

L'inventaire

Un magazine sur les jeux d'aventure

PREVIEWS

- LEGEND OF THE LOST LAGOON
- GREAT JOURNEY

INTERVIEWS

- ARTEMATICA
- REBECCA CLEMENTS
- DTP

TESTS

- NO-ACTION JACKSON
- MIDNIGHT NOWHERE
- SCHIZM 2 - CHAMELEON

UNE BD BLACK MIRROR



L'Inventaire

Editeur : Dimitris Manos

Auteurs : Dimitris Manos
Rob Hamilton
Justin Peeples
Yngvil Runde

Traducteurs : Ben
Derje Boven
Planav

Hôte : www.justadventure.com

Hôte France : www.planete-aventure.net

Couverture : Dimitris Manos

Image de couverture : Midnight Nowhere

Contact :

Adresse: The Inventory Magazine
Grankottvägen 141 A
Örebro 702 21
Sweden

E-mail : theinventory@yahoo.com

Téléphone: +46702053444

Autres éditions

Français : www.planete-aventure.net

Italien : www.pollodigomma.net/~theinventory

Espagnol: www.aventuraycia.com

Russe: <http://www.questzone.ru>

Coréen: myst.cafe24.com

The Inventory est copyright Dimitris Manos, toute reproduction interdite sans l'accord express de son auteur. Si vous voyez The Inventory ou une partie de The Inventory imprimé sans l'accord écrit de l'auteur, merci de nous contacter à : theinventory@yahoo.com

SOMMAIRE

PROLOGUE 1

PREVIEWS 2

Legend of the Lost Lagoon p. 2

Great Journey p. 4

EN BREF 5

LE SALON 7

Artematica p. 7

Rebecca Clements p. 11

DTP p. 16

B.D BLACK MIRROR 20

TESTS 22

Le test du mois :
No-Action Jackson p. 22

Midnight Nowhere p. 25

Schizm 2 p. 29

INVENTO-COURRIER 32

L'HYDRE 35

EPILOGUE 37

REMERCIEMENTS :

**Harry Fougiaxis, GMX Media, DTP,
Rebecca Clements, Artematica**

L'inventaire est de retour

Bienvenue dans la toute nouvelle version française de l'Inventaire. Ce magazine consacré uniquement aux jeux d'aventure purs existe depuis plus d'un an et en est à son 15^{ème} numéro. Il traite bien souvent de sujets exclusifs et de jeux peu connus, ce qui ravira les fans du genre.

Ce numéro du mois de Mai voit la réapparition de ce magazine en langue française, nous avons réuni une équipe de passionnés de jeux d'aventure qui se chargeront de traduire les divers articles, et permettent ainsi son accessibilité au plus grand nombre. L'adaptation des anciens numéros est également prévue, et se fera petit à petit. Nous sommes bénévoles, et ne percevons aucun revenu de cette activité, les publicités que vous voyez dans ce numéro reviennent aux responsables de la version originale. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et suggestions en nous envoyant un email à l'adresse : linventaire@planete-aventure.net)

Merci à tout ceux qui ont participé à ce projet, et bonne lecture !

Planav

Responsable version française

Prologue

Ce mois-ci, nous commençons une nouvelle collaboration avec GMX Media. GMX Media est un éditeur basé en Angleterre qui a donné l'opportunité à de nombreux développeurs de jeux d'aventure de voir leur jeu dans les magasins européens. A partir de maintenant, nous allons faire connaître leurs produits à travers les pages de l'inventaire. Si vous cliquez sur ces annonces, votre navigateur internet ouvrira une nouvelle page avec leur boutique en ligne. Si vous décidez d'acheter un de leurs jeux à partir de cette page, vous contribuerez à notre travail sur l'Inventaire, car GMX nous donne une commission sur chaque jeu vendu.

Votre aide sera très appréciée. Leur boutique contient beaucoup de jeux d'aventure tels que Black Mirror, Voyage au Centre de la Terre, The Watchmaker et bientôt Martin Mystère, Great Journey, Conspiracies et Runaway. Black Mirror sortira le 28 Mai aux Etats Unis et c'est un des meilleurs jeux d'aventure du moment. (voir notre test dans l'Inventaire numéro 11).

En ce qui concerne le contenu du magazine, nous avons testé l'effrayant Midnight Nowhere, le très drôle No-Action Jackson, et le casse-tête Schizm 2. Vous trouverez également quelques interviews, tout d'abord les développeurs de Martin Mystère, le prochain point & click basé sur les aventures d'un héros de BD et de télévision, vous dirons tout ce qu'il y a à savoir sur ce prochain titre. Rebecca Clements, le développeur de la surprise du mois dernier, Cirque De Zale, nous parlera de ses futurs projets. Et enfin, la société DTP, l'éditeur allemand qui a grandement contribué au genre et a aidé à l'essor du jeu d'aventure en langue allemande. Ils nous parlent de leurs succès récents avec Black Mirror et The Westerner.

DTP nous a également donné une version anglaise de la BD de Black Mirror, parue sur le site officiel du jeu en allemand. (certains éditeurs nord américains devraient peut-être prendre des notes sur leur façon de promouvoir un jeu ?). DTP sera présent dans notre salon le mois prochain pour parler de leurs futurs projets.

Dans notre section previews, nous jetons un oeil sur Great Journey, un nouveau point & click en 3D, publié par GMX Media. Egalement la preview de Legend of the Lost Lagoon, un futur titre en développement à l'heure où nous écrivons.

C'est tout pour le moment, j'espère que vous apprécierez notre 15^{ème} numéro.

Dimitris Manos

Editeur

The Inventory

THE LEGEND OF THE Lost Lagoon

Les jeux d'aventure créés avec le moteur AGS (Adventure Game Studio) sont annoncés encore plus rapidement que la vitesse à laquelle LucasArts annule ses jeux. Dan Clarke et Domenico Sanna sont les derniers ajoutés à cette longue liste de développeurs qui ont la passion et l'envie de produire un jeu d'aventure qui n'a rien à envier aux ex-classiques de chez Lucas/Sierra.

Dan et Domenico ont un jour eu l'envie de créer leur propre jeu d'aventure, avec des graphismes rétro. Après avoir discuté de nombreuses idées, ils ont fini par en sortir une trame. Voici comment les développeurs décrivent la naissance du concept de Lost Lagoon : *Le jeu est né d'une conversation MSN entre Domenico Sanna et moi après notre découverte de l'AGS. Nous avons tous les deux une passion pour les jeux Lucas et nous avons pensé que ça serait génial de créer notre propre jeu. Nous avons discuté de nos idées pour l'histoire, et nous sommes amusés à créer des personnages fun à inclure, puis nous nous sommes arrêtés sur l'idée d'une ville-lagon. A partir de ce moment, il suffisait d'y ajouter d'autres idées jusqu'à ce que nous ayons une vraie trame.*

Cela s'est calmé pendant plusieurs mois, puis j'ai rejoint des forums AGS, et j'ai commencé à créer le look de mes personnages. Ce n'était pas encore écrit noir sur blanc, c'était juste de brèves esquisses dans Appleworks. Les gens ont aimé ce début, ça a commencé de là. Les idées que nous avions au départ ne sont pas différentes de celles que nous avons maintenant, cependant il y a eu quelques changements. Notre idée de départ pour le personnage principal était celle d'un garçon d'environ 18 ans, ayant une personnalité ressemblant à la nôtre. Mais nous avons abandonné cette idée, car le personnage avait besoin de plus de charisme (ce qui ne veut pas dire que nous n'en ayons pas :D). Il nous a fallu du temps pour créer le personnage principal, mais nous avons d'un



Gloria Lapointe à votre service !

commun accord pensé qu'une jeune fille serait une idée intéressante. Nous l'avons nommée Gloria Lapointe (le nom de famille étant celui d'une fille que j'ai connu, j'ai toujours pensé que c'était un nom sympa).

Les deux membres de l'AGS ont donc décidé que leur personnage principal serait une fille. Mademoiselle **Gloria Lapointe** a 12 ans et va à l'école. Elle est d'une intelligence supérieure aux autres filles de son âge, et elle possède un caractère bien trempé. Gloria ne porte pas beaucoup d'attention à son apparence physique, elle est plutôt garçon manqué. Si un garçon vient l'embêter, elle aura plus tendance à lui taper dessus. Elle n'est pas très populaire. Pour faire un bon personnage de jeu d'aventure, il faut réunir certains ingrédients, et Gloria les possède. Elle a le sens pratique, elle est curieuse et courageuse. Les développeurs ont aussi décrit chez elle son humour à tendance noir et sarcastique.

L'histoire commence lorsque Gloria est envoyée en vacances chez ses grands parents. Ces derniers vivent dans un petit village de pêcheurs très ennuyeux, appelé Lamprey. Bien que Lamprey ressemble à n'importe quel petit village paisible, la réalité est bien loin de cette image. La ville est immergée dans une histoire sombre, avec des habitants étranges, des hommes politiques malhonnêtes et le conte tragique de cette famille qui vivait dans la maison sur la colline.

Gloria et son grand-père partent un jour pêcher dans le lagon de Lamprey, et des choses étranges commencent à se produire. Des disputes et des bagarres, des disparitions mystérieuses et plusieurs autres choses étranges commencent à cerner le village comme un épais brouillard, Gloria prend alors la décision d'enquêter. Réussira-t-elle à mettre à jour le sombre secret de la ville ? Retrouvera-t-elle un jour le chemin de la maison ? Ou va-t-elle se perdre dans les brumes du lagon de Lamprey ? Les développeurs racontent : *L'histoire en elle-même et plutôt classique, dans le sens où l'héroïne est perdue dans un autre monde et doit retrouver le chemin de sa maison, mais à l'intérieur même de l'histoire nous avons essayé d'inclure des concepts intéressants. Je ne veux pas dévoiler trop de détails, mais je pense que beaucoup de gens seront surpris par l'aspect sombre de l'histoire.*

Le jeu sortira en plusieurs parties, et oui il sera gratuit ! En publiant les différentes parties séparément, les créateurs auront plus de temps pour trouver d'autres idées en cours de route, pourront s'attarder sur les détails, et bien entendu prendre en compte les réactions des joueurs. « *Le jeu sera téléchargeable gratuitement, c'est une grande expérience pour nous, plutôt qu'un moyen pour faire de l'argent* », déclare Dan. La première partie racontera l'arrivée dans le village et la rencontre avec quelques uns



Pendant la nuit

des personnages. L'objectif principal de cette partie est de donner aux gens un grand nombre d'infos sur ce qui se passe, ainsi que de les habituer au jeu, au niveau des puzzles. Les développeurs pensent qu'il est important que le joueur en apprenne le plus possible sur l'endroit où se trouve le personnage et ce qui se passe très tôt dans le jeu.

Les **graphismes** et l'humour seront dans le style LucasArts, mais il y aura des nouveautés qui feront de ce jeu une expérience unique. A propos des graphismes, Dan Clarke annonce : *Nous nous basons sur le style LucasArts, mais l'histoire aura un humour très noir. En un sens, nous essayons de faire un jeu LucasArts comme nous aimerions le voir. Les jeux Lucas m'inspirent particulièrement au niveau des personnages, et je m'y réfère très souvent lorsque j'en crée un nouveau. Je dessine tous les sprites et les personnages avec AppleWorks (l'équivalent sur Mac de paintpot) et je les anime avec Adobe ImageReady. Les arrière plans sont un mix entre le style Lucas et mes propres ajouts, et ils sont créés en utilisant des images scannées et retouchées dans Photoshop. Les choses telles que les polices de caractère et le système d'inventaire seront tous dans le style Lucas (comme si vous n'aviez pas déjà deviné ;)*

Le développement du jeu en étant encore à ses débuts, les développeurs sont en contact avec un certain nombre de personnes en ce qui concerne la musique. Dan encourage toute personne susceptible de



Un des personnages secondaires



Introduction

contribuer à la bande sonore du jeu à prendre contact avec lui. Il n'est pas prévu pour l'instant que les dialogues seront parlés, les développeurs veulent se concentrer sur le jeu lui-même et ce n'est pas un point essentiel, bien qu'ils expliquent qu'ils ne rejettent pas complètement l'idée.

« The Legend of the Lost Lagoon » sera un point & click classique, à la Sam and Max. Gloria porte en permanence un sac à dos qui sert d'inventaire. Le système d'actions sera également identique à celui de Sam & Max, et l'on pourra faire défiler les différentes actions possibles sur l'écran. En ce qui concerne le gameplay, les développeurs essaient d'éviter les puzzles trop évidents, mais aussi les énigmes trop difficiles, qui pourraient être illogiques. Dan explique : « *Nous n'essayons pas d'en faire un jeu trop intellectuel, nous nous sommes rendus compte en écrivant le jeu que les choses les plus dures à planifier sont celles auxquelles le joueur ne pense pas. Par exemple, vous devez être sûr que le joueur est mis au courant de certaines choses, mais il faut aussi faire attention à ce qu'il ne fasse pas une certaine action avant une autre, nous apprenons à faire attention à ces petits détails.* »

Les développeurs ont décidé d'ajouter un nouveau concept au gameplay. En plus des puzzles, Gloria récoltera des cartes. C'est un jeu auquel les enfants jouent dans sa ville, et bien sûr certaines cartes sont plus rares que d'autres. Ainsi, si vous êtes bloqué sur une énigme vous pouvez toujours partir à la recherche de cartes, ce qui rend le jeu encore plus intéressant !

Il y aura des surprises dans "The Legend of the Lost Lagoon", des puzzles originaux et des graphismes à la Lucas comme on les aime. Tout ce que les fans d'aventure désirent ! Dan et Domenico, vous feriez mieux de vous remettre au travail maintenant, car nous avons hâte de voir le résultat !

- Y. Runde & D. Manos (Traduction Planav)



Habituellement, lorsqu'une société essaie de faire un jeu « pour enfants », elle se limite à planifier et faire un jeu simple, mais en lui accolant une marque connue des enfants (Nancy Drew et Spongebob (Bob l'éponge, *ndt*) me viennent immédiatement à l'esprit) ou en essayant de créer une image qu'ils aimeront (Pajama Sam et Putt-Putt me viennent également immédiatement à l'esprit). Il est dès lors rafraîchissant de voir une société comme Rebelmind (esprit rebelle, *ndt*) essayer de faire d'un jeu plus qu'un simple nom commercial. Ce point de vue sur les gameplays pour jeunes a engendré Great Journey (le Grand Voyage, *ndt*), un jeu agréable qui répond aux besoins d'explorer et réussir d'un enfant, sans faire offense à son intelligence grandissante.

