de ta lettre. Merci d'avoir écrit et j'espère que vous continuerez à supporter notre magazine et notre radio.

Traduction: Phil1908

Epilogue

Nous voilà à la fin du numéro 23. Dans notre prochaine édition, nous nous concentrerons à nouveau sur les jeux commerciaux, et si tout va comme prévu, nous devrions vous livrer pas moins de 3 présentations très intéressantes ! Vous devriez également avoir droit à l'analyse de Still Life, le thriller de Microïds, de Nibiru de DTP et quelques autres jeux commerciaux qui ne convenaient pas à cette édition sur les jeux indépendants. La section Comics devrait également faire son retour.

Mais jusque là, continuez à nous aider en cliquant sur la barre Google en page principal (www.theinventory.org). En agissant de la sorte, nous recevrons de l'argent en retour. Faites-nous savoir ce que penser de notre magazine via un mail sur info@theinventory.org ou en passant nous voir sur le forum ([www.theinventory.org / forum](http://www.theinventory.org/forum)) . Comme vous l'avez lu plus avant, nous recherchons de nouveaux rédacteurs. Si vous pensez convenir, il suffit d'un petit mail avec une idée de ce que vous aimeriez traiter. Nous attendons des idées originales.

C'est tout pour aujourd'hui. D'ici le mois prochain, de bonnes aventures et restez à l'écoute des dernières nouvelles de votre magazine sur notre forum.

Dimitris Manos (Traduction: Phil1908)

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