

L'Inventaire

Magazine sur les jeux d'aventure



tony tough 2 RÉVÉLÉ!!

Premiers screenshots du jeu
et interview avec les développeurs
et éditeurs du jeu

Bad Brain Entertainment

Interview avec la nouvelle
compagnie Allemande qui a fait
parler d'elle lors de notre fête
d'anniversaire avec l'annonce de
A Vampyre Story

Les Trophées de l'Inventaire 2004

Devinez quels jeux d'aventure sortis en
2004 remporteront un de nos 17 trophées
dans notre booklet hors série qui
sort ce mois-ci

Sommaire:

Prologue	1
Preview	2
<i>Star Heritage</i>	2
En Bref	5
BD Tony Tough	11
L'Histoire de Tony Tough	12
Le Salon	13
<i>Prograph/DTP</i>	13
<i>Bad Brain Entertainment</i>	18
Tests	28
<i>Law & Order: Justice is Served</i>	28
<i>The Moment of Silence</i>	31
<i>Quiet Weekend in Capri</i>	36
Extra	38
<i>Bits et Octets</i>	38
<i>Invento-courrier</i>	40
Epilogue	41

Crédits

Editeur:

Dimitris Manos

Auteurs/Contributeurs:

Alex ASP

Ben Keeney

Dimitris Manos

Justin Peoples

Oliver Gruener

Traducteurs:

A-side

Ben

Binta

Kevincom

Phil1908

wedge

Hébergeurs:

www.theinventory.org

www.justadventure.com

Hébergeur version française:

www.planete-aventure.net

Mise en page:

Dimitris Manos

Dessin de couverture:

Tony Tough 2

Nous contacter

Adresse:

The Inventory Magazine

Grankottevägen 55 A

Örebro 702 82

Sweden

Adresse e-mail: theinventory@yahoo.com

d.manos@theinventory.org

No Téléphone:

+46702053444

Equipe de traduction française:

webmaster@legende-baphomet.net

Autres éditions

Française:

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

Italienne:

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

Russe:

www.questzone.ru

Coréene:

www.postadventure.com

Copyright:

The Inventory est la propriété de Dimitris Manos et ne peut être reproduit sans autorisation expresse de son propriétaire. Si vous voyez the Inventory ou des parties de the Inventory quelque part, sans autorisation expresse écrite, alors veuillez nous contacter à : theinventory@yahoo.com

Prologue

Les vacances approchent à grands pas, et il est temps pour chacun d'observer cette année et de voir comment les choses se sont passées, et comment elles peuvent être meilleures l'année prochaine. Vous avez la chance d'avoir la synthèse du monde de l'aventure en 2004 dans notre booklet des Trophées de 2004.

En parlant de 2004 ... Pour les quelques personnes qui auraient raté notre fête d'anniversaire, eh bien vous avez simplement loupé le plus grand événement d'aventure de l'année. Comment ne pas appeler ça un événement, quand Autumn Moon Entertainment annoncent qu'ils ont trouvé un éditeur, quand Microïds vous dit qu'ils pensent à Syberia 3, et quand Bad Brain Entertainment, les éditeurs de A Vampyre Story, vous annoncent qu'ils sont en négociation avec Lucasarts pour un jeu d'aventure que nous aurions tous dû posséder en 2004, mais que nous n'avons pu avoir - excepté un très joli trailer (indice : est-ce que les noms de Sam & Max vous disent quelque chose ?). Et ce n'est pas tout ... Mais vous pourrez obtenir une récapitulation de cette fête dans ce numéro, où nous récapitulons les principales news de chaque développeur.

Depuis que Bad Brain a mis le feu aux poudres avec leur annonce, étant en train de développer l'un des jeux les plus hypes du moment, A Vampyre Story, comment aurions-nous pu les laisser partir sans nous laisser une interview ? Wolfgang Kierdorf de Bad Brain et Bill Tiller (oui oui, le Bill Tiller de The Dig et de Curse of Monkey Island) d'Autumn Moon nous ont parlé de A Vampyre Story, de ce fameux jeu avec le trailer, et de tous leurs autres projets dans une énorme interview de 10 pages ! Autre duo excitant (éditeur/développeur) : DTP et Prograph publient en exclusivité dans les pages de The Inventory les premiers screenshots de la suite de l'aventure comique Tony Tough. DTP et Pippo du site Adventure-Corner.de nous ont également offert une BD, cette fois tirée de Tony Tough.

Star Heritage est un jeu d'aventure à la première personne très intéressant venant de The Step Creative Group. Notre reporter, Alex ASP, nous en dit plus directement de Russie. Ce mois-ci dans les tests, nous jetons un oeil sur Law & Order: Justice is Served, la version anglaise de The Moment of Silence, et Week-end at Capri.

Il est temps pour moi de me déconnecter. Nous espérons que vous serez satisfaits de notre dernier numéro de 2004 ! Et n'oubliez pas notre offre à la fin de ce numéro.

Dimitri Manos (Traduction: A-side)

STAR HERITAGE

Comment est-ce qu'il commence un space opera? Comme ça... "Il y a très très longtemps dans une galaxie très très lointaine..."

En 1995 Step Creative Group une société russe publie Star Héritage, un jeu d'aventure pour l'ordinateur ZX-Spectrum, qui était très populaire à cette époque en ex-URSS. Le jeu devient rapidement un hit et même ceux qui ne jouent pas aux jeux d'aventure le trouvent intéressant. Maintenant, 10 ans après la sortie de l'original, Step Creative Group revient avec un remake PC de cette aventure spatiale.

"L'Univers était plongé dans les ténèbres. Des créateurs cra-paud, des envahisseurs des profondeurs de l'espace, munie d'arme puissante et de haute technologie, prennent le contrôle de l'humanité. Cependant, plusieurs siècles d'occupation et de règne des Artangs n'ont pas détruit l'esprit humain. La terre était secrètement prête pour une guerre. Le trafic d'armes bat son plein dans le commerce spatial. Des agents secrets de la Terre, déguisés en simples marchands, effectuent une importante mission pour la Résistance. Mais avec la patrouille omniprésente des Artangs, la moindre infraction à la loi entraîne la mort. Notre héros cependant parvient à survivre dans cette lutte inégale. Ayant perdu son vaisseau, ses communications et sa cargaison secrète, il se retrouve sur une planète inconnue..."



Les nuages sont animés dans Star Héritage

Dans ce jeu vous jouez le rôle d'un agent secret terrien, aidant la coalition humaine à combattre les envahisseurs alien. Par un coup du destin, vous vous retrouvez sur une planète inconnue, indiquée nulle part, loin de toute ligne commerciale de l'espace. Votre but est de quitter cette planète et continuer votre combat pour la liberté de l'humanité. Malheureusement, le chemin vers la maison est long et difficile. Votre voyage devient une série de surprise et de découverte, qui lui révélera les trésors les plus mystérieux de l'univers. Ces faits nouveaux pourront jouer un rôle clé dans le combat contre les Artangs.

Tout d'abord, le temps n'est pas arrêté dans ce jeu et il a un

grand impact sur l'histoire. Donc, dans une ruelle sombre la nuit, vous pouvez rencontrer un groupe de gangsters local, mais l'après-midi ou en soirée il n'y aura personne. Deuxièmement, vous pouvez résoudre les problèmes de différentes façons. D'ailleurs, les auteurs du projet prévoient plusieurs moyens pour faire avancer l'intrigue. Par exemple le héros pourra travailler pour les Artang soit involontairement ou de son plein grès. Dans tous les cas le jeu finira au même endroit, mais comment tout dépend de la façon de vous y avez joué. Il y aura plusieurs "bonnes" fin, pas très bonnes et mauvaises.

Le jeu a une résolution de 1024x768 et une vue à la 1re per-

sonne. Vous verrez des décors animés précalculés: les nuages bougent dans le ciel, les oiseaux volent, l'herbe bouge, etc. Imaginez juste The Black Mirror sans Samuel Gordon ou Sybéria sans Kate Walker à l'écran et vous comprendrez. Comme le temps n'est pas statique dans ce jeu, vous verrez que l'apparence des lieux change quand le temps passe. Il est fort possible qu'une gestion de la météo soit ajoutée au jeu. Le nombre des cinématiques n'est pas encore décidé mais les développeurs en promettent au moins 3. Tous les personnages (et ennemis que vous rencontrerez) seront en 3D avec 6000 à 8000 polygones chacun.

La bande-son consiste en 15 musiques dans le style ambiance électronique qui va très bien au jeu. Vous pouvez télécharger une de ces musiques sur le site officiel (elle est un peu cachée c'est pour ceux qui ne savent pas où aller dans la section download, mais dans la news <http://stepgames.com/index.php?newsid=16> . La bande-son sera disponible plus tard sur CD audio. Les développeurs promettent des sons 3D de grande qualité et des effets spéciaux. On ne sait rien sur les voix si ce n'est qu'elles seront présentes.

Préparez-vous - il y a des combats. C'est un jeu aventure/RPG il n'est pas possible de vous déplacer rapidement d'un lieu à l'autre, vous devrez trouver de la nourriture et vous reposer. Les personnages ont 3 paramètres : Santé, force et endurance. Si votre santé tombe à zéro vous mourrez. Plus votre force est grande, plus vos attaques sont puissantes, plus vous avez d'endurance moins les ennemis arriveront à

vous blesser. Tous ces paramètres sont connectés et peuvent être améliorés durant le jeu.