Tony et Annie ont 10 ans et sont frère et sœur, et sont dérangés par l'aventure. Ils ont parcouru le monde entier avec leur ami, le Capitaine, ont vu des choses merveilleuses, et rencontré des gens fascinants. Ils vivent dans la ville de Old Port (Vieux Port, *ndt*), et tout était super pour eux, jusqu'au jour où une lettre est arrivée par Pingouin, le facteur en Antarctique. Il semble que quelqu'un ait pollué l'île depuis quelque temps, mais n'a pas encore été arrêté. Pingouin demande à ses amis de venir avec lui pour l'aider, et les gamins, toujours prêts pour une nouvelle aventure, acceptent rapidement, et partent pour le Pôle Sud. Le sentiment écologiste et quelque peu apparenté aux vieux jeux de Sierra, Eco-Quest, mais il y a plus d'histoire. Pendant le voyage, Tony (ou Annie, ça dépend qui le joueur aura choisi) se rendra dans de nombreux lieux, se



Vous pouvez simplement cliquer et avancer

fera des amis et résoudra des problèmes. C'est une sorte de logiciel éducatif (edutainment) qui n'implique pas d'enseigner des faits, mais plutôt d'amitié, de travail en équipe et de réussite. Le jeu recherche la curiosité et l'exploration en les rendant nécessaires à la résolution de plusieurs énigmes ; les joueurs, à travers une interface simplifiée à un bouton, devront examiner leur environnement dans son entier pour trouver des indices, des objets nécessaires, etc., et chaque zone cliquable s'anime d'une certaine façon. Cliquer sur un lampadaire le fera tourner sur lui-même comme du caoutchouc, par exemple. Ça m'a rappelé le vieux Cosmic Osmo, de Cyan, qui était plus un décor qu'un jeu, dans lequel il n'y avait pas de véritable but, mais on pouvait interagir avec tout l'environnement.

Les arrière-plans (et leurs animations) sont entièrement rendus dans un style dessins animés, favorisant l'immersion dans ce jeu pour enfants. Tout est brillant et plaisant à regarder, mais pas au point de devenir, disons ... trop enfantin. Il est alors surprenant de voir le peu de temps qu'il semble avoir été accordé aux personnages. Particulièrement de près, où nous pouvons voir que les têtes des personnages sont anguleuses, et que les textures sont simples, contrastant singulièrement avec les arrière-plans détaillés et de haute résolution.

Pour le moment aucune sortie américaine n'est prévue, et seule une sortie européenne a été vérifiée par GMX Media. Rebelmind semble avoir des difficultés à trouver des éditeurs Nord-Américains pour leur jeu, ce qui est une honte pour un jeu si bien fait (je suppose qu'ils ne peuvent même pas imaginer vendre un jeu pour enfant sans Bob l'éponge sur la couverture) mais si et quand vous voulez le trouver, Great Journey promettra d'être une aventure pour enfants amusante et éducative.

- Justin Peebles (Traduction Derje Boven)



Great Journey présente des graphismes colorés

Project Jane Jensen annulé

Dans un de leurs pires mouvements, Dreamcatcher a décidé d'abandonner le Projet Jane Jensen. Just Adventure a annoncé la nouvelle peu avant l'E3 de cette année, ce qui a choqué la communauté mondiale des jeux d'aventures. C'est vraiment une honte de voir une société, qui prétendait soutenir le genre « aventure », gaspiller probablement la meilleure chance qu'elle ait jamais eue de produire un titre qui ramènerait ce qui manque aux aventures commerciales de nos jours. Nous souhaitons à Jane Jensen bonne chance pour trouver l'appui financier qu'elle a besoin pour produire un « classique » de plus, comme elle l'a toujours fait dans le passé. Voici l'article original <http://www.justadventure.com/articles/JaneJensenNews/JaneJensenNews.shtm>

Un nouveau jeu par les créateurs de Black Mirror
Future Games, les créateurs de l'aventure Black Mirror travaillent durement sur Nibiru, un remake de leur premier jeu d'aventure. La nouvelle aventure sera vendue en Allemagne par DTP. Le site allemand adventure-treff.de a récemment eu une interview avec Martin Malik, CEO de Future Games où ils l'ont interrogé au sujet de Black Mirror, Nibiru mais également Ron Loo, encore un nouveau jeu d'aventure qui utilise le même moteur que Black Mirror. Lisez l'interview en totalité en anglais ici : <http://www.adventure-treff.de/artikel/interviews.php?id=21&lang=eng>

Still Life annoncé par Microids

Bien que Benoît Sokal et d'autres membres principaux de Microids ait quitté la société il y a un moment, Microids semble être satisfait du succès financier de la série de Syberia et a récemment annoncé une nouvelle aventure-horreur appelée Still Life.

Le jeu semble être un mélange des titres précédents de Microids, Syberia et Post Mortem. Le moteur graphique est semblable à celui utilisé pour Syberia (perspective à la 3ème personne, personnages en 3D sur des décors pré-rendus) et l'histoire du jeu appartient au genre d'horreur. Vous pouvez voir un courte teaser du jeu sur le site officiel <http://www.stilllife-game.com/>

Indiana Jones FOY Bientôt la démo

Sur le site Fountain of Youth (Fontaine de la Jeunesse, ndt) il est dit qu'une démo jouable du jeu sera bientôt disponible en téléchargement public. Dans les forums du jeu, Mark Lovegrove, également auteur de notre colonne Talking Dead (en parlant de la mort, ndt), a déclaré que FOY pourrait avoir une bande-son composée et dirigée par un orchestre live.

L'équipe recherche également des personnes qui « sonnent » comme Indy, ce qui laisse entendre que les voix pourraient bientôt être lancées si des acteurs appropriés sont trouvés. Plans très ambitieux pour une équipe dédiée. En savoir plus au sujet d'Indy FOY

<http://www.barnettcollege.com/>

Soutenez l'Inventaire

Comme vous le noterez à partir de ce mois nous commençons à signaler des publicités des jeux d'aventure dans notre magazine. Quand vous cliquez sur ces publicités votre navigateur Internet s'ouvrira et vous serez envoyés sur une adresse web vous transférant aux boutiques en ligne de la société qui vend ces aventures. Par cette adresse la société vendant les jeux peut savoir que vous venez de l'Inventaire. Quand vous achetez un de ces jeux ou n'importe quel autre titre via le lien de la publicité nous obtenons un pourcentage sur l'achat que vous faites. Par conséquent vous achetez une aventure et soutenez nos efforts pour vous fournir un magazine de jeux d'aventures gratuit en PDF tous les mois.

Important : Il est essentiel que vous fassiez l'achat à partir de la page web exacte qui apparaît après avoir cliqué sur la publicité. Si vous visitez les sites des sociétés à un autre moment avec votre navigateur sans cliquer notre annonce nous ne recevrons pas cet argent. Ainsi si vous voulez nous soutenir il serait mieux que vous cliquiez juste sur la publicité et faisiez votre achat là. Votre appui sera considérablement apprécié.

Note : Ces publicités soutiennent uniquement la version originale en anglais de l'Inventaire.

Telltale constitué par des ex-employés Lucasarts

Telltale games est une nouvelle société constituée par des ex-employés Lucasarts qui ont travaillé sur des jeux comme Grim Fandango. Ils annoncent sur leur site qu'ils travaillent sur des jeux cinématographiques basés sur le récit. Verrons-nous quelques jeux d'aventures de ces personnes ? Seul le temps nous le dira. Pour l'instant vous pouvez aller voir leur site web à <http://www.telltalegames.com>.

- **Dimitris Manos (traduction Derje Boven)**

PC
CD
Rom

"The Black Mirror excels in providing a suspenseful story, beautiful graphics and some very exciting gameplay!"

B+

Just Adventure+

89%



tiscali.games

89%



HORROR ADVENTURE



HORROR ADVENTURE

THE BLACK MIRROR

the past is a diverted mirror of your soul

Out May 28th

- an original dark story
- resolution 800x600 true color
- over 150 game locations
- hundreds of realistic animations
- atmos. effects (rain, fog, storm)
- logical riddles and puzzles
- compelling scenic music
- over 1000 sound effects
- branching dialogues
- 5-hours of spoken words
- film sequences
- dark atmosphere

www.gmxmedia.net



FUTURE
GAMES



Interview de Artematica

Il y a un mois, "GMX Media" a annoncé qu'ils obtenaient les droits pour un jeu d'aventure en 3d type "point and click" nommé Martin Mystère. C'est la première fois que des informations étaient révélées au public à propos de ce jeu. Nous invitons Riccardo Cangini de "Artematica" pour une interview pour nous parler de leur futur jeu, basé sur une série TV et une bande dessinée. Voyons ce que Ricardo va nous dire sur ce nouveau jeu fort prometteur.

Parlons de vous :

- Parlez-nous un peu de vous ?

Artematica a été fondé 1996 en Italie, précisément à Chiavari une ville ensoleillée de la côte Ligurienne, par Riccardo Cangini (moi-même), c'est un des développeurs italiens historiques (il est chef designer chez Simulmondo, première compagnie de développement née en Italie).

Au début une petite, mais très expérimenté, équipe (de plus, la même équipe qui on avec Cangini développé sur Amiga 'I Play 3D Soccer' premier jeu de foot en 3d temps réel de l'histoire des jeux vidéo !) Artematica devient une des plus importantes et prolifiques boîtes de développement italiennes. Avec le développement de la version PC et XBOX de Martin Mystere, Artematica confirme 2 aspects importants :

- Leur détermination à développer des jeux d'aventure comme l'une des stratégies principales de l'entreprise.
- Se développer grâce au développement multiplateforme.

- Jouez-vous aux jeux d'aventure durant vos temps libres ? Si oui quel est votre favori ?

Malheureusement, je n'ai pas beaucoup le temps pour jouer au jeu d'autre société... Mais j'ai trouvé dernièrement le temps pour jouer aux Chevaliers de Baphomet, qui je pense, a une approche très intéressante des jeux d'aventure.

Martin Mystere

- Martin Mystere est basé sur une série télévisée. Dans quels pays cette série est-elle diffusée ?

Les faits sont un peu différents parce que le dessin animé qu'on retrouve sur les écrans est basé sur les personnages de la bande dessinée de MM. Notre jeu lui

est basé sur la bande dessinée ; en outre le jeu est plus proche des personnages originaux que le dessin animé. Cependant, les dessins animés se sont vendus et se vendent toujours dans le monde entier, si bien qu'au Canada le dessin animé MM est maintenant classé numéro 1 tandis qu'aux Etats-Unis la bande dessinée de MM a été publiée par Dark Horse (mais aussi en France, Allemagne et dans beaucoup d'autres pays)

- Et si nous comprenons bien ce qui est écrit sur votre site Web, la série télé est basée sur la bande dessinée. Est-ce que le créateur de la BD ou les personnes à l'origine du dessin animé sont impliqués dans le développement du jeu ?

Comme je l'ai dit plus haut vous avez bien compris, mais les créateurs français du dessin animé, Marathon company, ne sont pas impliqués dans notre production, car notre projet est né avant. De plus, notre MM est plus proche de la BD. Bien sûr le jeu, le dessin animé et la BD ont des similitudes comme Martin Mystère, les personnages secondaires et des situations très étranges et mystérieuses.

- Pensez-vous que le fait que Martin Mystere soit un personnage télévisé améliorera les ventes du jeu? Allez-vous essayer d'attirer le public du dessin animé vers votre jeu (cf. publicité pendant



l'émission, etc.) ?

Bien sûr, je crois que c'est inévitable et cette situation ne me déplaît pas... Il se pourrait éventuellement qu'avec l'aide de l'auteur de MM, l'astucieux Alfredo Castelli, nous puissions fonder un partenariat avec Marathon (qui sont très doué en marketing). Evidemment aucune décision ne sera prise sans l'accord de GMX.

- Parlez-nous un peu du scénario ?

C'est l'histoire d'un homme qui fait toujours le même rêve : la jeunesse éternelle. La perversion de l'esprit humain mène souvent à des situations ténébreuses qui, à cause de l'insouciance, écrasent les principes de l'humanité et les principes universels de la vie. Que se passerait-il si quelqu'un invente une machine capable de transférer l'esprit d'un être humain, avec toute sa mémoire, ses sensations, sa conscience, dans un autre homme? Le professeur Eulemberg, un important chercheur du M.I.T a été assassiné dans sa maison de campagne... peut-être a-t-il découvert quelque chose pour atteindre ce rêve dangereux et mystérieux.

- Est-ce une histoire originale créée expressément pour le jeu ou est-ce une histoire tirée de la BD ou du dessin animé ?

L'intrigue est basée sur 'Operation Dorian Grey', une des meilleures histoires tirées de la BD mais bien sûr c'est modifié et adapté par notre équipe pour satisfaire pleinement les joueurs.

- Pouvez-vous nous décrire le personnage principal ?

Martin Mystere est un détective très particulier qui est spécialisé dans les grands mystères comme la cité d'Avalon, Excalibur, les OVNIS, les extraterrestres, qui est le père Noël, les voyages à travers le temps et bien d'autres. C'est un mélange de divers héros, un peu d'Indiana Jones et un peu de savants fous. Diplômé dans de nombreuses disciplines et techniques; il est



aussi le premier personnage de BD italienne qui vieillit au fil des ans.

- Combien de personnages rencontrera Martin Mystere et combien il y aura-t-il de lieu à visiter ?

Plus de 20 personnages avec une invitée spéciale : Angie, une très belle femme amie de Martin Mystère...

- Est-ce que l'histoire sera linéaire ou non linéaire ?

C'est assez linéaire, je ne peux pas en dire plus !

- Parlons un peu des graphismes du jeu. Est-ce un jeu à la première ou à la troisième personne ? Est-ce que les décors de Martin Mystere seront précalculés ou en 3D temps réels ?

Le jeu est à la 3ème personne avec un personnage en temps réel évoluant dans un décor en 3d précalculée. Notez bien que nous essayons d'obtenir une 3D de haute qualité dans le style de la BD, pas trop réaliste, mais très détaillée avec un tout nouveau style assez relevé. Donc tous les décors sont développés en 3d et retouchés avec Photoshop pour être plus détaillés et plus chaleureux.

- Quelle est la résolution maximum du jeu ?

Les graphismes pour la version PC sont fixés à 1024x768 tandis que la version Xbox est à 640x480.

- Combien de polygones sont utilisés pour chaque personnage ?

Beaucoup... En utilisant un décor précalculé nous pouvons utiliser plus de polygones pour les personnages, par exemple MM utilise plus de 5.000 polygones.

- Parlons maintenant de la bande-son. Allez-vous utiliser la bande-son du dessin animé pour le jeu ou allez-vous créer des musiques originales ?

Non, les musiques et les voix sont créées expressément pour le jeu par Jinglebell Studio, la compagnie qui en Italie est très connue dans la localisation de jeu vidéo, particulièrement les jeux d'aventure (par exemple les versions italiennes de Syberia et Le Manuscrit de Voynich mais aussi beaucoup d'autres titres). Bien, sûr nous allons donner à la bande son une place importante pour créer une ambiance solide, beaucoup de musique et d'effet sonore sont développés par des professionnels et enregistrés en Dolby Digital.

- Allez-vous engager de nouveaux acteurs ou les mêmes qui donnent leur voix au dessin animé ?

Oui ça sera de nouvelles voix et nous venons juste de choisir la voix de MM, une voix à la Indiana Jones !

- Et une dernière question, mais pas des moindres parlons un peu du gameplay. Quel genre de tâche les joueurs devront accomplir pour terminer le jeu ?

Il y a beaucoup d'énigmes de différent type à résoudre, caractéristique du jeu d'aventure, commençant du plus facile pour arriver au plus difficile (mais pas impossible).