Les séquences de combats principales se passent au tour par tour. Vous voyez un monstre 3D, choisissez une partie de son corps que vous voulez attaquer, et cliquez sur le bouton. Vous avez un temps limité pour l'attaquer ensuite c'est à son tour. Lors de la préparation d'une attaque vous devez faire attention à la puissance de tir et cliquer sur le bouton quand cette valeur est élevée. Chaque monstre a une zone plus vulnérable, les toucher là leur provoquera beaucoup de dommage. L'arme que vous utilisez a aussi un impact sur la blessure infligée. Vous ne pourrez cependant ni vendre ou acheter des armes, l'armure augmentera votre endurance pendant les combats. On peut se demander combien le jeu comportera de phases de combat. Les développeurs disent qu'il y aura au moins 4 séquences dans le 1er épisode - le maximum dépend de la façon dont vous jouez.

Les puzzles, le jeu en proposera différents genres. "Premier

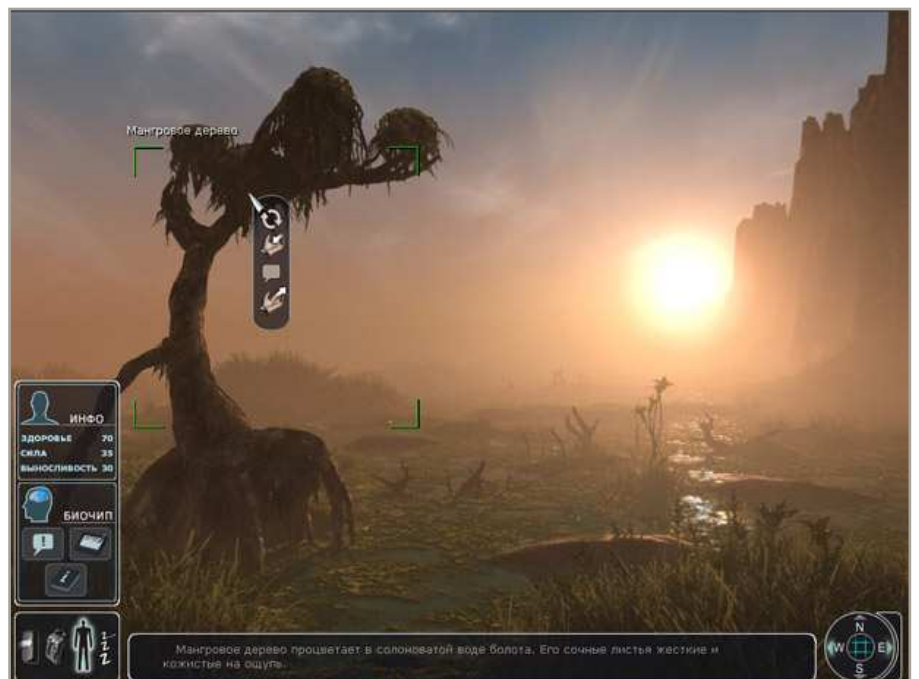


Une autre superbe vue de Star Héritage



C'est l'entrée d'un tunnel

En dessous: Voilà à quoi ressemble l'interface





Des genres de nid



Vous pourrez visiter chaque lieu de jour et de nuit

puzzle que vous rencontrez au tout début. Le héros est grièvement blessé suite au crash de son vaisseau, il ne pourra pas sortir de ce 1er lieu sans trouver une fiole régénérante dans les restes de son vaisseau. Comme mentionné plus haut certains puzzles pourront se résoudre de différentes manières et certaines de ces façons dépendront de l'heure qu'il est dans la journée. Le temps change que vous vous déplacez sur de longues distances ou que vous vous reposez. Se promener dans le lieu "principal" n'affecte pas le rythme du temps. L'interface du jeu est intuitive. En bas à droite de l'écran il y a un compas (qui est utilisé pour se déplacer d'un lieu à l'autre) avec une carte en son centre. Quand vous arrivez dans un nouveau lieu il apparaîtra automatiquement sur la carte. La carte sert seulement pour votre information, vous ne saurez pas vous déplacer en l'utilisant (en raison du gameplay). En bas au centre de l'écran une description ou des textes d'information sont donnés. En bas à gauche figure des infos et un panneau de santé. Le bouton droit de la souris appelle un

menu contextuel (prendre, parler, etc). Vous obtenez la description d'un objet en cliquant dessus simplement. Pas de chasse au pixel ici. Si vous vous demandez à quoi ressemble le gameplay de Star Héritage, je vous dirais qu'il me rappelle les jeux de Legend Entertainment et Shannar en particulier. La durée de vie est assez longue. Ils promettent plus de 200 lieux. La durée de vie est estimée entre 50 et 70 heures. Le jeu sortira au 1er trimestre 2005 en Russie, la date de sortie pour la version anglaise n'est pas connue, Step Creative Group est toujours en négociation.

En gros, après la sortie de la version ZX-Spectrum de Star Héritage, Step Creative Group prévoyait une suite du jeu mais qui n'a jamais vu le jour à cause du déclin d'intérêt pour cette plateforme. Tout ce qui reste de cette époque est un scénario à 25-30 % terminé. Donc si tout se passe bien nous aurons la chance de voir une suite de ce jeu sur PC.

- Alex ASP (Traduction: Ben)



À gauche vous pouvez voir Jameson, un des personnages du jeu et au-dessus vous voyez son bar

LA FETE D'ANNIVERSAIRE DE L'INVENTAIRE 2004

Si vous avez manqué notre fête d'anniversaire, vous avez loupé l'évènement le plus important online sur les jeux d'aventure cette année. Plus de 25 développeurs et éditeurs de jeu d'aventure des 4 coins du monde, ont visités notre forum (www.theinventory.org/forum) pour partager des news avec leurs fans, des secrets, des détails sur leurs prochains jeux, leur opinion sur l'état des jeux d'aventure et même des cadeaux aux lecteur de l'Inventaire. La fête à eu lieu le 29 et 30 novembre. Ce fut un succès, en 2 jours nous avons récolté trois des plus grands scoops pour l'année 2004.

Alors quels étaient ces 3 plus gros scoops de l'année? Voilà:

1. Bad Brain Entertainment s'empare de A Vampyre Story

Le jeu d'aventure le plus attendu, A Vampyre Story, a finalement trouvé un investisseur appelé Bad Brain Entertainment. Bad Brain Entertainment est une nouvelle compagnie, localisé en Allemagne (probablement le leader dans ce pays sur les jeux d'aventure) et avec encore d'autre jeux d'aventure en préparation pour le futur. Pour en savoir plus sur BBE direction notre salon où ils sont invité et aussi Bill Tiller de Autumn Moon Entertainment pour nous parler de A Vampyre Story et de leurs autres projets.

2. Microïds est en discussion pour un 3ème Sybéria

Tout le monde pensait voir Kate Walker pour la dernière fois à la fin de Sybéria 2. Cependant, quand Mathieu Larivière de Microïds (producteur de Still Life) c'est vu demandé par un fan si on reverra un jour le retour de Kate Walker sur nos écrans il a répondu "La seule chose que je peux dire c'est que c'est en discussion...". D'un autre coté, Michel Bams de White Birds Production, où Benoit Sokal travail,

affirme dans un sujet similaire qu'un retour de Kate Walker n'est pas impossible, mais la décision finale revient à Microïds.

3. Bad Brain Entertainment est en négociation avec Lucasart pour Sam and Max 2...

... ou le jeu avec le trailer comme BBE préfère l'appeler. Wolfgang Keirdorf de Bad Brain Entertainment rejoint la fête le deuxième jour et il surprend tout le monde en disant: "Il y a des négociations avec LucasArt, mais je ne peux pas entre dans les détails. Peut être une sortie surprise pour 2005. Le jeu que tout le monde veut mais que personne n'a (à part un trailer)." Bref vous voyez de quoi Wolfgang veut parler?

Est-ce tout? Certainement pas. Il y a eu beaucoup d'autre grosse new des autres développeurs et éditeur. Voici une récapitulation (par ordre alphabétique)

AGDInteractive

Les personnes derrière les célèbres remakes de King Quest 1 et 2 offrent un nouveau superbe screenshot à nos lecteurs. Un fan déclare qu'il ne trouve pas les images de la place publique aussi impressionnantes que d'autre de notre preview du mois passé car il les trouve trop similaires à l'originale. AGD a répondu qu'ils avaient demandé à Cole s'ils pouvaient changer le style de la place s'il faisait un remake et Cole à répondu qu'ils devraient la laisser

En dessous: Ces screenshots de QFG2 VGA sont le cadeau que AGDInteractive a préparé pour les lecteurs de l'Inventaire.



Bad Brain Entertainment et Wicked Studios ouvre un forum

Bad Brain Entertainment, la compagnie allemande qui va nous apporter A Vampyre Story et qui négocie Sam and Max 2, tout comme Wicked Studios, les développeurs du jeu d'aventure fantasy prometteur Keepsake, ont ouvert récemment un nouveau forum. Où? Sur le forum de l'Inventaire (www.theinventory.org/forum). Les deux compagnies proposeront des sondages, concours et les développeurs y passeront souvent pour regarder les réactions des fans et répondre aux questions.

Bad Brain a déjà commence avec un puzzle qui révèle des choses sur Sam and Max 2. L'énigme est: ultrapinkoetisch. Jusque-là nos lecteurs ont été incapables de la résoudre. Rejoignez leurs efforts sur nos forums : www.theinventory.org/forum. Pour plus d'info sur Bad Brain lisez l'interview dans notre salon de ce moi. Pour plus d'info sur Keepsake, lisez la preview du numéro 19.

comme l'original. AGD a donc décidé de suivre ce chemin avec la place publique. À propos de leurs projets futurs, AGDInteractive n'a encore rien déclaré, même s'ils ont laissé entendre que le King Quest préféré de AGD1 est King Quest 3. AGD n'a donné aucune date de sortie concernant QFG2 VGA. Ils ont juste déclaré que le test alpha ne sera pas réalisé avant la fin de l'année. Ils ont aussi laissé entendre la création d'un pack de traduction.

Al Lowe

La plus grande annonce qu'Al Lowe a faite durant la fête est qu'il écrivait un livre et qu'il est presque terminé. Le livre se nomme "You've Got Laughs - Al Lowe's Big Book of Internet Humor" et Al Lowe recherche un éditeur. Un fan a demandé s'il lui serait possible de racheter les droits de Larry à Vivendi. Al a répondu qu'il aimerait bien, mais Vivendi n'est pas intéressé à vendre ces droits. Al Lowe a aussi déclaré qu'il aimerait bien travailler sur un nouveau jeu et qu'il espère que les éditeurs se rendront bientôt compte que l'humour fait vendre.

Autumn Moon Entertainment

Nous avons déjà mentionné que Bill Tiller a annoncé avoir trouvé un investisseur pour A Vampyre Story. À part ça, Bill annonce qu'ils sont en phase de préproduction et qu'ils entreront en phase de production dès que tous les détails seront réglés avec BBE. Il dit que lui et ces collègues ont commencé à développer le scénario de AVS en 1995 (avant de travailler sur Curse of Monkey Island). Bill mentionne aussi 3 autres jeux potentiels d'Autumn Moon Entertainment, avec une histoire très différente de A Vampyre Story mais toujours un jeu d'aventure car c'est le genre de jeu qu'ils aiment le plus! Il dit aussi qu'il projette de tourner A Vampyre Story vers d'autres médias, comme une série TV, un film ou un BD mais tout ça après la sortie du jeu.

Bad Brain Entertainment

Une chose est déjà certaine. Wolfgang Keirdorf sait mettre l'ambiance :)



Nous avons déjà parlé de A Vampyre Story et vous pouvez en lire plus sur Sam and Max 2 dans notre interview avec BBE dans notre Salon. Wolfgang a aussi parlé des autres projets en développement pour l'instant, comme I-jet et Quizzoid. Il a aussi dit que des fans auront la chance d'avoir leur nom sur une pierre tombale qui apparaît dans A Vampyre Story. Restez branché sur le forum de BBE pour en savoir plus.

DTP

L'éditeur qui presque à lui seul a fait revivre le jeu d'aventure en Allemagne, annonce qu'ils sortiront Runaway 2, Tony Tough 2 et Nibiru cette année sur le marché allemand, sauf Tony Tough 2 où ils ont acquis les droits mondiaux. Ils ont aussi mentionné être en négociation pour encore d'autre titre et qu'ils acquerront les droits mondiaux pour d'autres aventures que Tony Tough 2. Nous leur souhaitons donc bonne chance!

Focus Home Interactive

Focus est un des plus gros éditeurs français de jeu d'aventure. Ils ont annoncé que Runaway fut un succès en France et qu'en plus ils essayent pour l'instant d'acquérir les droits pour Hollywood Monster, mais ce n'est pas simple, car la société à qui appartient les droits n'existe plus.

Frogwares

Frogwares ne sont pas les derniers quand il s'agit de faire une annonce. Ils ont été très gentils de nous faire un cadeau pour l'anniversaire de l'Inventaire, le tout premier screenshot de leur prochain jeu Le tour du monde en 80 jours. Le tour du monde en 80 jours est le premier



En haut et à gauche: Ce sont les premiers screenshot du tour du monde en 80 jours, le premier jeu d'aventure de Frogwares en 3D temps réel.



God! If you could put your kilt around the Eiffel Tower or the Statue of Liberty you would do it!

jeu d'aventure de Frogwares ou ils utiliseront la 3D temps réel, ce qui est un pas en avant pour cette compagnie Ukrainienne qui s'améliore à chaque titre qu'elle sort. Dans le tour du monde, vous jouerez un aventurier nommé Olivier et votre voyage vous mènera au Caire, à Bombay, à Yokohame et à San Francisco. Le temps est un concept très important dans ce nouveau jeu d'aventure, et il sera toujours affiché à l'écran. C'est très important pour le joueur de gérer son temps tandis que certaines activités du jeu seront de manger, dormir et trouver de l'argent. Donc trouver un moyen de faire les choses plus rapidement et éviter les pertes de temps est une tâche en elle-même avec le reste du gameplay (quelque chose de déjà vu dans des jeux comme Quest for Glory et The Westerner). Ils ont aussi annoncés travailler sur Sherlock Holmes 3, et qu'il sera aussi en 3D complète. Cette fois Sherlock voyagera au delà de la mer.

Future Games

Le développeur du meilleur jeu d'aventure 2003, The Black Mirror, travaille dur sur Nibiru. Les développeurs annoncent que Nibiru sera légèrement plus facile que The

Black Mirror et que les personnages seront mieux animés et plus beaux. Ils ont aussi mentionné qu'ils développaient un autre jeu d'aventure encore plus sombre que The Black Mirror et ils n'ont pas éliminé une possible suite à The Black Mirror.

GMX Media/Artematica

L'éditeur de Martin Mystère annonce que le jeu sortira au premier trimestre 2005. Ils ont annoncé aussi que le jeu sera plus dans le style de la BD que de la série TV.

Gnosis Games

Les développeurs de Broken Saints, qui est basé sur la série en flash très populaire, annonce que leur jeu sera un jeu d'aventure/exploration avec des éléments qu'on retrouve dans les survival horreur et aussi des séquences d'action simple mais immersive. Pour la fréquence des scènes d'action, ils disent quel est similaire à la version Web/flash (laquelle je vous rassure est vraiment minimum). Bien que le jeu propose la même histoire que la série online, le gameplay sera une expérience unique, car maintenant le joueur devra interagir plus profondé-

ment avec le monde de Broken Saints. Gnosis Games affirme qu'il voudrait créer d'autres jeux d'aventure dans le futur, car c'est pour eux un genre qui offre une expérience très profonde et une grande résonance émotionnelle.

Himalaya Studios

Ce studio, issu d'une branche de AGDInteractive qui nous a offert les magnifiques remakes de KQ1 et 2, annonce qu'ils sortiront "Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine" quelque part en 2005. Britney Brimhall, PDG d'Himalaya Studios dit que le projet a débuté quelque temps avant la sortie de King Quest 2 VGA. Himalaya Studios ajoute aussi qu'ils n'ont pas encore décidé quelle méthode de distribution ils utiliseraient (CD ou téléchargement) mais ils opteront peut-être au final pour les deux.

House of Tales

Martin Gantefoehr, l'homme derrière the Moment of Silence, qui est en combat avec The Westerner pour le meilleur jeu d'aventure de l'année, annonce qu'une suite de TMOS est possible mais pour l'instant ils ont

d'autres projets (mais toujours dans l'aventure). Il mentionne que leur projet sera dévoilé à la Games Convention 2005 (en Allemagne) et que ça sera un jeu d'aventure point and click.

Josh Mandel

Josh annonce qu'il travaille sur Hasbro *Trivial Pursuit: The Saturday Night Live Edition DVD*. Il a désigné beaucoup des puzzles du jeu et écrit aussi beaucoup des questions/réponses. Pour le moment il travaille sur un logiciel éducatif. Il a récemment créé un jeu d'aventure éducatif avec d'autres ex-employés de Sierra appelé *The Adventures of D.M. Dinwiddie*, apprentissage de la médecine, qui apprend les premiers secours aux enfants. D'autres faits intéressants sont qu'il travaille en ce moment avec d'autres développeurs sur un jeu d'action/aventure en 3D. L'histoire est dans le genre comédie/horreur. Josh dit aussi que bien que ce soit amusant de faire partie de projet de jeu amateur, il a eu quelques problèmes dernièrement (en terme légal) il pense donc ne plus s'investir dans le futur dans des projets de fan.

Legacy Interactive

Christina Oliver, la productrice de *Law & Order: Justice is Served* annonce que Legacy Interactive travail sur un autre *Law & Order* autre que *Criminal Intent* que nous connaissons déjà. Ce nouveau *Law and Order* se nommera *Special Victim's Unit*. C'est un jeu à la 3ème personne où vous pouvez diriger soit le détective Benson ou le détective Stabler. L'histoire sera plus complexe que les précédents titres de la série *Law & Order* car il est question ici d'un sniper. Ça signifie qu'il y aura plusieurs cadavres, scènes de crimes, une pelletée de témoins,



Un autre cadeau, d'Himalaya Studios cette fois. Le screenshot présente Al Emmo au campement indien en compagnie des Indiens rusés.

etc. Ça signifie aussi que certains témoins peuvent se faire tuer durant le fil de l'investigation, dépendant de la façon dont vous jouez. Depuis que SVU n'insiste pas sur le côté procès, le jeu basé sur la série ne le fera pas non plus. Mais vous aurez du fil à retordre et les rebondissements ne feront que compliquer votre affaire. Christina a parlé beaucoup du passage de la 1ère à la 3ème personne. Elle a dit que la perspective à la 3ème personne permet aux joueurs d'être le personnage principal d'une franchise connue plutôt que d'être son/sa partenaire. Christina affirme aussi que ça donne au développeur plus de flexibilité, car c'est en temps réel, donc les animations ne doivent pas être précalculées.