- D'après les captures d'écran vous allez utiliser une interface point & click. Pouvez-vous nous décrire comme l'interface du jeu va se présenter ?

Nous avons reçu beaucoup de critiques très constructives de notre précédent jeu, "Druuna: Morbus Gravis", donc nous avons opté pour une interface "point & click" avec des descriptions automatiques sous le curseur. Le curseur devient un outil multifonction; c'est-à-dire qu'avec un clique droit vous pouvez sélectionner ce que vous voulez faire : prendre, observer et utiliser un objet, parler à un personnage et choisir une phrase dans une liste ou encore aller à un endroit précis.

- À quoi ressemble l'interface de dialogue ?

Comme dit plus haut, parler avec un personnage est possible en sélectionnant ce que vous voulez dans une liste de plusieurs phrases, bien sûr le joueur doit comprendre la meilleure approche pour obtenir le résultat souhaité.

- Le gameplay contiendra-t-il de l'action ou est-ce un pur jeu d'aventure ?

Au départ nous pensions ajouter quelques éléments d'action mais il semblerait que beaucoup de joueurs préfèrent le pur style aventure donc finalement nous

avons créé un jeu 100 % aventure avec un compromis entre neuf et ancien style.

- Une chose que beaucoup de joueurs détestent est "la chasse aux pixels". Utilisez-vous une technique spéciale pour l'éviter ? Beaucoup de jeu d'aventure récent souffrent d'énigmes illogiques. Est-ce que les joueurs seront capables de finir Martin Mystère sans se casser la tête et sans regarder une solution sur internet ?

Je comprends et je suis d'accord ! ;) Non, l'action que le joueur devra faire viendra très logiquement. Par exemple si vous trouvez une clé ça sera logiquement pour ouvrir un coffre-fort. **Le point important est que le design du jeu a été développé en considérant que chaque action et chaque recherche s'effectueront très logiquement;** donc si le joueur doit trouver un objet il trouvera celui-ci à l'endroit où il est censé être.

- Quelle est la configuration minimum pour Martin Mystère ?

Un PC standard, avec Windows et carte graphique 3d; nous avons hésité à réclamer une plus grosse configuration car MM pourrait intéresser des joueurs occasionnels. Bien sûr avec une plus grosse configuration le jeu n'en sera que meilleur.



- Quand sortira-t-il ?

Malheureusement suite à quelques améliorations nous avons dû le retarder un peu, nous prévoyons donc de finir la version PC pour septembre.

- Et prévoyez-vous de sortir une démo ou un trailer avant ?

C'est envisageable et nous discutons de cette possibilité avec GMX.



Jeux d'aventure/Général

- Où votre équipe de développement est-elle basée et quand l'avez-vous fondée ?

Voyez plus haut !

- Avez-vous créé d'autres jeux avant Martin Mystere ?

Oui, nous avons développé en 2001 Druuna: Morbus Gravis, un jeu d'aventure PC basé sur un autre personnage de BD international (peut être le premier jeu avec une bande-son en THX) et quelques jeux de plateforme pour enfant basés sur des personnages de littérature connus internationalement: Pinocchio, Robin des bois, Alice au pays des merveilles et 20.000 lieues sous les mers.

- Pourquoi avez-vous choisi de créer un jeu d'aventure ?

Parce qu'on aime ça et le genre aventure est le meilleur moyen pour raconter une histoire complexe.

- Que pensez-vous de la position dans laquelle se trouvent les jeux d'aventure actuellement ?

En ce moment il n'y a plus beaucoup de jeux d'aventure, beaucoup d'éditeurs et de développeurs ne veulent pas investir dans ce genre; cependant, nous pensons que ce genre ne disparaîtra jamais. Nous pensons aussi que dans un futur proche le genre aventure verra probablement certains changements dans la manière de créer les jeux.

- Beaucoup de joueurs de jeux d'aventure se plaignent que les jeux récents sont inférieurs en terme de gameplay et scénario comparé aux jeux des années 80 et 90. Êtes-vous d'accord avec ça, et si oui quel genre de changements pensez-vous que les jeux d'aventure actuels doivent faire pour être au niveau de leurs prédécesseurs ?

Oui je suis d'accord, mais les nouvelles technologies demandent aujourd'hui beaucoup plus d'argent qu'il y a quelques années et maintenant créer une longue histoire passionnante est très importante. Cependant, il se pourrait que les jeux d'aventure suivent la trace de Revolution Software avec "Le Manuscrit de Voynich".

- Vous avez signé un accord avec GMX Media pour certains pays d'Europe. Que pensez-vous de votre coopération avec GMX Media pour le moment ?

Nous avons trouvé en GMX une société fiable et compétente; nous espérons et croyons que c'est le début d'un long partenariat.

- Avez-vous trouvé un éditeur pour le marché américain ?

Je vous écris de Los Angeles où le salon de l'E3 a pris place, nous sommes en discussions avec quelques éditeurs qui sont intéressés pour publier le jeu aux USA/Canada, mais aussi intéressés pour publier la version Xbox. Nous vous tiendrons informés ;)

- Pensez-vous publier d'autres jeux d'aventure dans le futur ?

Bien sur !

- Combien d'exemplaires de Martin Mystere doivent se vendre pour que ce soit un succès financier pour vous ?

Nous ne visons pas trop haut, si notre jeu est un succès financier c'est que nous aurons pris les bonnes décisions.

- Est-ce que vous voulez ajouter quelque chose ?

Oui, j'espère que mon anglais n'est pas trop mauvais ;) Un grand merci à vous et toutes mes salutations à vos lecteurs.

(Traduction : Ben)



Interview de Rebecca Clements

Dans notre dernier numéro, un jeu d'aventure appelé "Cirque de Zale" arrive de nulle part et vole la deuxième place dans nos tests du mois à Syberia 2. Le jeu a reçu de très bonnes critiques de la part des joueurs. Avec l'influence de Monkey Island et Simon the Sorcerer, Cirque De Zale est parvenu à apporter un peu de l'ancienne gloire des jeux d'aventure à ceux qui y ont joué, même pour une petite heure.

Ce mois ci nous invitons la créatrice de "Cirque de Zale", Rebecca Clements, pour une interview. Nous sommes heureux de vous annoncer, comme vous le lirez dans l'interview, que Rebecca travaille déjà sur une suite du "Cirque De Zale". Voyons ce qu'elle a à nous dire à propos de son succès récent, des développeurs indépendants de jeu d'aventure et de l'état des jeux d'aventure en général.

Parlons de vous :

- Parlez-nous un peu de vous ?

Je suis enthousiaste, une petite cowgirl communiste, j'étudie pour l'instant le japonais à l'université de Brisbane en Australie. Je soigne des chatons malades pendant mes temps libres, en plus de dessiner des comics style japonais qui me rapportent un peu d'argent. Un jour, j'ai découvert AGS pendant que je construisais un château avec mes millions de dollars, et j'ai fait un jeu incroyablement couronné de succès depuis.. Maintenant je passe mon temps à voyager à travers le monde et j'apprends aux autres comme créer leur propre jeu et j'ai trouvé l'amour sur le marché boursier. Parfois je triche, parfois non. Je fais partie de la minorité sur cette terre qui sait que "Queen" est le plus grand groupe qui n'a jamais existé. Mes deux grandes passions sont le rugby et le karaoké (cependant, quelques fois je pense que le karaoké est juste fait pour jouer avec mes sentiments).

- Quels sont vos jeux d'aventure préférés ?

Je suis contente que vous ne me demandiez pas d'en choisir un. Sans conteste, les deux premiers Monkey Island, on trouve difficilement mieux que ces jeux, et Grim Fandango aussi est grandiose. J'aime presque tous les vieux titres de Sierra aussi, particulièrement "Quest for Glory" et "King's Quest". J'ai cependant une place spéciale dans mon coeur pour "Simon The Sorcerer".

- Avez vous joué et apprécié des jeux d'aventure qui sont sortis récemment ?

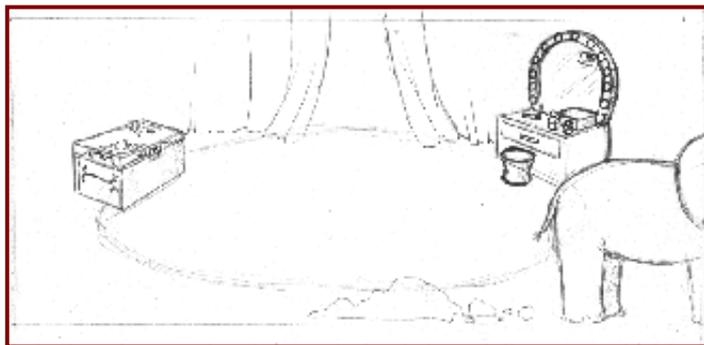
Bon, comme à peu près aucun jeu commercial digne de ce nom n'est sorti récemment, je n'ai joué qu'aux jeux AGS. "Odysseus Kent" a une des plus belles ambiances pour un jeu AGS et ça sera toujours un de mes favoris, mais j'ai aussi joué à 2 autres jeux: "5 Days a Stranger" (par le créateur d'"Odysseus Kent") et "Pleurghburg" et je suis pressée de trouver un jeu commercial qui batte ces valeurs sûres du divertissement.

Cirque De Zale

- Quand avez-vous pensé pour la première fois créer un jeu d'aventure ?

Je pense que chaque personne qui joue au jeu d'aventure de bon matin ont comme rêve secret de créer leur propre jeu. Je sais que pendant mon adolescence, Roberta Williams était une de mes idoles et ainsi je me suis mis en tête d'apprendre la programmation (un rêve qui s'est effondré dès que j'ai commencé d'apprendre et que j'ai réalisé à quel point c'était ennuyant). En décembre de l'année dernière je commence sérieusement à penser à faire mon propre jeu, bien que je n'avais aucune idée comment m'attaquer à la partie programmation. Heureusement, j'ai quelques amis qui connaissent le logiciel AGS et une heure après avoir découvert le logiciel j'ai commencé à gribouiller des notes pour mon jeu.





- **Combien de temps avez-vous mis pour créer le "Cirque De Zale" ?**

En tout ? C'est difficile à dire avec tous les bugs, techniquement je travaille encore dessus. Cependant, à part les quelques petites améliorations, de la conception à la première sortie, plus ou moins 4 mois. La grosse partie du jeu a été créée en 3 mois, j'ai passé des heures chaque jour à travailler dessus pendant mes vacances.

- **Comment vous est venue l'idée de la profession de garçon de cirque ?**

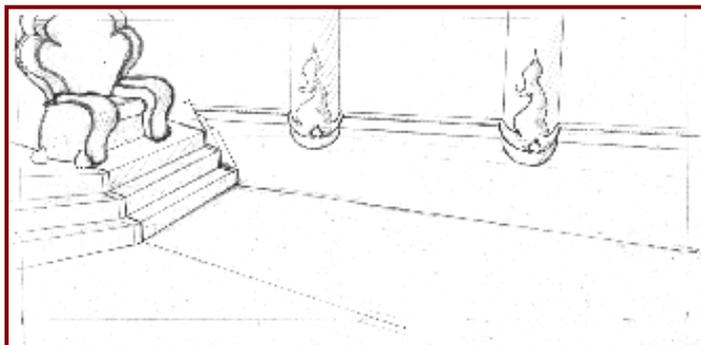
J'ai été contrainte de donner à Alexandre un boulot humiliant et dégradant (c'est toujours amusant d'être méchant avec le personnage principal) aussi je l'ai placé dans les métiers du cirque ce qui l'amènera naturellement à devenir un meneur. Je pense que travailler avec des excréments est assez dégradant, mais... je ne veux en aucun cas offenser les personnes qui travaillent dans ce domaine !

- **Qu'est-ce qui vous a inspiré pour créer le "Cirque De Zale" ?**

Je pense que tout le monde aura remarqué que Monkey Island et Guybrush Threepwood est ma source principale d'inspiration donc je ne vais pas m'étendre sur ce point. Simon the Sorcerer a été aussi une grande source d'inspiration, j'ai aimé son côté antihéros quand j'ai joué pour la première fois à "Simon the Sorcerer 2". Je pense que mon inspiration vient de divers jeux et films que j'ai découverts au fil des ans.

- **Alexander Zale est un peu désagréable et méprisant. Est-ce une méthode pour échapper au stéréotype du héros que la plupart des écrivains créent ou pensiez-vous que ce serait juste plus drôle ?**

Hmm, les deux ! J'ai toujours aimé les histoires où on se moque de la narration habituelle et des stéréotypes donc j'ai voulu faire ça, mais bien sûr j'ai voulu faire le jeu aussi drôle que possible. C'est juste mon genre d'humour. Je suis sûre que tous ceux qui me connaissent seront d'accords avec ça. Je pense



qu'Alexandre est le genre de type que j'aimerais être si j'étais un homme de 80 ans (et j'attends impatiemment ce jour !).

- **Pendant le développement d'un jeu il est courant que l'histoire change à cause de différentes raisons (c.f. manque de temps, les développeurs réalisent que certaines parties du scénario n'ont aucun sens, etc). Est-ce que ça s'est passé pendant la production du "Cirque de Zale" ? Avez-vous modifié le script d'une manière ou d'une autre comparé à l'original ou avez-vous gardé les idées de départ ?**

Pour la plus grande partie, j'ai gardé les idées de départ. Parfois pendant ces longues nuits seules devant mon écran j'ai été tentée de supprimer quelques lieux et de raccourcir l'histoire, mais au final je suis contente d'avoir tout gardé autrement j'aurais eu beaucoup de remarques concernant la durée de vie ! Il y a eu quelques changements mineurs dans le scénario ici et là, mais je ne pense pas que le jeu en a souffert. Comme je sais que tous les détails sont importants, je les ai laissés.

- **Pourquoi avez-vous utilisé une interface style Lucas Art ?**

Je ne sais pas si un jeu Sierra était vraiment mon style. Autant j'aime ces jeux, ce que je voulais pour Cirque c'était rendre un hommage à "Monkey Island". Je veux que les gens aient un sentiment de nostalgie quand ils y jouent, c'est exactement le genre de jeu que j'adore. C'est juste dans ce sens là que j'ai utilisé la même interface que MI et j'ai aussi essayé de rendre les personnages, dialogues et décors similaires. Je dois vraiment remercier Proskrito pour le modèle, parce que





nostalgique. "Pleurghburg" est énorme et c'est un jeu qu'on ne se lasse pas de refaire. "5 Days" est le meilleur jeu amateur auquel j'ai jamais joué (et très étrange). "Kings Quest II+" est la meilleure "parodie" d'un jeu commercial, et "Garfield" est sans conteste le meilleur jeu "Garfield" jamais créé et génial si vous êtes fan de la BD. Désolé, mais je ne peux pas en choisir un.

- Comment AGS pourrait s'améliorer ?

Je crois, et Chris l'a dit dans son interview du mois dernier, mais je suis d'accord avec lui "l'édition des scripts" ! Une des choses les plus énervantes quand vous jouez à un jeu c'est de voir beaucoup de fautes d'orthographe, mauvaise ponctuation et de grammaire, ou ne pas être capable de lire le texte facilement. Ce n'est pas grave si un jeu a quelques erreurs par-ci par-là (je suis sûre que le Cirque en a quelques-unes !) mais ce sont ces petites choses qui peuvent changer toute l'atmosphère d'un jeu. En ce qui concerne l'histoire, je pense que beaucoup d'utilisateurs d'AGS se débrouillent très bien et quand vous faites un jeu avec une histoire de qualité les graphismes ne sont pas si importants.