Microïds

Mathieu Lariviere, chef de projet sur *Still Life*, à part interroger tout le monde avec ces rumeurs sur *Sybéria 3*, affirme aussi que *Still Life* sortira en mars 2005. La démo du jeu sera disponible un mois avant la sortie (donc logiquement en février). Mathieu a parlé de l'interface des dialogues du jeu. Le joueur peut choisir s'il veut arriver au but précis la conversation ou s'il préfère écou-

ter des discussions plutôt hors sujet. Ça peut être réalisé en cliquant sur les boutons droit et gauche de la souris pendant les dialogues. Le clique gauche pour arriver au but tandis que le clique droit propose des discussions qui ne sont pas utiles à la résolution de l'affaire (c.f. une promotion, la météo, les hobbies, etc.). Il a aussi annoncé que les personnages principaux de *Still Life*, Victoria et Gus, feront plus de commentaires que Kate Walker dans *Sybéria*, pour que le joueur s'identifie d'avantage aux personnages.

Pendolo Studios

Rafael Liategui annonce que Brian (le perso principal de *Runaway*) évoluera dans la 2ème partie car il rencontrera différents personnages et il apprendra que la vie avec Gina est loin d'être facile. Le moteur graphique du jeu a été amélioré avec des effets visuels et autres nouveautés. Rafael dit qu'ils ont appris que la plupart des joueurs ne sont pas fans de la chasse au pixel et qu'ils essayeront de la supprimer. Pendolo a d'autres projets prévus pour le futur mais pour l'instant ils préfèrent se concentrer sur *Runaway 2*. Leurs projets futurs cependant ne seront peut-être pas un point and click

classique car ils aimeraient explorer les moteurs 3D.

Phoenix Freeware Online

Les gens derrière le non officiel King Quest IX nous ont présentement quelques musiques de leur futur jeu d'aventure fantasy et les fans en sont très heureux. Il y a eu aussi beaucoup de discussion sur le système de magie que les développeurs ont incorporé au jeu. La magie cependant ne sera pas utilisée durant les combats comme traditionnellement dans les RPG, mais elle servira à résoudre des puzzles. Il y aura même des chapitres entiers ou vous devrez utiliser la magie pour avancer dans le jeu. Ça fait penser un peu au gameplay de Loom, bien que les différences ici sont que le système de magie dans KQ9 est divisé en 50 sorts et divisé en différend "pouvoir magique". Cesar Bittar, chef de projet de KQ9 dit qu'ils annonceront la date de sortie du jeu très bientôt.

Razbor Studios

Razbor Studio n'est pas non plus avare dans ces annonces. Ils ont annoncé tout d'abord qu'ils travaillaient sur un nouveau jeu dont voici la description: "C'est le conte de Eve, une jeune étudiante, qui arrive à la ferme de son père pour le week-end. Son père, un archéologue de renommée mondiale, a acheté la ferme il y a quelques années pour se reposer et écrire ces livres. Tandis qu'elle le cherche dans la

ferme, elle découvre un étrange portail, qui la transporte dans un monde mystérieux, à la fois effrayant et magnifique dans sa singularité.

Dans la recherche de son père et du chemin de la maison, elle voyagera à travers ce monde étrange, visite de nombreux endroits, fait face à de nombreux dangers et rencontre des créatures extraordinaires comme les géants, les terribles dragons cracheurs de feu, les terrifiantes sorcières et beaucoup d'autres dans l'aventure de sa vie." Razbor Studio annonce aussi que Legacy: Dark Shadows est seulement le début d'une aventure, ce qui signifie sûrement une suite.

Steve Ince

Steve a dit que c'était une grande expérience de travailler sur The Westerner, et bien qu'il ne sache pas si une suite est en chantier mais que si on lui demandait d'y participer il serait d'accord. Il a aussi dit que pour l'instant il était très heureux de travailler en freelance et qu'actuellement il est employé par une compagnie qui veut que leur jeu ait une histoire et des personnages très fort.

Step Creative Group

Avec notre preview de Star Heritage dans ce même numéro je ne vais pas me répéter ici. Les développeurs insistent que le jeu se concentre sur l'histoire et que les combats sont juste là pour agrémenter le gameplay. Au vu du ratio aventure/combat les développeurs

mentionnent le vieux jeu Shannara, tandis qu'ils affirment que Star Heritage se focalise plus sur l'histoire qu'un jeu comme Quest for Glory. Les développeurs mentionnent aussi qu'un des points forts du jeu est sa non-linéarité. Tout d'abord, le joueur peut choisir entre incarner un personnage gentil ou s'il préfère le côté obscur. À part ça, le gameplay dépendra beaucoup du timing, par exemple un joueur peut visiter un lieu le jour sans rien rencontrer tandis qu'un autre joueur peut visiter le même lieu la nuit et devoir y combattre des monstres. De plus, chaque puzzle comportera plusieurs solutions. Step Creative Group a offert très gentiment deux extraits de musique de Star Heritage pendant la fête. Bien que Star Heritage ne soit pas encore sorti ils travaillent déjà sur la suite!

Tale of Tales

Michael Samyn et Auriea Harvey annoncent que 8 n'est pas un jeu classique et qu'il hésite à l'appeler un jeu d'aventure classique. Il y aura deux genres d'action, l'une appelée Gameplay et l'autre appelé Toyplay. Designé par International Hobo (Discworld Noir). Le Gameplay consiste en une série de simples petits puzzles qui vous permettront d'avancer dans le jeu. Vous aurez à disposition un nombre limité d'outils pour résoudre ces puzzles. Un exemple serait d'utiliser des ciseaux pour couper la corde qui tient une porte fermée, etc. Le "Toyplay" est la partie la plus importante du jeu qui implique des actions que vous faites juste pour vous amuser. Il y a deux genres de toyplay. Une implique que la Fille interagisse avec les objets du monde, qui dévoileront souvent un élément de l'histoire. L'autre implique la magie, utilisé pour restaurer le palais et ce qu'il conti-

La radio de l'Inventaire est lancée!

Avez-vous toujours voulu écouter des musiques des jeux d'aventure? Maintenant vous le pouvez avec la radio de l'Inventaire. Tout ce que vous avez à faire est de vous rendre sur notre site www.theinventory.org et cliquer sur le bouton "Tune In". Si vous avez un logiciel qui lit les fichiers.pls (comme Winamp) vous pourrez écouter près de 400 musiques de jeu d'aventure quand vous voulez!

ent. 8 sera à la fois à la 1ère et 3ème personne, comme Gabriel Knight 3 ou le joueur peut contrôler la caméra et le personnage séparément. Bien que la fille soit sourde et muette, le joueur sera capable d'entendre des bruits et de la musique car le joueur et le personnage principal sont deux entités bien distinctes dans 8.

TellTale Games

Bien que le forum TellTales Games présente le plus grand nombre de messages, c'est là que les développeurs ont donné le moins d'information. TellTale Games n'était pas au courant que Bad Brain était en négociation avec Lucasarts pour Sam and Max 2. Une autre information intéressante est ce que Heather Logas a dit à propos de pousser le genre vers l'avant: "Je dirais que faire des jeux d'aventure meilleurs ne signifie pas ignorer ce qui leur rends si géniaux au départ. Faire avancer le genre ne doit pas, pour nous, signifier aliéner les personnes pour lesquelles nous créons ces jeux. N'ayez pas peur."

Wicked Studios

Le lutin du Canada offre trois wallpapers à nos lecteurs. Ils ont aussi partagé beaucoup d'information sur Keepsake. Tout d'abord, ils ont apparemment changé d'avis sur le nombre de personnages présent dans le jeu, ils ne seront maintenant plus au nombre de 4. Les personnages principaux seront quatre, mais il y aura encore plus de personnage secondaire dans Keepsake. Ils ont aussi ajouté qu'il y aura une large variété de gameplay des puzzles mécanique, aux énigmes d'inventaire, labyrinthe et devinette. Pour l'inspiration de Keepsake, les développeurs ont mentionné King Quest et Quest for Glory mais aussi la série

des Myst.

White Birds Productions

Michel Bams de White Birds Productions, clame que Lost Paradis est terminé à 40% et que le jeu sortira probablement fin 2005. Michel a aussi parlé beaucoup d'Aquarica. Les projets pour Aquarica sont pour le moment un jeu d'aventure et un film. L'histoire: Un matin, les habitants de Roodhaven, un port prospère et florissant de pêche à la baleine, trouvent un mystérieux bateau sur la plage, assemblé de diverses pièces de baleinier perdu en mer. A bord se trouve une jeune femme nommée Mary, qui se prétend être l'arrière-petite-fille du capitaine de l'Aquarica, une goélette qui fut il y a longtemps la fierté et la joie de cette ville portuaire. Dans un langage désuet plein d'expression perdue, elle parle de son peuple, qui vit sur une île isolée au milieu de l'océan. Ces îles bougent imperceptiblement et se dirigent vers le nord, comme si elles étaient en vie et répondaient à un appel incompréhensible. Et si la légende de la baleine gigantesque était une réalité?