- Nous avons vu plusieurs essais de sortie d'un jeu AGS dans le commerce. Pensez-vous possible de sortir un jeu d'aventure amateur dans le commerce avec des possibilités de bénéfice ?



J'en doute malheureusement. Je ne vois aucune opportunité pour les jeux d'aventure commerciaux pour le moment, soient-ils amis ou ennemis... oups, je veux dire amateur ou professionnel. J'adorerais voir une réapparition des jeux d'aventure dans le commerce, mais je ne pense pas qu'ils aient la moindre chance. Prouvez-moi-le contraire les enfants ! Prouvez-le-moi.

- Sur les forums AGS les développeurs présentent leurs futurs jeux. Est-ce qu'un futur jeu AGS vous semble prometteur ? Si oui, lequel attendez-vous le plus ?

Je surveille tout ça bien entendu. Je ne joue jamais aux démos, car je préfère avoir un produit fini. J'attends impatiemment les jeux "FantomeLeChiekh.s Monkey Island" (les dessins sont superbes), Blackthorne's "Quest for Infamy" (principalement, car ils ont volé mon idée... les idiots !) et Mar's "Sam & Max: The Case Gilbert".!)

Général :

- Verra-t-on un jour un site Web entièrement dédié à vos productions ?

Certainement, je n'arrête pas de me dire "je vais en faire un". Cependant ne vous attendez pas à ce qu'il soit mis à jour plus d'une fois par an. Je possède pour l'instant énormément de page web.

- Vous voyez-vous coopérer avec d'autres développeurs AGS pour créer un plus grand jeu dans le futur ou préférez-vous travailler seule ?

Je préfère être indépendante ! Pas nécessairement seule cependant. J'envisage de travailler avec un couple d'amis talentueux pour produire un ou deux jeux, un jour.



- **Prevoyez-vous de sortir un nouveau jeu d'aventure ?**

Euh, oui. J'ai déjà mentionné que Cirque 2 et un autre jeu avec un ami étaient en chantier. J'ai au moins 3 autres idées de jeux que j'envisage de sortir un jour si j'ai le temps. Peut-être que mes fans pourraient m'aider financièrement... ?

- **Lucasarts contre Sierra. Quel est votre avis ?**

Nooooon ! Mon dieu, ils travaillent dans des catégories totalement différentes ! C'est comme me demander lequel de mes enfants je préfère, sauf que Lucasarts et Sierra ne m'appartiennent pas et que je suis stérile depuis mon accident avec des fils barbelés et un cheval. Je dirais que Lucasart est plus drôle, et Sierra est plus audacieux.

- **"Point & click" contre "contrôle au clavier". Selon vous quel est le mieux pour un jeu d'aventure ?**

Vous savez j'ai toujours dit "point & click" sauf dans le cas de "Grim Fandango". Ce jeu est parfait comme il est.

- **Après votre expérience dans le développement de "Cirque De Zale", quel conseil donneriez-vous à un développeur débutant ?**

Préparez tout sur papier avant mais laissez de la place pour d'éventuels changements de dernière minute. Aussi, n'essayez pas de faire un jeu parfait, essayez seulement de faire un jeu selon vos goûts et auquel vous aimeriez jouer vous même.

- **Actuellement les jeux d'aventure qui sortent dans le commerce semblent décevoir les fans, car il manque une certaine magie, que les jeux des années 80 et 90 avaient. Beaucoup de fans de jeux d'aventure sont d'accords pour dire que les**



développeurs actuels se concentrent trop sur le côté spectaculaire du jeu et mettent de côté le gameplay et l'histoire. Quelle est votre opinion sur ça ? Que pensez-vous qu'il manque aux jeux d'aventure qui sortent en ce moment ?

Je suis une de ces personnes c'est sûr. Je préfère 100 fois jouer à "King Quest 1" que dépenser de l'argent pour un jeu soi-disant d'aventure sortant de nos jours. Je pense que le problème est dû en partie aux développeurs qui regardent d'abord les outils qui sont à leur disposition et décident ensuite quel genre de jeu ils vont faire à l'aide de ces outils. Vous devez imaginer comment un jeu va être, et ensuite travailler pour le faire comme vous voulez. Faites attention vous devez faire une étude de marché pour vous demander si sortir un jeu d'aventure maintenant serait profitable. J'en doute, mais je ne pense pas que ça aurait posé des problèmes financiers à Lucasart de sortir Sam & Max 2. Si quelque chose aurait pu marcher, c'était bien ce jeu.

- **Pensez-vous que les jeux d'aventure créés par la communauté AGS puissent faire revivre les grands classiques d'il y a quelques années ?**

En toute honnêteté je pense que c'est déjà fait. J'ai pris du bon temps ces 6 derniers mois en jouant à des jeux d'aventure fantastiques, certains (à mon avis) sont très proches des anciens jeux d'aventure commerciaux. Continuez comme ça !

- **Voulez-vous ajouter quelque chose ?**

43 + 106 = 149, non, attendez ! Gardez en tête que "Cirque de Zale II" et d'autres futurs jeux de "the Mushroom Republic" arrivent. Retenez votre souffle !

(Traduction : Ben)



Interview de DTP

Il y a quelques temps, nous imaginions une interview avec un des plus grands éditeurs de jeu d'aventure en Europe, DTP. DTP est spécialisé dans les pays germanophones, qui est un des plus gros marchés pour les jeux d'aventure au monde. Récemment, ils ont publié "The Westerner" et "The Black Mirror", deux jeux d'aventure à succès, que ce soit financièrement ou au niveau des critiques.

Ce mois-ci Christopher Kellner de DTP nous parlera de leur récent succès avec ces 2 titres, mais aussi de leurs futurs projet. Nos conseils aux développeurs qui liraient cette interview, envoyez-leur un email, ils s'y connaissent pour commercialiser un jeu d'aventure.

The Westerner

- The Westerner a reçu de très bonnes critiques de la part de la presse et des fans en Allemagne. Pouvez-vous nous donner les différentes notes que vous avez reçues lors des tests dans la presse écrite ou sur internet ?

C.K.: The Westerner a été considéré comme un des meilleurs jeux d'aventure de tous les temps. Il est noté partout entre 85 et 90 % - ça dépasse même les notes de Runaway. Plus beaucoup de récompenses, même de la part des plus grands magazines de jeu PC Allemands, Gamestar et PC Action, qui sont en général très durs envers les jeux d'aventure. Dans "ComputerBild Spiele", qui est le plus gros magazine de jeux vidéo, nous avons obtenu une note de 2,44 (en Allemagne ça signifie "bien", car 1 est la note la plus haute) seulement, car vous ne savez pas changer les contrôles clavier, car comme vous le savez "The Westerner" est entièrement dirigé à la souris.

- Quelles sont les critiques que vous avez reçues de la part des clients ? Qu'est-ce qu'il leur a le plus plu dans le jeu et le moins plu ?

C.K.: En grande partie ils adorent l'humour de ce jeu. Il y a tellement de détails marrants que vous riez du début à la fin. Ce qu'ils n'ont pas aimé c'est l'intrigue trop prévisible... mais hé c'est un hommage aux vieux westerns, à quelle autre intrigue s'attendaient-ils ? Un film à la Française ?

- Depuis quand le jeu est-il sorti ??

C.K.: Nous l'avons sorti fin février..

- Combien de copies en avez-vous vendues depuis ?

C.K.: Nous sommes très satisfaits. Mais ne me demandez pas des chiffres précis je ne peux pas vous les donner... car il y a actuellement des négociations internationales en court. Mais comme le montrent les chiffres en Allemagne, "The Westerner" fut un grand succès.

- En êtes-vous satisfait ?

C.K.: Voyez la réponse au dessus ;-)

- Pour les lecteurs qui ne connaissent pas bien "The Westerner", pouvez-vous nous décrire brièvement ce jeu ?

C.K.: C'est un jeu d'aventure à la 3ème personne en 3d "point & click", placé dans un décor de western. Vous incarnez le cowboy "Fenimore Fillmore", qui aide les fermiers contre un méchant propriétaire terrien essayant de les chasser de leur ferme. Vous voyez un western typique. Mais, de la manière dont le jeu a été développé, vous comprenez très vite que ce n'est pas un western comme les autres.





- "The Westerner" est un jeu d'aventure humoristique, il y en a très peu qui sortent pour le moment. Pensez-vous que le succès de "The Westerner" puisse relancer le genre "aventure-comédie" ?

C.K.: Bien sûr, comme le succès de "Tony Tough" et "The Westerner" le montre. Mais les jeux d'aventure plus "sérieux" marchent encore mieux, ça il faut le reconnaître. Je pense que chaque catégorie a ses fans et que les deux peuvent espérer un futur popice.

- La première sortie du jeu en Espagne était célèbre pour ses nombreux bugs. Avez-vous réglé ce problème avant de sortir le jeu sur le marché allemand ?

C.K.: Nous nous sommes débarrassé de la plupart des bugs du jeu et nous avons même légèrement amélioré les graphismes. Par exemple, nous avons ajouté des effets de miroir dans l'eau, une amélioration dont ne bénéficie pas la version espagnole.

- Aura-t-on la chance de voir une suite de "The Westerner" dans un futur proche ?

C.K.: Comme je veux garder la tête sur les épaules, je ne dirais rien pour le moment.



- Pour "Black Mirror" (nous en parlerons plus tard) vous avez publié une BD sur le site officiel allemand du jeu (que nous republions dans "L'inventaire"). Allez-vous faire quelque chose de similaire pour "The Westerner" ?

C.K.: Comme la campagne publicitaire pour "The Westerner" bat déjà son plein en Allemagne je dirais non. Mais qui sait ?

Black Mirror

- Pour les lecteurs qui ne connaissent pas bien "The Black Mirror", pouvez-vous nous décrire brièvement ce jeu ?

C.K.: Black Mirror est un jeu d'aventure classique en 2d "point & click", comme nous connaissons et adorons. Vous incarnez Samuel Gordon, un jeu aristocrate anglais, qui a quitté la maison de ses ancêtres, le sombre château de "Black Mirror", il y a 12 ans et qui ne veut pas y retourner, car sa femme y est morte dans un incendie.

Mais maintenant son grand-père est mort dans d'étranges circonstances, et Samuel ne veut pas croire au suicide, que tout le monde dans le château essaie de lui faire croire. Il retourne alors au château et commence son enquête. Il déambule à travers ce somptueux, mais ténébreux château et ses environs... qui vont lui révéler les anciens et terribles secrets de la famille..

- Pouvez-vous nous dire les différentes notes que vous avez reçues lors des tests dans la presse de votre jeu ?

C.K.: Black Mirror a reçu des notes entre 80 et 90 %. Comme technologiquement il n'est pas aussi





révolutionnaire que "The Westerner", les grands magazines de jeux vidéo lui ont donné des notes entre 80 et 83 %. Sur internet Black Mirror fait même mieux. La plupart des testeurs ont été éblouis par l'histoire, et les sombres, mais magnifiques décors.

- Black Mirror contient un certain nombre de scènes assez dures. Est-il déconseillé à la vente pour les plus jeunes ?

C.K.: Il a obtenu un "USK 12", (USK= Unabhängige Selbstkontrolle, control indépendant) ce qui signifie qu'il ne peut être vendu aux enfants en dessous de 12 ans. Mais ce n'est pas un jeu si violent que ça, vous n'y tuez personne et vous ne voyez pas énormément de sang.

- Quand le jeu est-il sorti ?

C.K.: Début avril.

- Combien de copies de Black Mirror avez-vous vendues depuis ?

C.K.: Black Mirror s'est extrêmement bien vendu, mais pour les mêmes raisons qu'avec "The Westerner" je ne peux pas vous révéler les chiffres.

- Etes vous satisfait des ventes ?

C.K.: Nous en sommes très très satisfaits. Black Mirror est passé du stade de jeu inconnu à une très belle surprise dans les pays germanophones, battant les ventes de jeu comme Battlefield Vietnam et Far Cry qui sont des best-sellers ici. Sur amazon.de, nous étions même dans au top des ventes de jeu PC la première semaine d'avril.

- La version anglaise du jeu propose des voix de qualité médiocre, dont beaucoup de joueurs se sont plaints. Avez-vous fait un effort pour trouver de bons acteurs dans la version allemande et quelle

était sur ce point la réaction des fans et de la presse ?

C.K.: Nous connaissons les problèmes de voix dans la version anglaise et nous avons bien sûr décidé de gommer cette erreur. Pour Samuel, dtp a même commencé par des sondages sur Internet dans lequel nous avons placé des noms de voix très connues avec par exemple les voix allemandes de Robert de Niro, Al Pacino, Kurt Russell et Johnny Depp.

Nous nous y attendions et l'espérons le public a choisi, le doubleur allemand de Johnny Depp. Si vous regardez Samuel et vous souvenez de Johnny Depp dans "Sleepy Hollow", vous verrez que c'est le bon choix. Nathan a fait un excellent travail, tout comme les autres acteurs, tous des professionnels confirmés. C'est un des aspects de Black Mirror que les fans et la presse ont préféré.

- Comme dit précédemment vous avez publié une BD basée sur Black Mirror. Que pensent les fans de cette stratégie marketing et comptez-vous faire d'autres choses similaires pour vos futurs jeux ?

C.K.: Pour presque tous nos jeux, nous sortons quelque chose de spécial comme cette BD. Pour "Robin des bois: Defender of the Crown" nous avons sorti un jeu de cartes avec dessus un château allemand, pour Black Mirror nous avons réalisé une BD, pour Tony Tough nous publions des informations utiles, comme "les cochons ne peuvent pas vomir", chaque jour, présenté comme "la sagesse de Tony".

Les fans adorent, et pour ceux qui ne se sont pas encore décidé à acheter le jeu ça leur aiguise l'appétit. Dtp prévoit d'autres choses similaires pour ces futurs grands titres, mais nous ne savons pas encore si ça sera de nouveau une BD.

- Quelles sont les critiques que vous avez reçues de la part des clients ? Qu'est-ce qui leur a plus plu dans le jeu et le moins plu ?

C.K.: Les critiques sur différents forums allemands sont excellentes. Tout le monde semble aimer le jeu. Ils aiment tous l'ambiance sombre, les graphismes somptueux, l'atmosphère, la localisation. Certains par contre n'ont pas aimé la fin. Je l'ai dit, Black Mirror est un jeu mystérieux par bien des aspects. Et tous les mystères ne sont pas résolus à la fin du jeu. C'est ce que certaines personnes sur le forum ont écrit, mais d'autres considèrent ça comme de l'"anti fin à l'américaine" et ont adoré ça.



Jeux d'aventure / Général

- Vous semblez avoir accaparé le marché des jeux d'aventure dans les pays germanophones. Dans notre précédente interview quand nous vous demandions si vous projetiez de publier vos jeux ailleurs que dans un pays germanophone vous aviez répondu avoir certains associés avec lesquels vous coopérez dans différents pays. Quelque chose a changé depuis et prévoyez-vous d'élargir vos activités dans d'autres pays?