En rétrospective

Bien c'était juste un résumé des discussions durant cette fête. Si vous voulez lire toutes les conversations vous pouvez visiter www.theinventory.org/forum et les lire par vous même - c'est la dernière section du forum. Un grand succès nos chers lecteurs. Par conséquent, nous avons décidé de transformer la fête d'anniversaire de l'inventaire en un événement annuel. Donc, en novembre 2005 c'est reparti. Et la prochaine fois nous vous promettons que ça sera encore mieux. Certaines personnes après la



Concept art du nouveau jeu d'aventure de Razbor.

special tony tough

Nous avons ce mois-ci un spécial Tony Tough. Le matériel pour cet usage spécial nous a été fourni par DTP, les éditeurs de Tony Tough 2. Tony Tough 2 est le premier titre dont DTP acquiert les droits mondiaux. Vous pourrez lire davantage d'informations à ce sujet dans le salon. Ceux qui ne connaissent pas se doivent de lire une bande dessinée sur Tony Tough dont le design est réalisé par Pipo du site www.adventure-corner.de. Sur la page suivante, Stefano Gualeni, le créateur de Tony Tough, a écrit un article concernant l'histoire du détective aux yeux de lynx. Il apporte également quelques précisions à propos de la suite du jeu. Nous avons gardé le meilleur pour la fin :vous pourrez lire une interview avec les éditeurs et les développeurs de Tony Tough 2 dans laquelle ceux-ci révèlent les premiers screenshots de A Rake's Progress. Mais commençons par la bande dessinée, qui est sans doute la première de toute une série à venir dans les prochains mois. Appréciez.

(Traduction: Binta et Ben pour la BD)

BD Tony Tough:



L'HISTOIRE DE TONY TOUGH

Comme certains d'entre vous le savent déjà, Tony Tough est né - en tant que personnage de jeu - en 1995, dans une cave aménagée pour ressembler à un bureau, de l'union des esprits de deux étudiants de 17 ans. Croyez-le ou non mais le petit détective était initialement censé être un personnage secondaire (une sorte de robot dévoreur de livres) dans un jeu de plateforme/science-fiction.

Ce n'est que 6 mois plus tard, lorsque le projet de ce jeu fit naufrage et que l'idée du point and click fit son apparition qu'il fut réutilisé en tant que personnage principal pour l'enquête surréaliste et folle connue sous le nom de "Tony Tough & the night of Roasted Moths".

Un processus de création peu banal pour un personnage principal différent des autres : faible, peureux, toujours en train de bégayer et/ou de s'excuser, attiré par le mystère, Tony Tough défie bravement le stéréotype du héros de jeu vidéo et les cas les plus absurdes qui ne sont pas rarement une fine production de son imagination fervente.

Les caractéristiques principales de notre héros ont été, à l'origine, dérivées de mon professeur italien de littérature dont la personnalité et la façon de penser légendaire furent déformées et hybridées par et à travers moi pour les rendre encore plus irritantes et paradoxales.

Les idées principales qu'ont subi le premier projet étaient clairement expliquées dans le jeu lui-même : nous avons essayé de proposer au monde du jeu vidéo un genre d'expérience que nous avons manquée de première main. Il serait plutôt stérile de citer ici tous les jeux et séries connus dont nous nous sommes inspirés, ne pensez-vous pas ? D'ailleurs j'ai essayé de doter le jeu d'un humour bien particulier (à la fois verbal et de situation) qui aurait, dans nos espoirs, contribué à remplacer l'attraction commerciale vis-à-vis des jeux vidéos contemporains bourrés d'explosions et de polygones.

Je ne sais pas si nous sommes aptes à poursuivre ce but. Aujourd'hui, "Tony Tough & the night of Roasted Moths" est devenu trop

illogique pour être amusant mais la force approximative et folle ont été la raison du succès inattendu d'un jeu qui, en effet, était vieux et âgé même lorsqu'il était conçu. Un classique moderne? Je ne me risquerais pas à faire cette allusion.

L'ensemble principal d'idées pour le nouveau respect de ce jeu est de lui faire une expérience plus mûre et plus innovatrice, mais en même temps de garder les points forts du premier épisode: graphismes de dessin animé utilisés dans un jeu pour adulte, sarcasme désinvolte, le personnage de Tony et une technologie quelque peu "sous-développée". À cette base nous ajoutons des graphismes plus attrayants, une architecture plus complexe, ainsi qu'un gameplay plus logique et plus accessible.

Majoritairement linéaire, cet épisode intitulé "Tony Tough in a Rake's Progress" accordera la place à de multiples résolutions de puzzles qui rappelleront le premier épisode, de manière ironique.

Une série de dessin par David Hockney structure littéralement les phases de l'aventure qui commence le lundi 7 septembre 1953, au matin, et se déroule autour d'une série remarquable de malentendus. La volonté d'histoire par conception permet aux joueurs qui ont barboté avec le premier épisode de découvrir et de comprendre les phobies de Tony : son obsession de l'enquête et du mystère, son affection pour Pantagruel et ainsi de suite...

Je pense que cela suffit pour le moment, allez-vous en de ma maison. J'ai un jeu à écrire. Non mais vraiment...

**- Stefano Gualeni
(Traduction: Binta)**



Interview avec DTP/Prograph

La 1ère interview que l'on ait jamais eue dans *The Inventory* c'était avec Stefano Gualeni, l'auteur de *Tony Tough* qui a collaboré avec Prograph, dans ce qui donna naissance à un point and click du style cartoon *TT and the Roasted Moths*. Actuellement, avec l'aide de DTP (le plus grand éditeur de jeux d'aventure en Europe), Prograph et Stefano Gualeni sont en train de travailler sur une suite à *Tony Tough*. Nous sommes heureux d'être la 1ère publication à révéler des images extraites du jeu de cette suite, dont nous avons la possibilité de voir les évolutions dans l'interview qui suit (entretien avec Marco Pacifico, chef du développement et de la programmation, Stefano Gualeni, designer du jeu et à base de l'histoire, et Christopher Kellner, directeur général pour DTP.)

Vous-même

- Est-ce que l'équipe a changé depuis la création de *Tony Tough* 1 ?

M.P. Il y a beaucoup d'eau qui est passée sous les ponts depuis TT1. Quand nous avons songé à créer un nouveau jeu, notre premier but a été d'essayer de recruter un maximum de personnes déjà présentes pour TT1. Avec pour résultat que la moitié de l'équipe de TT1 est la même pour la suite, et nous sommes très heureux de cela.

- Avez-vous l'intention de ne publier TT2 que dans les pays d'expression allemande comme vous l'avez fait jusqu'à aujourd'hui ou d'autres pays sont-ils prévus ?

C.K.: Comme nous avons les droits internationaux sur TT2, nous serons les éditeurs également pour les autres pays. Nous allons essayer de trouver un éditeur et/ou un distributeur n'importe où ailleurs pour TT2. Comme nos contacts sont actuellement bien avancés, nous sommes assez optimistes pour dire que TT2 sera jouable partout dans le monde dès l'année prochaine. Si l'un ou l'autre éditeur est intéressé



par TT2, il peut toujours nous contacter sur c.kellner@ntp-ag.com

Tony Tough 2

- Pouvez-vous nous en dire plus sur l'histoire de TT2 ?

S.G.: Comme je l'ai déjà souligné, ce serait assez maladroit de résumer cette histoire en quelques mots, alors que plusieurs intrigues différentes sont en

ligne dont l'anti-héros sera joué par le jeune Tony Tough. " Tony Tough in a Rake's Progress " est en fait une suite à la première aventure que l'on développa avec Prograph et a lieu au Nouveau Mexique dans le début des années 50. Tony vient juste d'avoir 13 ans et à travers une intrigue embrouillée pleine de mésententes et d'erreurs, il devra faire à une journée bizarre mais importante de son enfance durant laquelle les joueurs qui avaient joué au premier volet comprendront et partageront enfin bon nombre des obsessions et autres phobies qui caractérise notre minuscule détective privé.

- Tony sera-t-il le seul personnage sur lequel on pourra interagir ?

S.G. Oui, cela sera déjà bien suffisant comme cela. L'intrigue est prévue se dérouler comme un film et sa ligne directrice prendra parfois une direction éloignée de celle du personnage principal.

- Est-il essentiel d'avoir joué auparavant à TT1 ?

S.G. Pas le moins du monde . Ce sont en effet 2 expériences très différentes, avant même qu'elles ne

soient des aventures différentes. Le lien entre les deux, leur interaction et les parties non résolues du premier volet feront que TT2 sera vraiment apprécié par les joueurs qui avaient déjà tâté du premier et ceux-ci seront d'autant plus attentifs à la structure et aux détails.

- Certains lieux visités dans TT1 le seront-ils à nouveau dans TT2 ?

S.G. Comme je l'ai déjà dit, les jeux sont assez différents en ce qui concerne l'époque et le lieu. Le premier se passait dans un parc d'amusement aux limites d'une ville importante des USA, la suite se déroulera dans le mignon petit village de Washington, un coin perdu tout à fait imaginaire du Nouveau Mexique. La réponse est donc non.

- Quelle est la signification de " A Rake's Progress " ?