C.K.: Nous sommes toujours tournés vers les pays germanophones et nous coopérons avec d'autres sociétés étrangères comme GMX en Angleterre ou Focus en France.

- Avez-vous des jeux d'aventure que vous surveillez du coin de l'oeil et qui vous intéresserait de publier?

C.K.: Nous gardons un oeil sur quelques-uns, mais je ne peux rien vous dire comme je l'ai dit précédemment.

- Il y a beaucoup de développeurs indépendants qui créent de fantastiques jeux d'aventure, lesquels n'utilisent pas le même niveau de technologie que les titres commerciaux (pas de voix, basse résolution), cependant il est tout de même plus

La BD "The Black Mirror" que vous voyez sur la page suivante nous a été fournie par DTP. La BD a été publiée pour la première fois sur le site Web allemand du jeu, en allemand (évidemment) mais nous vous publions ici la version anglaise. Nous avons divisé la BD en 2 parties, car la taille du magazine doit être la plus réduite possible pour que les lecteurs ayant une petite connexion puissent le télécharger sans attendre des heures. Le mois prochain nous publierons la deuxième et dernière partie. Pour ceux qui veulent en savoir plus sur "Black Mirror" vous pouvez lire notre test dans "L'inventaire" 11. Si vous voulez acheter la version anglaise du jeu vous pouvez le faire en cliquant sur la publicité en page 6 de notre magazine et le commander directement depuis la boutique de "GMX Media", en faisant ça vous aidez financièrement L'inventaire (uniquement pour la version originale).

(Traduction : Ben)



amusant de jouer à certains de ces titres que beaucoup de jeux présents en magasin. Quelques exemples : "Cirque De Zale" que nous avons testé le mois dernier ou "No-Action Jackson" que nous testons ce mois-ci. Pensez-vous possible que ces développeurs puissent arriver à un accord avec les éditeurs pour publier leur jeu dans la gamme bas prix (peut être même via une distribution online) ?

C.K.: C'est une possibilité. Mais ce n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Vous devez garder un oeil sur votre réputation d'éditeur en publiant seulement des jeux d'aventure de grande qualité. Ce fut un dur combat pour que la presse et les clients quand ils pensent "jeu d'aventure" automatiquement viennent à l'esprit "dtp" mais aussi "grande qualité". Si nous publions tout d'un coup des jeux d'aventure à petit budget qui pêchent par leur graphisme et leur bande-son, nous anéantirons notre réputation dans la presse. C'est difficile. Beaucoup de fans seraient fiers de nous, mais beaucoup aussi seraient fâchés qu'on publie des jeux qui ne répondent pas au standard actuel.

- Avez-vous quelque chose à ajouter ?

C.K.: Si vous êtes développeur et cherchez un éditeur allemand, contactez-nous: c.kellner@dtpag.com. Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux jeux et nous jetterons un oeil sur le vôtre. Pour tous les autres: continuez l'aventure !...

BLACK MIRROR

The Prologue



1970



NO ! ...

ARGH...THESE DAMN NIGHTMARES... MY HEAD...



OH NO...WILLIAM...WHY FOR GOD'S SAKE HIM? BUT I MUST NOT EVER RETURN TO BLACK MIRROR...



AS I WAS THINKING ABOUT THE DEATH OF MY WIFE I LOOKED AT THE SMALL TABLE BESIDE MY BED. I HAD NOT OPENED THE OBITUARY NOTICE ON IT YET... FOR OBVIOUS REASONS...



BLACK MIRROR

The Prologue

#2



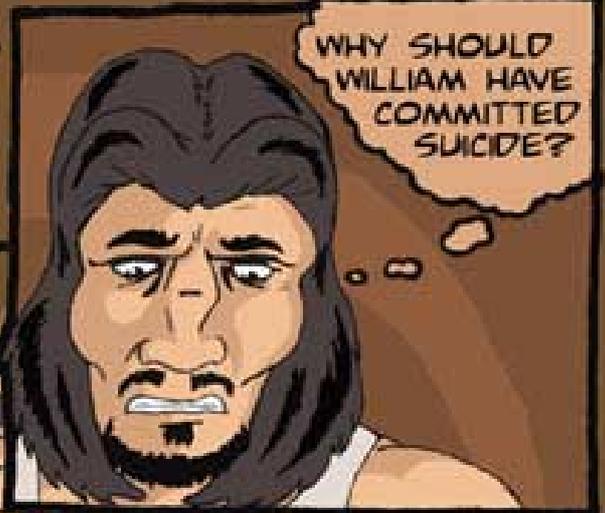
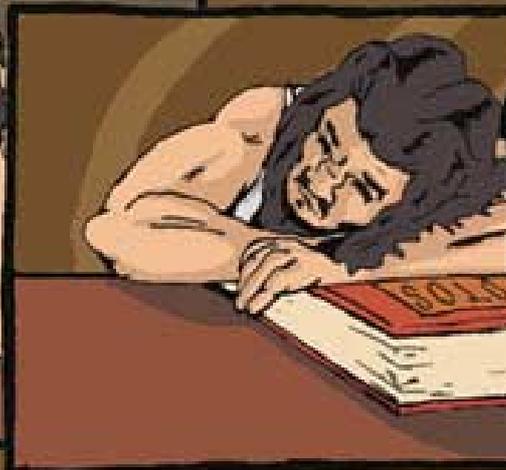
by *Lighting*



AGAIN, IT WAS ONE OF THESE CLOUDY DAYS ON WHICH I HAD TO MAKE A SERIOUS DECISION.



THE MORE I THOUGHT ABOUT IT...



WHY SHOULD WILLIAM HAVE COMMITTED SUICIDE?

...THE MORE I UNDERSTOOD THAT I HAD TO RETURN TO BLACK MIRROR.



THE PLACE OF MY DARK PAST...

HAD FINALLY CALLED ME BACK!



WWW.BLACKMIRROR-GAME.DE



Sur le site de Adventure Game Studio on peut lire la phrase suivante : «...AGS vous permet de créer vos propres jeux d'aventure point & click à la façon des jeux LucasArts et Sierra du début des années 90. Cela se fait grâce à un environnement de développement facile à utiliser, et d'un moteur intégré. »

La plupart des amateurs de jeux d'aventure savent très bien que ce n'est pas parce qu'il existe des outils pour les produire qu'il suffit de s'enfermer pendant un mois devant son ordinateur pour créer un chef d'oeuvre ; il manque souvent une bonne dose de talent sur les jeux que l'on peut voir apparaître sur divers forums. Des milliers de jeux ont été créés à l'aide d'outils de développement qui ne requièrent pas énormément de programmation, la majorité d'entre eux ne valent pas le coup d'être téléchargés. Mais de temps en temps un jeu arrive à sortir du lot et à surprendre tout le monde. Mesdames et messieurs, laissez moi vous présenter "No-Action Jackson"...

L'histoire : Le jeu commence sur une scène qui montre trois gars en train de jouer à un jeu de rôle « hack & slash ». Jackson, qui est de toute évidence le leader du groupe, explique à ses deux amis, Morry et Anderson, comment ça marche. Dès la première scène on se fait une idée du monde à la fois drôle et rebelle de notre héro, No-Action Jackson, alors qu'il explique les événements qui ont précédé. Dès le début du jeu la qualité des dialogues saute aux yeux.

Le jeu continue sur une autre scène où l'on voit Jackson dans sa chambre se faire gronder par sa mère. Une fois encore les dialogues sont croustillants, éloquentes et vont droit au but. Le scénariste, Britton O'Toole (sûrement

un pseudonyme !), réussi à donner le plus d'informations possibles dans un minimum de temps, tout un art. Ainsi en un temps record nous savons où nous sommes et ce que nous devons faire. Jackson veut rejoindre Morry et Anderson pour jouer à un hack & slash appelé "Slackmaster", mais malheureusement ses grands parents sont arrivés et Jackson se retrouve obligé d'occuper son grand père. Il ne pourra pas aller jouer tant qu'il n'aura pas trouvé un moyen de sortir de la maison, mais cela ne va pas être si simple.

Plusieurs autres tâches apparaissent au fur et à mesure, comme aider la grand mère à réunir les ingrédients pour une recette et retrouver la canne du papy. Mais il vous faudra tout d'abord vous échapper de la maison, et ce n'est pas aussi facile que ça. A la base vous pouvez sortir de la chambre de Jackson et marcher jusqu'à la salle de bain, toutes les autres pièces sont fermées. Si cela peut sembler un peu léger pour un jeu d'aventure, je vous garantie que ça ne l'est pas et que ça marche à merveille.



La Hantise de tous les enfants...

La complexité des puzzles, qui inclue des combinaisons d'objets dans l'inventaire, place ce jeu bien au dessus de ses semblables, les puzzles sont assez corsés pour faire réfléchir mais pas au point de nous empêcher de progresser. Mais ce n'est pas non plus un jeu facile à résoudre. Tous les puzzles et problèmes que vous rencontrez sont, à l'exception d'un seul qui m'a rendu fou, complètement logiques et solvables.

La partie la plus intelligente de ce jeu est sa structure, mais si vous êtes immergé complètement dans le jeu, vous ne vous rendez même pas compte de la façon dont c'est fait. Ce sont des flash-back rétrospectifs, chaque séquence fait avancer l'histoire dans le temps. En d'autres mots, Jackson raconte l'histoire rétrospectivement depuis la toute première scène, c'est très ingénieux. Combien de développeurs de jeux d'aventure amateurs risqueraient cela ? Je n'ai rencontré ce type de structure que dans des jeux professionnels avec des budgets faramineux.

Si vous aimez réfléchir vous adorerez ce jeu. Bien que certains dialogues ne mènent à rien en particulier, il est important de parler à tous les personnages que vous rencontrez car, occasionnellement, vous serez récompensé par un objet placé dans votre inventaire ou un indice qui vous aidera à avancer.

De nombreux personnages font partie de cette histoire, dont un chat appelé Rufus, mais le personnage le plus intéressant est Jackson lui-même. C'est un jeune homme à la nature complexe, qui exprime sa rage et sa rébellion d'une forte manière. Il n'a pas changé les draps de son lit depuis très longtemps. Lorsque vous lui demandez d'ouvrir la fenêtre de sa chambre il se plaint que l'air frais fera disparaître l'odeur musquée. Lorsqu'il apprend que ses grands parents arrivent, il explique qu'il « n'a pas de temps à perdre à s'occuper de ses proches. » Si vous êtes un ado, ou un parent d'ado, tout cela vous semblera familier, mais jusqu'à quel point ?



L'influence de DOTT est flagrante

Graphismes : Le jeu se joue en plein écran, en graphismes 2D haute résolution. Ce ne sont pas des graphismes superbement réalisés, tout simplement parce que ça n'a pas lieu d'être. Les graphismes rappellent les jeux LucasArts, et ils sont parfaits pour Jackson, tout aussi bien que Bernard dans « Day of the Tentacle ». No-Action Jackson a des airs de dessin animé, ce qui est étonnant pour un jeu amateur, et ici j'utilise le mot « amateur » dans le sens où l'auteur n'est pas payé, le scénario se rapprochant d'un jeu professionnel. La somme de travail qui a été fournie pour les graphismes est étonnante et mérite une ovation.

L'animation est excellente. Lorsque vous faites bouger Jackson, je ne sais pas ce qu'il fume, mais il répond avec de très bons réflexes, même si parfois on a l'impression qu'un cheval invisible se trouve en dessous de lui. Sur le plan négatif, j'ai trouvé étrange que seule la moitié du visage bouge lorsque les personnages parlent. Une autre chose bizarre, lorsque le personnage bouge, le texte au dessus de lui lorsqu'il parle bouge avec lui et traverse la pièce, c'est assez déroutant quand on le voit pour la première fois.



Rufus le chat



No Action Jackson regorge de personnages

MIDNIGHT NOWHERE

Midnight Nowhere est un jeu d'aventures « point and click » à la 3^{ème} personne des Russes Buka Entertainment. Je viens juste de le finir et je dois dire que je suis étonné. On n'entend pas beaucoup de bonnes choses à son sujet mais il s'est avéré être un des quelques bons jeux d'aventures disponibles sur le marché en ce moment. Prenez garde cependant, si vous êtes offensés par la nudité, la vulgarité ou les images sanglantes ce jeu n'est certainement pas pour vous. Si cependant rien de ce qui précède ne vous choque, vous allez l'apprécier. Voyons comment Midnight Nowhere se comporte, point par point.

L'histoire : on est en 2015 et à Black Lake (Lac Noir, ndt), une ville imaginaire avec des règles strictes et un contrôle gouvernemental serré. La ville a été infestée par la présence d'un serial killer qui a propagé la terreur parmi les citoyens de Black Lake. Presque tout le monde essaye de quitter la ville par tous les moyens possibles. Cependant, les autorités ont installé un mur que personne n'a le droit de franchir. La rumeur dit que si vous franchissez le mur vous serez mis en quarantaine, bien que certains croient que vous êtes tués à la place, de sorte que les autorités soient sûres que le serial killer ne sortira pas de la ville ... vivant.

Vous vous réveillez dans une morgue. Vous ne savez pas qui vous êtes ou pourquoi vous avez été emballés dans un sac parmi plusieurs autres corps morts. Pendant que vous essayez de sortir de l'hôpital vous découvrez de plus en plus de cadavres et personne n'est là pour vous éclaircir la situation. Par conséquent votre tâche principale est de sortir de cet hôpital-cimetière et de découvrir qui vous êtes et comment vous avez atterri dans cet endroit. L'histoire du jeu est magnifique (condition: si vous n'êtes pas offensés par la nudité, la vulgarité ou les images sanglantes). C'est la grande force du jeu. Vous découvrirez régulièrement de petits bouts d'information, certains vous donneront des éléments de réponses, d'autres donneront naissance à encore plus de questions.

Même s'il n'y a pas beaucoup de personnages vivants à qui parler, le personnage principal du jeu décrit presque tout, et vous vous sentez très immergé dans ce monde grâce à ses commentaires. Je peux imaginer que certains des commentaires seront considérés par certains (particulièrement les joueuses) forcés et sexistes mais si vous êtes disposés à regarder au-delà, vous trouverez beaucoup de blagues et de plaisanteries hilarantes malgré le côté horreur du jeu.

Il pourrait ne pas y avoir beaucoup de personnages vivants comme nous l'avons déjà dit, mais il y a beaucoup de morts, dont vous devrez révéler les mystères et les secrets en recherchant leurs documents ou en examinant les objets qu'ils tenaient. Il y a également quelques personnages à qui vous pouvez parler, et ils sont plutôt intéressants.

Midnight Nowhere se situe très haut quand vient l'Atmosphère. Le super scénario comme les arrangements inquiétants créent un monde d'aventures réminiscentes comme Dark Seed et Shadow of the Comet. Ce devrait



Pourquoi quelqu'un bloquerait la sortie ?