S.G. Si vous vous souvenez de notre premier entretien, j'avais comme projet d'aller au Mexique pour terminer ma thèse en Architecture. Pendant presque un an, j'ai consacré tout mon temps à l'étude de l'architecture ancienne du

Mexique ainsi qu'à la philosophie et aux mythes s'y rapportant. Une des parties du jeu est un ancien rite mexicain, l'autre est " A Rake's Progress " (Ndt : on pourrait traduire cela par " L'évolution d'un ringard "). C'est en effet l'évolution que subira le jeune Tony tout au long de l'aventure, mais l'idée du jeu vint d'une nouvelle écrite par Jonathan Swift portant le même nom. Son travail inspira ensuite une série de gravures, œuvre du peintre et graveur anglais William Hogarth (1735) portant toujours le même nom et relatant la chute progressive dans la débauche d'un jeune dandy, de même qu'un petit opéra comique à la fin des années 40, œuvre cette fois-ci d'Igor Stravinsky.

Entre 1961 et 1963, le célèbre peintre anglais David Hockney nous offrit lui aussi sa vision de " A Rake's Progress ", et se basant sur les gravures de Hogarth, développa une série personnelle de 16 planches. J'ai quant à moi décidé en 2004 de continuer cette " progression " utilisant les 16 tableaux de Hockney comme charpente pour l'intrigue de ce nouveau jeu, en gardant même les noms pour les différentes étapes du développement de l'histoire. TT2 suit en quelque sorte de par son design ce même chemin de la déchéance.

- Pourquoi avoir décidé de développer TT2 en 3D ?

M.P. Avant TT2, Prograph a travaillé sur un autre moteur point and click qu'elle comptait utiliser dans le développement sous licence d'une bande dessinée italienne. Nous étions très fier du résultat, et c'est ainsi que nous avons pensé à l'utiliser avec notre célèbre héros, ce qui lui donnera un autre " style " et un look plus moderne.





- Quelle sera la plus haute résolution utilisable et de combien de polygones seront faits les modèles ?

M.P. La résolution est fixée à 1024 X 768 et chaque modèle sera composé de 3000 à 5000 polygones, le nombre dépendant du personnage.

- Les angles de vision seront-ils prédéterminés ou le joueur pourra-t-il interférer avec la caméra ?

M.P. Durant le développement de notre moteur, nous avons décidé de mélanger le " vieux style 2D " avec les technologies 3D les plus modernes, et notre idée était d'utiliser des caméras fixes ce qui nous permet d'avoir des décors plus détaillés et de donner davantage de polygones aux modèles en 3D. Le résultat étant que le personnage principal peut se déplacer avec des plans prédéterminés qui autorisent le joueur d'avoir ainsi un meilleur contrôle sur le déroulement du jeu.

- La plupart des critiques pensaient qu'une des meilleures caractéristiques de TT1 (du moins dans la version anglaise) était l'interprétation fournie par les AudioGodz studios. Allez-vous les recontacter pour TT2 en version anglaise ?

CK. Cela dépendra du marché que l'on peut développer au niveau des versions anglaise et américaine. Je

crois que les éditeurs ou distributeurs seront à même de décider eux-mêmes, mais on a encore le temps de parler de tout cela. Comme TT2 sera notre premier projet international d'aventures, nous devons aussi regarder à la qualité dans les autres pays.

- Utiliserez-vous le même style de musique dans TT2 que dans le premier épisode ?

S.G. Non. Le jeu en entier tendra vers une réalisation plus mature et minimaliste. Le graphisme de même que la musique ne seront plus l'addition bruyante et désordonnée de différents éléments (comme le parc d'amusement et la musique du 1er épisode) mais nous essayerons d'être discret, minimal et réaliste tout comme les graphismes. En effet, je parle ici des décors, le choix pour les personnages est comme vous pouvez le voir, assez différent.

- L'interface dépend d'habitude des jeux d'aventures en 3D.

Pouvez-vous nous donner des détails sur son fonctionnement ?

S.G. Le joueur pourra interagir sur le jeu par le biais d'une interface très "

“Nous avons décidé de mélanger le " vieux style 2D " avec les technologies 3D les plus modernes, et notre idée était d'utiliser des caméras fixes ce qui nous permet d'avoir des décors plus détaillés et de donner davantage de polygones aux modèles en 3D.”

“TT1 était trop dispersé et illogique. Le nouvel épisode, comme je l'ai déjà mentionné, sera plus mature, logique et linéaire”

légère " et intuitive de manière à combiner le style graphique et d'une manière plus générale, toute la philosophie du jeu. Ce sera très ressemblant avec ce que nous avons utilisé dans " Prezzemolo in un giornata da incubo " uniquement en ce qui concerne les objets, abandonnant le " simulacre " de la possession des objets au profit de " l'idée " de ce que l'on pourrait en faire. Ainsi le joueur ne " JOUERA PAS L'ACTION " à la place de Tony Tough mais lui " SUGGERERA QUOI FAIRE "... Quand on y pense, l'approche est totalement différente ce qui influencera de manière originale la jouabilité, les dialogues et les textes en général.

- Une des grosses plaintes émises par la critique au sujet de TT1 était que les énigmes étaient très dures. TT2 sera plus facile à ce niveau-là ?

S.G. Je suis d'accord. TT1 était trop dispersé et illogique. Quoique cela correspondait à l'idée de liberté (réflexion autant qu'action) qui caractérisait le premier épisode. Le nouvel épisode, comme je l'ai déjà mentionné, sera plus mature, logique et linéaire... Mais ne vous inquiétez

pas, des tas d'action sont encore autorisées au joueur... Seulement dans une voie qui je l'espère mènera à une jouabilité plus amusante et plus réfléchie.

- Pouvez-vous nous donner quelques exemples de tâches que devra accomplir Tony Tough

S.G. Comme dans l'interview précédente, donnez davantage d'argent et vous pourrez alors poser cette question !

- Stefano, stop ! Vous demandez à chaque fois plus d'argent ! La jouabilité sera-t-elle linéaire ou non ?

S.G. Principalement NON-LINEAIRE, mais de manière significative plus linéaire que l'épisode précédent.

- Les joueurs pourront-ils choisir le niveau de difficulté en début de partie comme dans TT1 ?

S.G. Non, Cela pourrait se faire, mais rien que d'y penser j'en attrape des boutons ...

- Combien de temps durera le jeu ? Sera-t-il plus long que TT1 ?

S.G. Je reconnais que tout mis ensemble il sera un rien plus court mais bien plus riche.

- Aura-t-on le droit bientôt de jouer à une démo ?

C.K. Peut-être aurons nous le temps d'en faire une avant la sortie de la version allemande.

- Quelle date de sortie est prévue pour TT2 ?

C.K. C'est planifié pour avril en Allemagne. Je crois que les autres versions devraient sortir en même temps ou un tout petit peu après.



- TT2 est-il développé conjointement pour les consoles de jeux ou sera-t-il uniquement destiné au PC ?

C.K. Aucun projet pour une version console à ce jour, mais qui sait...

- L'avenir nous réservera-t-il un TT3 ?

C.K. Voyons comment TT2 s'en sort et nous déciderons après.

- Avez-vous quelque chose d'autre à ajouter ?

S.G. Trois petites choses :

1 - Je suis un designer free-lance avec de plus en plus de jeux sinistres en tête, j'espère que TT2 et votre intérêt m'aideront à les sortir ou de me permettre de continuer à travailler sur ma perverse passion des jeux.

2 - Vous pouvez suivre le développement de TT2 de même que visiter la galerie d'art et les screenshots sur www.tony-tough.com

3 - Les choses dites sur moi ne sont qu'à moitié vraies.

Général

- De quoi est fait le futur de Prograph ?
Voyez-vous la possibilité de sortir un jeu d'aventure non lié à Tony Tough ?

M.P. Bien sûr, nous pensons travailler sur toute une série d'autres jeux, pas forcément d'aventures ni lié à Tony Tough. Mais nous nous concentrons sur TT2 pour l'instant



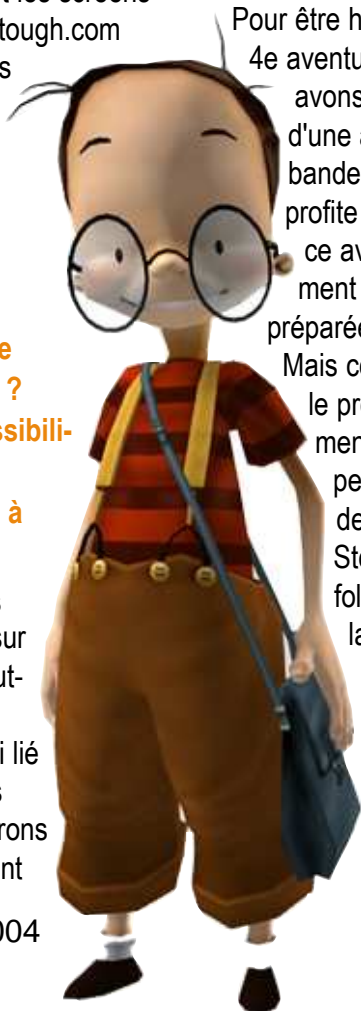
et essayons de faire du beau boulot.

- C'est votre seconde réalisation. Pensez-vous que le processus était plus aisé cette fois-ci que lors de votre première tentative ?

M.P. Et bien, vous vous trompez. Pour être honnête, c'est déjà notre 4e aventure. Après TT1, nous avons développé 2 épisodes d'une aventure basée sur une bande dessinée italienne. TT2 profite ainsi de notre expérience avec ces jeux, et évidemment notre équipe est mieux préparée pour les aventures. Mais cela ne veut pas dire que le processus de développement est plus facile. On peut toujours rencontrer des difficultés et merci à Stefano pour ses énigmes folles qui nous font perdre la boule :)

Traduction: phil1908

“Les choses dites sur moi ne sont qu'à moitié vraies”



Interview avec Bad Brain Entertainment

Durant notre fête d'anniversaire en ligne, Bad Brain Entertainment était au centre de l'attention. En premier lieu, Autumn Moon Entertainment, la compagnie qui développe l'aventure la plus exagérée actuellement, A Vampire Story, annonce qu'elle crée une société pour rassembler leurs efforts. La société comme vous l'avez probablement déjà deviné est Bad Brain Entertainment, qui est basée en Allemagne. Comme si cela n'était pas assez pour remuer la communauté d'aventuriers, Bad Brain Entertainment a rejoint la discussion dans sa propre section du forum, et ils ont lancé une seconde nouvelle explosive le lendemain après celle-ci, disant (je cite) : " Il y a aussi des négociations avec Lucas Arts mais je ne peux entrer dans les détails ici. Peut-être la sortie surprise de 2005. Le jeu que vous vouliez tous mais que vous n'avez pas eu (à part une bande-annonce vidéo). " Bien ceux qui n'ont pas encore compris, faites des recherches sur le net. L'information est probablement partout. Nous avons invité Dr Wolfgang Kierdorf, CEO de Bad Brain Entertainment et probablement le meilleur artiste graphique travaillant sur un jeu d'aventure, Bill Tiller d'Autumn Moon Entertainment, pour nous parler de cette coopération qui pourrait être une étape importante de l'histoire du jeu d'aventure..

A propos de vous

- Parlez-nous un peu de vous

W.K. Bonjour, mon nom est Wolfgang Kierdorf et je déteste les aventures ! Ohh, je l'ai écrit ? Hum. Laissez-moi recommencer... Mon nom est Wolfgang Kierdorf et j'aime les aventures ! J'ai 31 ans, je suis Gémeaux, marié, et je possède la plus grande collection privée de DVD d'Allemagne. Veuillez excuser mon mauvais anglais. Cela faisait longtemps. Je deviens à nouveau meilleur ces derniers temps.

Mes relations avec un ordinateur ont commencé avec les débuts du Commodore 64 dans les années 80. Puis mon évolution en ordinateur personnel est parti de l'Amstrad CPC au Commodore Amiga et finalement au PC (à l'époque un 80286 à 12 MHz). J'étais heureux. J'ai commencé à programmer des jeux à 14 ou 15 ans. Il y avait à ce moment là, des magazines avec des codes sources imprimés (" listings " appelé listing à ce moment). Ce fut le début de tout. Comme je suis né dans une famille très pauvre, j'ai juste eu l'ordinateur, sans lecteur disquette ou cassette. Donc j'ai dû programmer mes propres jeux, puisque c'était la seule manière d'avoir un jeu sur cette chose stupide sans en avoir. Après à peu près un an j'ai eu un lecteur de cassettes, mais rien n'a changé. Bien sûr j'ai joué de temps en temps, mais j'étais collé à la programmation. A mon avis l'une des plus grandes possibilités d'art et d'expression de la créativité (après le design graphique (que j'aime

aussi, mais seulement utile pour mes sites web)).

Alors quand j'avais 16 ans, j'ai voulu débiter dans la programmation de jeux professionnels. A cette époque un tout petit nombre de personnes était nécessaire pour créer un jeu. Alors j'ai essayé et appris la programmation en C pour Amiga. Et j'ai vraiment aimé. Cela m'a pris du temps de passer du Basic au C, mais après un moment, je l'aimais. Avec le PC, le C++ est arrivé. J'ai travaillé principalement comme auteur de magazines et en tant que programmeur principal, ou chef de projet pour différentes sociétés et produits. Avec le Web le Java est arrivé. J'ai aimé ce langage encore plus. A ce moment j'ai commencé à étudier les sciences de l'information et d'économies (en Allemagne cela s'appelle " Wirtschaftsinformatik " et je ne sais pas ce que cela signifie en anglais.). Cela m'a pris 2 ans pour terminer cette formation, et j'étais de retour dans le business. Pendant ce temps j'ai écrit 3 livres sur la programmation en C, C++ et Java. Le Livre sur le Java fut le premier en Allemagne, et me permit d'avoir de nombreux bons contacts et d'offres d'emploi. Cette fois en tant que responsable. J'ai travaillé pour d'énormes compagnies industrielles et aussi pour de plus petites agences internet. Puis après le grand boom d'internet tout s'est cassé la figure et j'ai commencé à nouveau mon propre business. Je l'avais déjà fait auparavant avec peu de succès peu après mes vingt ans.

Maintenant je possède 3 sociétés : abracus GmbH (qui vend mon outil Web de gestion de projet,



que j'ai mis 5 ans à développer), kCreations KG (une société de Conseil en Business orienté sur l'amélioration du Service dans les sociétés (en Allemagne cela manque vraiment) ainsi que des ventes et du marketing). Nous faisons aussi du développement de Business ce qui nous mène à la troisième, Bad Brain Entertainment. J'ai un chat (je l'ai appelé BYTE et une femme (elle avait déjà un nom (qui est Tatiana)). Je n'ai pas d'enfant à ce jour, mais j'y travaille ;)

- Jouez-vous à des jeux d'aventures durant votre temps libre ? Quels sont vos préférés ?

W.K. Oui, mes préférés de tout temps sont sans ordre spécifiques, Day of The Tentacle, Indy 3 et 4, ZakMcKracken, The Dig et bien sur A Vampire Story (rappelez-vous, je connais l'histoire ;))

A Vampire Story

- Qu'est-ce qui vous a principalement intéressé dans A Vampire Story ?

W.K. L'Equipe et le thème. Quand

j'ai lu pour la première fois les informations sur AVS, l'idée d'un jeu sur les vampires avait du sens. Les vampires sont tendances depuis des années. ET des films comme Van Helsing, Dracula, etc. montrent qu'il y a un intérêt. Les monstres sont de toute façon intemporels. J'ai donc envoyé un e-mail à Bill Tiller et il m'a répondu qu'il avait besoin d'un éditeur, mais bien plus que cela d'un investisseur. Donc j'ai eu toutes les infos dont j'avais besoins (L'histoire, La démo (oui il y a déjà une démo ;), les artworks, etc.).

J'étais soufflé par le style graphique et l'humour et je me suis bien dit, si les jeux d'aventure point & click peuvent être ramenés à la vie, cela devait être fait par les personnes qui s'y connaissent le plus. Alors l'idée d'avoir une équipe d'anciens de LucasArts, Pixar, Disney, ... c'était envoûtant. Quelle était la question déjà ? Aaah. Oui, pour faire court, c'était à la fois l'équipe et le thème !

- Allez-vous seulement financer le développement du jeu et coopérer avec un autre éditeur pour la distribution du jeu ou allez-vous

aussi prendre l'édition en charge ?

W.K. Eh bien nous n'avons pas encore décidé cela dépend de plusieurs facteurs. Nous parlons à un grand nombre d'éditeurs et de distributeurs. Nous pourrions le faire nous-mêmes, mais la question est : cela vaut-il le coup ? Il y a des personnes qui connaissent les canaux et pourquoi ne pas les utiliser.

- Bill, de quelle manière le développement d'un jeu est affecté par le fait que vous avez trouvé un investisseur ?

B.T. Eh bien, tout d'abord, maintenant je peux PAYER les gens au lieu de les implorer de m'aider, c'est impressionnant de voir combien les gens sont plus productifs lorsque vous les payer. Qui l'aurai cru ? Dernièrement j'ai eu beaucoup de chance que les personnes semblent réellement aimer le jeu et vouloir travailler dessus. Ils continuent de dire " Ce projet semble amusant ! Je peux travailler dessus " et je dis " Bien sûr, mais je ne peux pas vous payer pour le moment " et généralement ça ne les rebute pas. J'ai un ami qui était impressionné de ce que nous avons pu faire sans budget. Je lui ai dit que j'avais juste demandé de l'aide et que les gens étaient venus. Maintenant je dois les rembourser avec des emplois ! Cela fut génial, mais je me sens un peu coupable, et avoir un investisseur me permettra de payer ces gens talentueux pour leur capacité et leur dur labeur.

- A-t-il été difficile de trouver un éditeur ?

B.T. En fait oui, et ce fut grâce à votre magazine, vos lecteurs et d'autres. Alors cela a montré que beaucoup d'éditeurs voyaient de la



valeur dans ce type de jeu, - un jeu fait dans le style Lucas Arts classique. Mais j'ai fait l'erreur de partir avec une stratégie Américaine de business pour les développeurs, qui est de A. faire une démo jouable, B. la vendre aux gros éditeurs et C. les faire financer 90% du jeu. Mais j'ai découvert que cela est différent pour des jeux plus petits comme le notre, où le modèle est que le développeur doit trouver A. un capital, B. terminer la création du jeu à 90%, et enfin C. trouver un éditeur pour l'acheter pour leur marché. Le premier modèle est celui de la plus part des développeurs de jeu consoles. Cela ne signifie pas qu'un développeur ne puisse pas financer son propre jeu mais doit le faire correctement. Prenez le studio Suck Punch par exemple. Ils ont financé le développement de leur premier jeu Rocket : Robot on Wheels, un jeu de plateforme fun et bien accueilli sur Nintendo 64 publié par Ubi Soft.