Votre ancien voisin

sûrement être un premier jeu d'aventure extra pour les personnes qui aiment les jeux d'horreur comme Silent Hill et Resident Evil, donc si vous connaissez l'une de ces personnes et qu'elle vous demande quel jeu d'aventure récent lui recommanderiez-vous, Midnight Nowhere est la réponse que vous devriez leur donner. Ce que j'ai vraiment apprécié à propos de Midnight Nowhere est qu'au lieu des moments lassants et 'censément' effrayants, avec des bruits soudains et forts que les films de Hollywood utilisent pour essayer d'effrayer les moins de 12 ans, les réalisateurs ont à la place employé une ambiance pour créer un sentiment déstabilisant et flippant dans chaque nouvel endroit que vous visitez.

N'attendez pas de moi que je vous dise la fin, puisque mon éthique actuelle ne me permet pas de faire quelque chose comme cela, mais je pourrais indiquer que le final vous donne le genre de sentiment 'doit le jouer deux fois', à cause de quelques questions restées sans réponse des réalisateurs ou pas complètement comprises.



Explorez l'hôpital abandonné



Celui-ci ne fait pas la sieste

L'histoire est pleine de symboles et des références à des livres, films, auteurs et jeux vidéos également, parmi lesquels vous pouvez même repérer les célèbres jeux Larry. Vous pouvez également voir quelques image-parodies de sociétés bien connues, comme un téléphone dont le nom est Hokia (Nokia) ou une société appelée Iceberg avec un logo fait d'une montagne entrelacée (Sierra).

Graphismes : Les graphiques de Midnight Nowhere, bien que non spectaculaires, servent bien l'objectif du jeu. Il utilise des personnages 3D sur des décors ré-rendus. Il y a habituellement au moins 2 plans de caméras dans chaque pièce. La caméra est fréquemment placée près de l'action, par conséquent cela ne prend pas beaucoup de temps de marcher d'un d'écran au prochain et cela renforce également l'immersion. L'exemple opposé quant au placement de la caméra serait Syberia et The Longest Journey où la vue est souvent placée bien loin de l'action et parfois vous avez dû observer un personnage 3D minuscule marcher d'un bout de l'écran à l'autre.

Les modèles 3D ne sont pas les meilleurs que vous ayez jamais vus, parfois les corps des personnages et les têtes semblent légèrement bloquées. Mais même si les graphismes ne sont pas du dernier cri, ils parviennent à réaliser ce que les réalisateurs voulaient ... vous faire flipper. Les décors sont habituellement très sombres. Les murs des bâtiments que vous allez visiter dans le jeu sont remplis d'affiches ou de peintures bizarres et provocatrices, comportant des personnes avec des parties du corps déformées ou des femmes nues. Vous ne voyez les cutscenes non-interactifs que peu souvent mais quand c'est le cas, les vidéos utilisées sont très bien faites. Plus d'entre elles auraient été certainement bienvenues pour créer un meilleur sentiment cinématographique.

Sons : C'était une belle surprise que d'écouter de bonnes voix. Buka Entertainment ont probablement prouvé que trouver des acteurs professionnels n'est pas une question d'argent mais de temps et d'effort pour trouver les bonnes personnes pour ce travail.

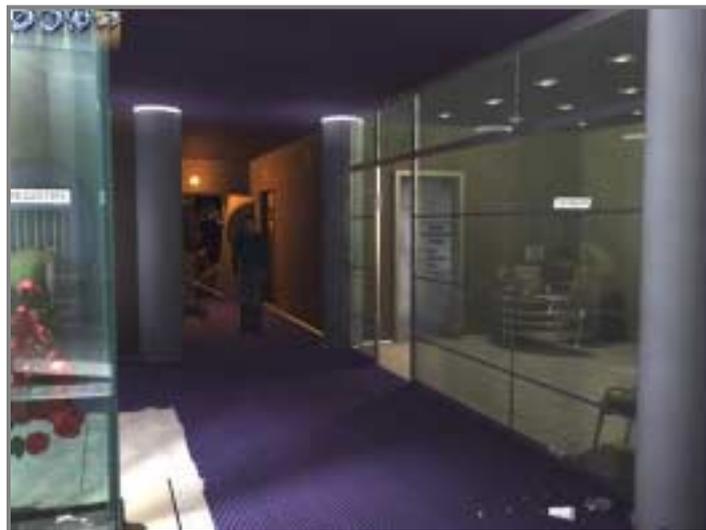
Les musiques utilisées sont des musiques d'ambiance la plupart du temps. Celle entendue dans la 'pièce-au-ventilateur' était en particulier une des plus angoissantes que j'ai entendues récemment. Cependant, le truc ennuyeux, c'est que les musiques ont tendance à être lues en boucle sans interruption, et après un moment elles deviennent tout à fait pénibles, particulièrement si vous devez passer beaucoup de temps dans une certaine salle à rechercher des indices ou essayer de résoudre un puzzle.

Gameplay : Comme la plupart des autres jeux d'aventures récente le gameplay est probablement la partie où Midnight Nowhere ne donne pas tout ce qu'il devrait. D'abord l'interface devient plus un obstacle qu'autre chose. Commençons par décrire comment cela fonctionne. Vous avez quatre icônes sur le coin supérieur gauche de votre écran représentant les commandes Regarder, Parler, Prendre, et Pousser/Utiliser. ***Spoilers*** Plus tard dans le jeu vous obtenez également une autre icône qui ouvre un PDA dont notre héros principal se sert pour garder des notes. ***Fin des spoilers***

Pour quelque raison les développeurs ont décidé que les hotspots n'apparaîtraient avec aucune des commandes que vous choisirez. Cela signifie par exemple que s'il y a un objet qui peut être poussé, disons un bouton, et que vous avez choisi la commande 'Prendre' à la place quand vous passez votre curseur sur l'écran, le jeu ne vous fera pas savoir qu'il y a là un bouton sur lequel



Envie de regarder derrière la vitre ?



L'atmosphère est plus claire, mais pas pour longtemps

vous pouvez agir même si vous passez au-dessus de lui avec votre curseur. Vous devriez choisir la commande de 'Pousser/Utiliser' d'abord, balayer l'écran encore avec votre curseur et alors vous saurez qu'il y a un bouton là que vous pouvez pousser.

En plus, pendant le jeu les actions Prendre et Pousser/Utiliser deviennent confuses. Parfois vous prendrez des objets sur les corps alors qu'à d'autres moment vous aurez besoin de choisir la commande Pousser/Utiliser à la place. Ceci devient irritant quand par exemple vous passez votre curseur sur un corps en choisissant une des commandes ci-dessus, et si vous ne trouvez rien c'est qu'il n'y a rien là ou que vous pourriez employer l'autre commande, donc vous devez faire la chasse au pixel au même endroit deux fois. Les choses s'aggravent par le fait que quand vous choisissez la bonne commande, vous devez cliquer plusieurs fois le même objet pour récupérer tous les objets dont vous avez besoin. Il est donc facile de rater un objet dont vous avez besoin pour avancer dans le jeu.

Les tâches du jeu semblent parfois tout à fait intéressantes et originales mais après un moment elles se répètent un peu et votre excitation initiale diminuera. Vous passerez la majeure partie de votre temps à rechercher des mots de passe, clefs et les codes d'accès qui vous donneront l'accès à une information confidentielle ou qui vous laisseront entrer dans une salle verrouillée. À la fin du jeu vous serez probablement malade et fatigué des mots de passe et des clefs. Une autre chose qui est ennuyante avec le gameplay est que certains des conseils indiqués dans le jeu sont placés en des endroits pas très visibles et plusieurs fois il n'y a même pas de zones cliquables, donc facile à manquer.



Enfin pour les côtés négatifs, j'ai rencontré une des plus mauvaises tâches que j'ai jamais rencontrées dans des jeux d'aventure, et ce n'était pas pour la progression je n'aurais jamais passé ce point. ***Spoilers*** Il y a une salle avec quatre lits et quelques types là-dedans, et vous devez regarder le lit gauche supérieur, juste après ça le lit inférieur gauche, juste après le lit inférieur droit et après sortez de l'endroit étroit où vous êtes et parlez immédiatement avec un de ces types. Vous n'obtiendrez de réponse que si vous avez suivi cet ordre. Si vous parlez au type en faisant toute autre chose indépendamment de cet ordre exact dont j'ai parlé il ne vous répondra pas. ***Fin des spoilers***

Le gameplay n'est cependant pas entièrement mauvais. Il est facile de se déplacer d'un endroit à l'autre car la caméra est placée près de l'action. Certains des puzzles de mot de passe sont réellement tout à fait futés au début du jeu, mais ils tendent à se répéter beaucoup plus souvent qu'ils devraient, ayant pour résultat un gameplay pas très diversifié.

Quand vous n'ouvrez pas de portes et cherchez des mots de passe, il y a vraiment quelques tâches très innovantes que vous devez accomplir. On dira simplement que vous ferez certaines choses dans ce jeu que vous n'avez pas fait avant dans les jeux d'aventures (ou peut-être même dans vos vies). Donc pour résumer il y a des moments où vous apprécierez l'excellent gameplay au dépit d'une interface défectueuse, mais Buka devrait prêter plus d'attention sur le gameplay de



leurs futurs projets.

Infos Générales : Le jeu tient en 2 CDs. J'ai rencontré deux bogues en jouant, et les deux étaient des problèmes graphiques. C'était : a) je ne pouvais pas regarder un objet de l'inventaire dans une fenêtre (mais résolu en jouant avec les configurations graphiques) et b) en 2 endroits l'animation du personnage était vraiment étrange avec un début de moonwalk dans la salle de bains (ou peut-être était-ce une des plaisanteries des gars de Buka s'amusant de Michael Jackson?) et son cou, ses bras et ses jambes sont restés raides tandis qu'il continuait à se déplacer. Étrange mais en même temps tout à fait drôle.

En quelques mots ... Midnight Nowhere pourrait ne pas être le meilleur jeu d'aventure et ce n'est certainement pas approprié aux personnes qui n'apprécient pas l'humour noir, la drogue, la nudité ou les scènes sanglantes. Ce n'est certainement pas un jeu que vous achèteriez pour l'anniversaire de vos enfants.

Mais pour ceux que cela ne dérange pas, l'histoire est très bonne et l'atmosphère superbe. Si le gameplay avait suivi le niveau de l'histoire, nous parlerions déjà de ce jeu comme étant un classique. Espérons que produira d'autres jeux au scénario aussi beau, mais avec une interface et un gameplay améliorés.

- Dimitris Manos (Traduction Derje Boven)

Information	The Verdict
Title: Midnight Nowhere	Story: 94
Developer: Buka	Graphics: 84
Category: Point and Click	Sound: 81
Perspective: 3rd Person	Gameplay: 47
Difficulty: Medium	OVERALL: 75
Site:	
http://www.buka.com/game/Game_14.htm	
Sys Req: Windows, Pentium 2 400MHz, 1GB HD, 64MB RAM, DirectX Video	* Overall = (2 X Story + 2 X Gameplay + Graphics + Sound) / 6

SCHIZM

II

CHAMELEON

Aventuriers... réunissons-nous autour de la braise vacillante du feu de camp et pensons ! Aimez-vous les puzzles basés sur les couleurs ? Aimez-vous les énigmes mathématiques ? Aimez-vous des labyrinthes irritants, ennuyeux et ineptes ? Êtes-vous un maître des sciences mathématiques et des analyses statistiques ? Peut-être avez-vous un diplôme d'algèbre linéaire ou d'arithmétique avancée ? Si vous avez répondu non à une de ces questions alors "Schizm II - Mysterious Journey II : Chameleon" vous arrachera le cerveau, le mettra dans une petite balle et le fera rouler loin de vous. Vous ne me croyez pas ? Lisez ce qui suit. Read on...

L'histoire : Vous jouez le rôle de Sen qui, se réveillant à bord d'une station spatiale, se trouvant dans un état de délabrement avancé, se rend compte qu'il n'a plus aucun souvenir du passé. Il souffre d'amnésie, ce qui est probablement une bonne chose, car un hologramme vous informe que vous êtes entièrement coupable d'avoir trahi votre peuple et détruit son monde. Directement une grande pression pèse sur vous ! Sen a été cryogénisé il y a 200 ans comme punition pour ces crimes présumés. Maintenant la station spatiale dévie de son orbite et va très bientôt s'écraser sur la planète juste en dessous. Donc il vaut mieux agir tout de suite, atterrir sur la planète, et mettre de l'ordre dans la pagaille dont vous êtes apparemment clairement responsable... Ah, si seulement c'était aussi simple...

La plupart des jeux d'aventure actuels contiennent des cinématiques assez longues, qui vous éloignent, vous le joueur, des équations insolubles... désolé, mais ici vous résoudrez seulement des puzzles ! Et là c'est un des

problèmes principaux. Les mathématiques étaient ma plus mauvaise matière à l'école et dès que quelqu'un prononce "Nombres de bases" mes yeux se glacent. Dans ce jeu certaines énigmes à base de couleurs sont en apparence insolubles, certaines énigmes mathématiques complexes avec des bases 4 ou des bases 12 sont incompréhensibles (dû moins pour moi) et quelques énigmes de portes fermées paraissent irréalisables pour le commun des mortels, qui lui veut juste jouer à un jeu vidéo.

Dès l'instant où vous posez le pied sur la planète vous êtes confronté à toute une série de puzzles qui vous sont présentés dans un langage extraterrestre dont vous n'avez aucune connaissance. Il n'y a aucun indice ou conseil, aucune instruction. Vous devez résoudre ces puzzles ou vous n'avancerez pas beaucoup plus loin dans le jeu. Et ne perdez pas votre temps à chercher une solution, car certaines énigmes ont des solutions aléatoires qui changent à chaque partie. Un de mes copains a joué au jeu et ça lui a "seulement" pris cinq heures pour résoudre une énigme corsée... d'oh !



Le monde alien de Schizm 2

Le scénario a été écrit par l'écrivain de science-fiction professionnel Terry Dowling et l'histoire n'est pas la plus originale pour un scénario de science-fiction, technologie contre nature, ça aurait pu être développé en un concept plus qu'acceptable pour un jeu d'aventure. Cependant ça ne c'est pas passé ainsi, car les développeurs de ce jeu ont semble-t-il atteint une impasse dans le développement du jeu. Peut-être que les conversations chez le développeur se limitaient à quelque chose comme ça: Hé les mecs, le scénario de Terry est limité à 5 heures de jeu. On devrait peut-être rendre les énigmes incompréhensibles, voire tirées par les cheveux pour que le joueur moyen mette des années à finir ce jeu...

Et c'est exactement ce qu'ils ont fait. Le jeu est un cauchemar cérébral, et ça vous prendra certainement des lustres pour le terminer - si vous ne vous laissez pas de déambuler à travers une pléthore de situations ambiguës et choisies arbitrairement ! Clairement, c'est un jeu d'aventure très différent des autres, les développeurs ont voulu que les joueurs ne trouvent pas de solution à leurs énigmes ; sinon pourquoi les différentes énigmes seraient si difficiles à négocier..

La ligne de conduite de n'importe quel jeu d'aventure devrait immerger totalement le joueur dans un monde rempli de suspense et d'action - chaque réflexion, chaque action, devrait avoir une conséquence. Pas dans ce cas çà. Vous ne devez pas collecter beaucoup d'objets dans votre inventaire, et même pas les combiner, tout ce que vous avez à faire c'est résoudre une flopée d'énigmes incroyablement difficiles qui sont placées sur votre chemin. Mais il y a tellement d'énigmes insolubles qui attendent la plupart des joueurs dans ce jeu que beaucoup erreront et dériveront dans les méandres de la complexité de ces mondes. confusion.

C'est un jeu qui manque de collaboration entre les différents personnages - quelques fois vous vous sentirez totalement seul dans ce monde extraterrestre, vous promenant d'un lieu désert à un autre. Les seules conversations intéressantes se trouvent dans les cinématiques, et bien que l'on vous ai donné le pouvoir des "chameleon", le manque d'interaction entre les personnages est trop présent. La plupart des aventuriers veulent explorer les lieux, découvrir des objets utilisables, parler aux autres personnages et progresser vers une destination précise. Malheureusement, ce n'est pas possible avec ce jeu, car vous devez faire preuve d'une chance inouïe pour pouvoir ne serait-ce que progresser légèrement.

Graphismes : Les graphismes 3d sont réellement



Un monde tout en 3D

étourdissants et peuvent être adaptés à la plupart des résolutions d'écran. Malheureusement, si vous voulez découvrir le plein potentiel de ces graphismes extravagants vous aurez besoin d'une carte T&L installée sur votre ordinateur. computer.

Qu'est-ce qu'une carte "T&L"? Je n'en ai absolument aucune idée. Tout ce que je sais ce que je n'ai pas cette carte installée sur mon ordinateur, et il y a de grandes chances pour que vous n'ayez pas cette carte non plus. En regardant les performances graphiques de ce jeu sur mon ordinateur, qui a moins d'un an et une configuration bien supérieure à celle requise pour ce jeu, j'ai comme l'impression de patauger dans de la confiture de fraise en portant des palmes de taille 14.

Les cinématiques sont saccadées et la fréquence d'affichage des images (frame rate) dans la partie principale du jeu atteignent des niveaux inacceptables. Les animations aussi sont saccadées et des bruits métalliques se font entendre tout du long. Je sais que j'ai besoin d'une carte T&L, mais je ne vais pas acheter une carte graphique pour un seul jeu. Et ça, bien sûr, c'est juste un des problèmes. Combien de personnes iront acheter une carte graphique spécifique pour joueur à un seul et unique jeu ?

Bande-son : Les effets sonores du jeu sont excellents. Si vous vous faites des cheveux gris avec ces énigmes tout aussi difficiles les unes que les autres, arrêtez-vous un moment et écoutez. Le bruit du vent, les oiseaux, l'eau qui coule - les sons ambiants qui vous entourent sont probablement les meilleurs jamais entendus dans un jeu vidéo.

Les arrangements orchestraux, qui sont aussi très bien écrits, rehaussent l'ambiance du titre et accompagnent vos actions. La musique peut faire un jeu ou le détruire ; trop et ça devient dérangeant ; pas assez et vous pouvez dire au revoir à l'ambiance du titre — ce jeu a juste la bonne dose de musique. J'ai remarqué que pendant les longs moments que je passe à essayer de résoudre certains puzzles, la musique s'arrête et seul le son de ma tête résonnant contre le mur le plus proche est audible.

Les voix sont, pour une grande partie, de bonne qualité. Il y a un personnage qui s'exprime avec une voix plus qu'étrange, mais tous les autres s'en sortent très bien.



La 3D vous permet de marcher au lieu de se téléporter



Un des personnages rencontrés

Gameplay : C'est un jeu à la première personne avec une maniabilité très simple, mais efficace, et c'est probablement l'avenir des jeux d'aventure de ce genre. La souris ou le clavier (la combinaison "WASD" utilisée dans la plupart des FPS) peuvent servir à naviguer dans ce paysage extraterrestre, mais je pense que la plupart des joueurs utiliseront la souris. Ce n'est pas un jeu qui peut être classé dans la catégorie "point & click", cependant vous devez utiliser la méthode du "point & click" pour activer les énigmes omniprésentes.

Le point important c'est de s'habituer au menu à partir duquel vous pouvez effectuer plusieurs actions y compris charger et sauver votre partie. Vous pouvez aussi y retrouver les transcriptions des conversations que vous entendez lors des cinématiques, qui sont très utiles si vous pensez avoir manqué quelque chose. Un journal/carnet de note est aussi très utile pour utiliser au cours du jeu, plutôt que des papiers grand format que j'utilise et qui prouvent que je suis nul en mathématique.

Informations générales : Apparemment les développeurs ont même eu des problèmes pour s'accorder sur un titre. Ils ont littéralement abandonné

et étiqueté le jeu avec des énigmes confuses et illogiques... ce qui est tout à fait dans la lignée de cette série.

Je ne suis même pas sûr de savoir quelles personnes seront attirées par ce jeu, peut-être un professeur de logique avancé de l'université d'Oxford pourrait être intéressé, mais seulement s'il a une carte graphique T&N ! La plupart des joueurs de jeu d'aventure cherchent de grandes histoires avec des personnages variés et intéressants, une interaction avec l'environnement et les objets qui l'entourent sans oublier une fin de qualité... malheureusement, ce jeu très spécial manque de toutes ces choses. Oui les graphismes sont superbes et la maniabilité est très bonne, mais ces deux choses seules ne compenseront jamais un gameplay qui ne s'intègre pas bien au jeu ou encore une intrigue qui sent le déjà-vu.

En quelques mots, "Schizm II - Mysterious Journey II: Chameleon" sort aux alentours de 45 euros ; si vous pouvez convertir ce prix en base 12, arrondir le résultat, et faire tout ça avec des instructions dans un langage extraterrestre, vous aimerez probablement ce jeu....

- Rob Hamilton (Traduction Ben)

Information	The Verdict
Title: Schizm 2	Story: 55
Developer: Detalion	Graphics: 85
Category: Point and Click	Sound: 83
Perspective: 1st Person	Gameplay: 30
Difficulty: Extreme	OVERALL: 56
Site: http://schizm2.tacgames.com/	
Sys Req: Win 98/2000/ME/XP, Pentium 3 800MHz, 64MB T&L Video, 128 RAM	* Overall = (2 X Story + 2 X Gameplay + Graphics + Sound) / 6

Il est temps de voir ce que nos lecteurs pensent de nous. Et continuez d'envoyer vos commentaires et questions à toute l'équipe de ce magazine à l'adresse theinventory@yahoo.com (pour la version en anglais) ou linventaire@planete-aventure.net (pour la version française). Ce moi-çi comme d'habitude nous avons reçu des mails de personnes adorant notre magazine, mais aussi de lecteurs ayant une opinion différente de la notre. Nous commençons avec Harry Fougiaxis de Grèce qui a été très généreux envers notre magazine en nous aidant financièrement via Paypal.

Salut ! Je vous ai envoyé x [édité] euros pour vous aider dans la création de L'Inventaire. J'aimerais attirer votre attention sur le fait que PayPal me prévient que "Votre paiement a été effectué avec une carte de crédit. La possibilité de payer par carte de crédit est réservée pour les membres ayant un "Premier" ou "Business account". Vu que le bénéficiaire de votre paiement a un "Personal account", il lui sera demandé de transformer son compte en un "Premier Account" pour accepter votre paiement".

Bonne chance

Harry

Athènes - Grèce

L'Inventaire : Merci beaucoup pour votre contribution Harry. Malheureusement, très peu d'autres lecteurs sont aussi généreux que vous donc nous avons décidé de changer notre méthode et de mettre de la publicité à la place. Nous faisons de notre mieux pour que l'inventaire reste gratuit à télécharger. Ça prend énormément de temps pour créer chaque article et nous devons quand même gagner notre vie. Donc j'espère vraiment que nos lecteurs comprendront ça et nous aideront dans nos efforts pour garder le magazine en vie le plus longtemps possible. Pour nous aider, vous pouvez juste cliquer sur une de nos publicités et acheter un jeu dans la page Web qui s'ouvre. Par ce moyen vous achetez un jeu d'aventure, et supportez l'inventaire par la même occasion. Si certains lecteurs veulent nous envoyer de l'argent via Paypal ils sont quand même les bienvenus, faites ça à l'adresse theinventory@yahoo.com (et du même coup, nous avons pris un "Premier Account"). Merci beaucoup pour ce geste Harry et nous espérons que nos futurs numéros vous plairont tout autant !

Bonjour tout le monde,

En lisant le dernier "Inventaire" j'ai été surpris d'y trouver un test de "Patrimonium". Comme nous avons sorti la version anglaise il n'y a pas longtemps, vous devez être très actif dans vos recherches sur l'actualité des jeux d'aventure. Je veux juste mentionner notre site officiel, www.patrimonium.de. Il y a aussi une version anglaise de ces pages depuis que l'acte 1 est sorti en Allemagne en décembre dernier. Malheureusement, nous n'avons pas travaillé beaucoup sur l'acte 2 depuis, car nous passons pour l'instant nos examens. Mais ne vous inquiétez pas la plus grosse partie sera finie dans plus ou moins quatre semaines et nous aurons alors plus de temps pour travailler sur Patrimonium.

Salutations

Bernhard Altaner

L'Inventaire : Bonjour Bernhard et merci de nous écrire. Patrimonium est un très bon jeu pour une première fois et nous attendons impatiemment l'acte 2. Je suis aussi le responsable d'une équipe de développement d'un jeu d'aventure et je sais à quel point c'est dur et pas évident de trouver du temps pour le développer. Nous aimons votre travail et espérons que vous trouverez le temps pour terminer cette série.

Bonjour !

Je veux juste vous dire à quel point j'aime lire votre magazine chaque mois. C'est vraiment bien d'avoir une revue dédiée aux jeux d'aventure. Je suis si heureuse que vous continuiez le magazine. Je pense que je crierais si jamais vous l'arrêtez un jour, continuez ce superbe travail. J'attends impatiemment votre prochain numéro.

Lisa Hamblin, une aventurière très reconnaissante.

Nouvelle Ecosse, Canada

L'Inventaire : Bonjour Lisa et merci pour vos commentaires. Comme je l'ai mentionné avant, Randy Sluganski de "Just Adventure" joue un rôle important, grâce à lui le magazine continue c'est donc à lui que reviennent les compliments. Nous espérons que vous apprécierez nos futurs numéros !

Bonjour tout le monde ! J'ai parcouru le 13ème numéro de L'Inventaire et je dois dire que j'ai été un petit peu déçu. D'un coté avoir une rubrique consacrée au jeu d'aventure amateur est une bonne idée, de l'autre la manière dont est conçue cette rubrique n'est pas géniale, du moins à mon avis. Quand vous notez ces jeux, vous annoncez comme argument qu'ils sont gratuits, et donc vous surestimez chaque jeu. Dans votre dernier numéro, vous donnez à "The Black mirror" un score de 83, et dans ce même numéro vous donnez à "Apprentice" un score plus élevé. Je vous laisse choisir quelle décision vous semble la meilleure. Vous dites aussi dans votre rubrique "The Commandments" que vous n'aimez pas les clichés. L'intrigue des jeux "JP an cosmo" et "Apprentice" sont exactement les mêmes. Cependant vous leur donnez encore une note pour le scénario très élevé. Pour terminer je pense que tester les jeux d'aventure amateurs est une bonne idée, mais n'en faites pas trop et testez seulement les meilleurs jeux... comme "King's Quest II VGA". J'ai aussi été très déçu de ne voir aucun test de jeux commerciaux.

A plus!

PS: Par hasard n'auriez-vous pas fait le test de Flashbax sans y jouer jusqu'au bout . Vous pouvez voir mon test ici : http://www.twin-design.com/agsezine/issue4_flashbax.cfm . Maintenant, lisez votre version du test.

Velislav Ivanov

L'Inventaire : Les commentaires que nous recevons pour nos tests sur les jeux d'aventure de développeurs indépendants sont fort différents. Beaucoup pensent que nous notons ces jeux beaucoup trop, d'autres pas assez. Il n'est pas possible de plaire à tout le monde et croyez-moi quand je vous dis que ce n'est d'ailleurs pas dans notre intention. Tandis que les autres articles consacrés aux jeux d'aventure dans la presse ont décidé de donner de bonnes notes à tous les jeux d'aventure commerciaux, qui eux ont beaucoup de fans, nous avons décidé de ne pas aller dans ce sens.

Nous sommes un magazine dédié aux jeux d'aventure dont l'objectif est de vous fournir les dernières nouvelles sur les vrais jeux d'aventure et vous donner notre opinion sur chaque jeu que nous testons. Et contrairement à d'autres types de presse, nous ne jugeons pas les jeux seulement par les graphismes et musiques, mais nous accordons une grande importance au scénario et au gameplay. Vous êtes libre d'être d'accord avec nous ou pas évidemment. Tout ce que nous faisons s'est donner notre avis à tout le monde.

Maintenant concernant les jeux d'aventure "amateurs " comme vous les appelez - un terme avec lequel je ne suis pas d'accord, car beaucoup de projets indépendants ont prouvé qu'ils pouvaient être plus professionnels que les jeux commerciaux. Nous n'allons pas noter les jeux indépendants et les jeux commerciaux à l'aide des mêmes critères et des mêmes règles. La plupart des jeux indépendants sont gratuits, tandis que les jeux commerciaux coûtent 30, 40 ou 50 euros. Il faut toujours en avoir pour son argent, un point que nous prenons en considération. Sans parler des personnes piratant les jeux commerciaux, car leur avis ne nous intéresse pas.

Vous déclarez aussi que nous avons donné une note moindre à "Black Mirror" qu'à "Apprentice" et à "Out of Order". Premièrement, remarquez que ces jeux ont été testés par trois personnes différentes, et qui dit personnes différentes dit opinion différente. Je ne peux pas parler à la place des testeurs, je pense qu'ils le font déjà pour eux-mêmes dans leur propre test. Mais je le répète "The Apprentice" et "Out of Order" sont des jeux disponibles gratuitement, tandis que "The Black Mirror" est payant. Pour "The commandments" ce n'est pas moi qui l'ai écrit, mais Justin Peeples, cependant je suis d'accord avec lui pour dire que ses clichés sont énervants. Je pense que vous n'avez peut-être pas compris que "JP & Cosmo" est un jeu d'aventure humoristique et ne doit pas être pris au sérieux. Je n'ai pas terminé le jeu "Apprentice" mais ce que j'en ai vu pour l'instant n'a rien de cliché à mes yeux.

Pour votre information nous ne publions jamais un test d'un jeu que nous n'avons pas terminé. J'ai lu votre test de "Flashbax" et je dois vous dire que je suis en total désaccord avec vous, car je pense que "Flashbax" est un grand jeu d'aventure. Souvenez-vous que certains jeux sont dédiés aux adultes et peuvent donc être un peu plus libres que d'autres.

Salut Dimitri !

Première chose - J'ADORE votre magazine. Les articles sont toujours très bien écrits, intéressants et allant à l'essentiel. La seule existence de ce magazine prouve que le genre aventure n'est pas mort et ne le sera jamais ! Donc merci beaucoup pour tout votre travail, sans personne comme vous, les jeux d'aventure risquent de mourir !

Mais maintenant la vraie raison de cet email. Il y a quelques numéros vous testiez "In Memoriam". Quand vous aviez écrit votre test (si certains de vous ne se souviennent pas le jeu a été très mal noté à cause de gros problèmes et bugs qui le rendaient impossible à jouer) je n'avais pas encore eu la chance d'y jouer, mais c'était un jeu auquel il me tardait de jouer. Donc, la mauvaise note que vous lui aviez attribuée m'a vraiment déçu. Cependant et comme j'attendais le jeu depuis fort longtemps, je l'ai quand même essayé. Et je suis content de l'avoir fait ! C'est bizarre, car depuis que j'ai commencé le jeu, un peu après votre test (sans compter le temps qui passe avant que votre test soit publié) je n'ai rencontré aucun bug sérieux. En fait le seul bug que j'ai rencontré c'est le son, bien que ce soit un peu ennuyant comme problème il a été facilement corrigé.

Personnellement, je place "In Memoriam" comme un des meilleurs jeux auquel j'ai jamais joué. Les puzzles sont de difficulté équivalente (et pour le moment, les jeux difficiles sont assez rares) et demandent de gros efforts de réflexion. En outre, l'utilisation d'internet dans le jeu donne vraiment au joueur une sensation de liberté dans la résolution des énigmes (j'ai l'exemple de résolution d'énigme que certains copains ont résolue d'une manière totalement différente de la mienne) et aussi la possibilité de trouver différentes façons de procéder auquel vous n'auriez jamais pensé avant. Utiliser l'adresse mail du joueur est sans aucun doute un petit plus qui enrichit le jeu et le rend plus amusant. L'intrigue est originale et prouve (tout du moins à mes yeux :)) qu'ils ont pris soin de chaque détail. À part ça, le jeu est très bien réalisé. Les graphismes et l'ambiance sonore sont excellents, les vidéos qui parsèment le jeu sont aussi de très bonne qualité et les acteurs extraordinaires. Le seul bémol que je donnerais au jeu, c'est que dans quelques années il deviendra très difficile à jouer (car internet est en perpétuelle évolution).

Ma conclusion ? Plutôt simple ! A tous ceux qui ont lu le test et qui ont décidé de ne pas acheter le jeu — ne laissez pas ce jeu passer comme ça ! D'après moi, c'est un petit bijou - et un petit bijou, ça mérite une seconde chance de temps en temps, non ?

Voilà c'était juste pour apporter mon grain de sel, passez une bonne journée et continuez ce bon boulot!
Racheli.

L'Inventaire : Nous avons reçu beaucoup de réactions concernant notre test d'"In Memoriam". Donc je pense qu'une explication est nécessaire. J'ai installé le jeu une première fois. Après avoir créé un compte et après 30 ou 40 minutes le jeu buggait chaque fois à un endroit différent. J'ai désinstallé et réinstallé le jeu. J'ai créé un deuxième compte, car le premier ne fonctionnait plus. Je l'ai recommencé depuis le début et après un petit moment les problèmes réapparaissaient. J'ai de nouveau désinstallé et réinstallé le jeu et j'ai cherché un patch sur le site officiel du jeu, car j'ai lu sur le forum de "Just Adventure" qu'un patch existait. Quand j'ai voulu cliquer sur le lien pour télécharger le patch sur le site officiel j'ai eu une page d'erreur, "page introuvable".

Par conséquent, je n'ai pas pu finir le jeu même en le recommençant trois fois. Pour votre information j'ai acheté le jeu moi-même, comme je fais pour la plupart des jeux que nous testons dans l'Inventaire. Payer autant pour un produit qu'on n'arrive pas à utiliser c'est vraiment dommage. Voilà pourquoi le jeu a obtenu une note si basse. J'ai entendu que les bugs apparaissaient la plupart du temps avec Windows 2000, tandis que les utilisateurs d'XP ne rencontrent habituellement aucun problème. Mais comme sur la configuration du jeu il est marqué Windows 2000 je trouve ça inexcusable.

Croyez-moi quand je vous dis que j'attendais aussi beaucoup de ce jeu, car je suis un des plus gros fans de jeu d'aventure FMV (full motion vidéo). Mais le résultat final ne m'autorise pas à lui donner une meilleure note. Je veux dire qu'un jeu peut être génial, mais si vous ne pouvez pas y jouer quel est l'intérêt ? Nous lui donnerons peut-être une seconde chance dans le futur, en gardant en tête qu'un patch pourrait sortir. Mais une fois de plus c'est triste que tant d'efforts soient ruinés par un aspect technique négligé. Merci d'avoir donné votre avis sur ce jeu et nous espérons que vous apprécierez nos futurs numéros.

L'Hydre



L'hydre est un monstre à plusieurs têtes de la mythologie grecque. Si quelqu'un lui coupait une de ses têtes, deux autres poussaient à la place. L'hydre représente le genre aventure qui ne peut simplement pas mourir malgré toutes ses batailles. L'hydre est une partie de ce magazine où vous pourrez lire des idées et des opinions sur le genre. Ce mois-ci, le sujet de l'hydre est :

LE GENRE AVENTURE EST-IL EN TRAIN DE MOURIR ?

L'annulation du Projet Jane Jensen par Dreamcatcher a probablement été la plus mauvaise nouvelle pour la communauté durant ces 5 ou 6 dernières années. Les amateurs de jeux d'aventure expriment leur mécontentement par rapport aux titres commerciaux sur la plupart des forums. De plus en plus de fans se tournent vers les jeux indépendants ou rejouent aux vieux titres. Il est évident que quelque chose ne tourne pas rond, surtout lorsqu'il s'agit de produits commerciaux et essentiellement sur le marché nord américain. Il est peut-être temps que toute la communauté s'arrête une minute et réfléchisse à ce qui ne va pas.

Si nous supposons que le genre aventure est un marché de moins en moins fiable, pouvons-nous trouver un responsable à cela ? Non. Tout le monde est responsable. Depuis les éditeurs et les développeurs jusqu'aux fans et à la presse. Mais regardons les de plus près.

- Les éditeurs

De manière générale, je dirais que les éditeurs qui se spécialisent dans le genre se débrouillent très mal au niveau du marketing. A l'exception de certains, comme DTP en Allemagne, les éditeurs ne visent jamais le bon public. Combien d'années d'études de marché vous faudra-t-il, chers éditeurs, pour comprendre que moins de 1 joueur sur 10 qui visite un site afin d'acheter Far Cry ou Max Payne sera aussi intéressé par un jeu d'aventure. Il serait peut-être temps de changer le marché au lieu de toujours vouloir le suivre. Peut-être est-il temps de créer de nouvelles campagnes publicitaires visant les personnes intéressées dans le genre narratif pour les amener au jeu d'aventure.

Et peut-être est-il temps que vous vous intéressiez à des médias alternatifs autres que les Gameagents et les Gamefanatics et les Gameplayers et les Gamestars (ce sont des noms imaginaires). Pourquoi pas la presse qui parle de cinéma ou de bouquins. Avez-vous déjà essayé d'amener de nouveaux clients sur le marché ou allez vous vous contenter de ventes médiocres pour produire des jeux d'aventure médiocres ? Et que se passe-t-il lorsque de plus en plus de parts de ce marché se lasse de toujours voir la même rengaine ?

- Les développeurs

Nous savons qu'il est bien plus coûteux de créer un jeu d'aventure de nos jours par rapport à avant. Malheureusement le problème des jeux d'aventure ne réside pas dans l'argent. Est-ce que ça coûte vraiment beaucoup d'argent de créer un gameplay différent pour "poser le journal sous la porte et pousser la clé" ou "faire fonctionner cette machine à l'aide de ses nombreux leviers sans aide extérieure". Est-ce que cela coûte plus cher d'inventer une histoire qui ne parle pas des templiers, d'Atlantis ou de l'Egypte ? Est-ce que ça coûte de créer une interface qui fonctionne correctement ? Et même si vous n'êtes pas capable de faire ça, essayez avec quelque chose qui a déjà fait ses preuves. Les jeux de la fin des années



80 et du début des années 90 disposaient d'une bien meilleure interface que la plupart des jeux d'aventure récents. De plus, combien de temps faudra-t-il aux développeurs pour comprendre que le fait d'introduire des éléments d'action dans les jeux d'aventure : a) ne fait pas évoluer le genre, mais le transforme en un genre complètement différent : l'aventure/action. b) irrite les fans d'aventure car la plupart d'entre eux n'aime pas les phases d'action, et irrite les fans d'action qui eux n'aiment pas les phases narratives. Dans votre vaine tentative de plaire à tout le monde, vous ne plaisez plus à personne.

- La presse

Oui c'est aussi beaucoup de notre faute. J'admets qu'aux débuts de L'Inventaire nous avons une approche orientée développeurs comme la plupart de la presse en ligne. Mais depuis des mois nous avons essayé de changer notre approche pour nous orienter vers les fans. Car si vous y pensez, nous écrivons ces articles, tests, reviews et news pour les fans. Ainsi, mes chers confrères, et à tout ceux que cela concerne, je vous demande de réfléchir si cela rend service au genre aventure de ne dire que du bien des nouveaux titres car

a) le jeu X a un certain nombre de fans qui fera grimper le nombre de visiteurs sur notre site si nous faisons une critique positive

b) nous avons rencontré les développeurs du jeu X à la convention Y et ils nous ont payé à boire et nous ont accordé des interviews exclusives et des screenshots ?

c) eh bien c'est un jeu d'aventure et nous faisons un site sur ce thème alors parlons-en pour le bien du genre.

J'avoue avoir moi-même surnoté certains jeux, comme Syberia et Zelenhgorm, quand nous avons commencé L'Inventaire. Je pense que le fait d'avoir fait de Zelenhgorm le test du mois dans le numéro 2 a été notre plus grande erreur et j'en assume l'entière responsabilité. Mais j'y ai réfléchi et j'essaie de m'améliorer avec le temps. Il est peut-être temps que certains membres de la presse fassent de même ? Peut-être est-il temps de repenser notre but et de créer une barrière entre ce que nous entendons et ce que nous écrivons.

- Les fans

Et enfin nous, les fans. Comment cela pourrait-il être notre faute ? Le mois dernier nous avons fait une preview de Bad Timing de Empty House Entertainment. Le jeu sera disponible pour un prix allant de 10 à 15 dollars. J'ai été surpris et énervé de lire certaines plaintes à ce propos. Une personne a écrit un commentaire sur le site adventure-treff en disant qu'il trouvait cela dommage que les jeux amateurs commencent à demander de l'argent. Une autre personne sur le forum de Just Adventure a dit que c'était trop cher...

Ces gars voudraient que les développeurs de Bad Timing se bouge le (excusez mon langage) cul pour faire un jeu d'aventure (et si vous voulez voir à quel point c'est dur allez-y essayez d'en faire un), créer un titre qui sera sans doute 10 fois plus intéressant que les *Atlantis XVII Dissolution* à 30 ou 40 euros, et en plus que tout ça soit gratuit. Et aussi 100 balles et un Mars, ou le jeu sera suffisant ? Chers fans du genre, il est temps que vous compreniez que l'industrie du jeu est une campagne électorale et que vous votez avec votre porte-monnaie.

Il y aura toujours des jeux d'aventure gratuits et sympas à jouer, mais si vous voulez le "petit plus", le jeu auquel vous penserez encore en allant vous coucher, et auquel vous rêverez toute la nuit avant de mourir d'envie d'y rejouer au réveil, alors je suis désolé mais vous devrez aider les développeurs dans leurs efforts. Ceux qui le méritent bien entendu.

- Dimitris Manos (Traduction Planav)



Epilogue

Voilà c'était notre 15ème numéro de L'Inventaire. Le mois dernier nous disions que c'était notre dernière édition avant les grandes vacances, mais nous avons changé d'avis et nous publierons un nouveau numéro en juin. Le mois prochain nous essaierons de faire des tests qui n'ont pas encore été faits, comme Crystal Key 2 et Flashbax.

Nous essaierons également de publier la deuxième partie de la BD Black Mirror que nous a confié DTP, un des plus grands éditeurs de jeux d'aventure en Europe. DTP nous parlera également de leurs projets à venir. Tout les développeurs de jeux à la recherche d'un éditeur fiable devraient leur envoyer un mail.

Nous sommes constamment à la recherche de nouvelles plumes parlant anglais couramment et qui ont assez de temps libre pour écrire des articles et des tests sur les jeux d'aventure et souhaiteraient contribuer à notre magazine, alors n'hésitez pas à nous contacter !

Nous allons peut-être trop radoter sur le fait de nous aider financièrement mais la triste vérité est que cela prend énormément de temps de créer et de publier ce magazine et cela deviendrait difficile sans aide financière. N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires, suggestions et questions à theinventory@yahoo.com , nous adorons vous lire, que vos lettres soient positives ou négatives. Nous aimerions également savoir si cela vous intéresse d'avoir régulièrement des nouvelles de notre projet Sealed Lips ou si nous devons rester discrets.

Comme toujours nous publierons plus de previews des jeux à venir et des interviews de personnes importantes dans la communauté. Je vous souhaite un très bon début de saison jusqu'au mois prochain et j'espère que vous verrez autre chose que ce que je vais voir jusque là (l'écran de mon PC).

Dimitris Manos

Editeur

The Inventory

ONE MUST FALL
(BATTLEFIELDS)



HEATH

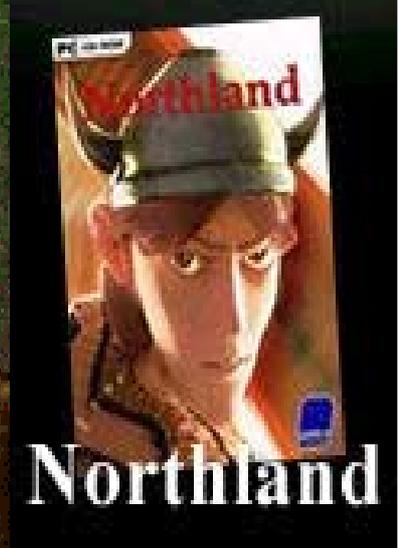
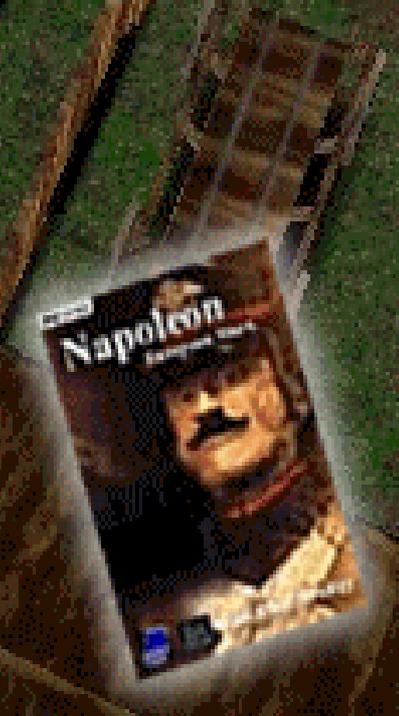
Massive RPG
Adventure!



HEATH

Napoleon

Historical Real-Time
Strategy



Northland

FREE
T-SHIRT



ONE MUST FALL
(BATTLEFIELDS)