Mais ils ont fait quelques erreurs en finissant le jeu avant de trouver un éditeur, aussi quand le jeu fut terminé la plus part des éditeurs ne voulait pas l'acheter, car la Dreamcast et la Playstation 1 venaient juste de sortir et les éditeurs ne voulait plus édité de jeu N64. Heureusement Ubi Soft l'a pris.

Sucker Punch n'a pas fait la même erreur avec les jeux Sly Cooper. Aussi j'ai essayé d'apprendre de leurs erreurs et de trouver un éditeur d'abord. Par chance, Bad Brain et Autumn Monn se sont trouvés et sont exactement ce que l'autre recherche. C'est tout bon !

- Est-ce que BBE remplit tous les besoins qu'un développeur de votre niveau obtient d'un éditeur ?

B.T. Eh bien, voyons, ils payent pour le jeu, l'éditent, le distribuent et font sa promotion, et ils semblent m'apprécier. Donc oui, ils remplissent tous mes besoins !

- Quel est le retour initial que vous avez reçu des fans d'aventures et de la presse à propos de votre décision de supporter Autumn Moon Entertainment?

W.K. Eh bien, certains ont juste fait un sourit, qui dit : " les pauvres, aventures... " mais d'autres adore l'idée d'avoir des anciens de Lucas Arts créant une autre aventure. Les fans adorent simplement l'idée. Il n'y a pas eu de retour négatif du tout. Mais je pense que c'est ce qui définit un fan ?!

- Allez-vous opter pour une date de sortie mondiale et si oui, quelle sera cette date ?

B.T. J'aimerais ça, mais cette question est plus pour Bad Brain.

W.K. Eh bien oui, mais c'est un challenge logistique de le faire. Je serai très heureux si nous pouvons le rendre possible. Nous prévoyons actuellement une sortie au premier ou deuxième trimestre 2006. Et quelques minis jeux d'ici là pour introduire les personnages et donner le ton.

- Allez-vous penser à une distribution en ligne du jeu, ou préférez-vous le vendre uniquement en magasins ?

B.T. Je pense que cela serait super. Mais je me sentirais mieux avec du contenu téléchargeable si tous les problèmes majeurs étaient résolus. Et que ce soit une expérience agréable pour le joueur. Disons juste que STEAM m'a laissé une mauvaise impression.

W.K. Le jeu sera disponible en ligne dans notre magasin. Peut-être même qu'il y aura des phases de préchargements ;) La boutique débutera avec les goodies le 2 janvier 2005. Des T-Shirts, tasses, casquettes, etc, seront disponibles.

- A Vampire Story est maintenant le jeu d'aventure le plus attendu par la communauté. Les attentes des fans sont très hautes, grâce à la qualité des titres que les développeurs d'Autumn Moon Entertainment ont produits précédemment (Curse of Monkey Island, The Dig, " le jeu avec ce chien et ce lapin que vous aimez tant " etc.). Est-ce que cela vous effraie ou bien êtes-vous confiant

dans le succès de A Vampire Story qui soufflera tout le monde à sa sortie comme ces anciens titres le faisaient ?

W.K. Avez-vous vu les screenshots ? C'est l'art mes amis, de l'art ! Et je peux vous garantir que vous aimerez l'histoire et le ton du jeu.

B.T. Eh bien j'ai été sur des gros titres précédemment comme The Dig de Steven Spielberg, et CELA m'effraye parce que je sais ce qui allait arriver : les joueurs occasionnels le détestent parce qu'ils s'attendaient à un film interactif de Spielberg, mais les hardcore gamers qui adore les jeux d'aventures sérieux l'adoreront. Mais je ne pense pas qu'il y ait trop de fausses attentes sur A Vampire Story car les fans connaissent les jeux que j'ai aidé à créer et savent à quoi s'attendre.

- Durant les négociations avec Autumn Moon Entertainment à propos d'AVS, y a-t-il quelque chose que vous avez requis d'eux en termes de qualités du jeu ?

W.K. Oui, nous avons tout obtenu, y compris des flacons d'urine de chaque personne employée. ... oui, nous avons eu une chronologie, les story-boards, la démo, les artworks etc... tout ce dont vous avez besoin pour avoir un bon sentiment sur le jeu. Et dernier mais pas des moindres, il y a Bill qui a gentiment offert son premier-né en échange.

- BBE est installé en Allemagne tandis qu'AME est aux USA. Cela rend-t-il la communication et le travail entre les deux sociétés plus difficiles. Est-il possible que l'une de vous deux sociétés déménagent pour être plus proche de l'autre dans le futur ?

W.K. Non c'est bon. Le départ est

toujours un peu difficile, mais je trouve que l'Internet aide beaucoup. Il y aura probablement des rencontres à la fois en Allemagne et aux USA ?

B.T. Je pense que mes beaux parents me tueraient si j'emmenais les petits enfants en Allemagne, bien que cela ne me gêne pas. J'ai toujours voulu aller en Allemagne et vivre dans un pays étranger un moment. Bien que je pense que l'autoroute me bottera les fesses. La plupart des membres de mon équipe vivent à Petaluma, en Californie et ont des enfants aussi donc nous aurions une émeute de grands-parents fourches à la main sur le pas de notre porte si nous devions déménager.

- Ken Williams, fondateur et président de Sierra durant de nombreuses années, à dit un jour que durant ses années de décision, Sierra n'avait jamais espéré faire de profit avec le premier épisode d'un jeu quel qu'il soit. L'objectif était d'entrer avec le premier titre (à cause de coûts publicitaires élevés, et de l'effort global pour faire connaître le jeu) et gagner un profit considérable sur la suite à la place. Généralement les sociétés de jeu de nos jours, parient énormément sur le business des suites. Prévoyez-vous aussi pour A Vampire Story de la transformer en série avec plusieurs suites, ou travailleriez-vous plutôt sur un nouveau concept à la place après la sortie de AVS ?

W.K. J'aimerais bien en faire une série, mais seulement s'il y a de bonnes histoires. Je pense que Bill et moi ne planifions pas, un modèle d'aventures, mais une œuvre d'art unique. Nous espérons bien sûr qu'il

ira plus loin encore pour que Bill et son équipe puissent faire plus de jeu et que je puisse racheter ma famille et ma femme qui sont en esclavage.

B.T. Oui nous avons des idées pour une suite, et nous voulons aussi faire un nouveau concept. Il y a trop de genre de jeux pour s'amuser pour ne coller qu'à un seul, mais le premier avec lequel nous commençons est un terrain fertile que nous pouvons continuer d'explorer créativement. Mais aucun plan n'a été définitivement établi.

Je suis sûr qu'une fois que nous serons proches de la sortie de A Vampire Story nous discuterons de ces idées à tête reposée. Laissez-moi faire un premier bon jeu. Puis inquiétez-vous d'une suite en temps voulu. De plus nous devons faire de ce jeu un succès où personne ne nous croira pour faire un second jeu (Bien que cela ne semble pas arrêter certains créateurs de jeux. (grognements)).

- Les développeurs ont travaillé sur plusieurs titres connus, qui sont considérés comme des poids lourds dans l'histoire du jeu. Beaucoup imaginaient que placer un bout de texte qui dirait 'Par les développeurs de Monkey Island' pourrait jouer un rôle décisif dans les ventes finales du jeu. Pensez-vous utiliser l'avantage du passé glorieux de ces développeurs et si oui de quelle manière?

W.K. Bien sûr que nous le ferons. Il y aura de vrais perroquets et singes vivants attachés à la boîte du jeu criant les noms des membres de l'équipe. ... Il y aura sûrement une façon de le faire mais il n'y a pas de concept définitif à ce jour. Mais vous en entendrez parler....

B.T. Oui et Non. Tout d'abord c'est

“Je voudrai que toutes les personnes qui veulent jouer à A Vampire Story, ai l'opportunité de le faire. C'est pourquoi nous avons voulu faire le jeu pour PC et XBox. ”

un peu trompeur de dire que tous les développeurs de tel ou tel jeu, font ce nouveau jeu, car bien sûr tous les développeurs ne le sont pas réellement. Mais là encore de nouveaux développeurs sont sur ce jeu. Alors que mettre sur la boîte ?

Cela semble étrange de dire " Par QUELQUES uns des développeurs de tel et tel jeu

Arrive ce nouveau titre. " Mais c'est aussi de dire 'nous avons travaillé sur des jeux précédemment' pour que le joueur sache à quoi s'attendre. Aussi nous allons faire savoir à tout le monde qu'elle est notre expérience bien sur, mais là encore, je ne veux pas insinuer que certaines personnes travaillent sur le jeu et qui ne le sont pas réellement. Ron Gilbert et Tim Schaffer NE travaillent PAS sur ce jeu. JE voudrais les avoir, mais ils sont assez occupés.

Mais nous avons Anson Jew qui fait les story boards (Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Dig, Full Throttle, Curse of Monkey Island), Paul Mica pour le design des personnages (Sam & Max Hit the Road), Gary Brubaker pour la technologie (The Dig, Curse of Monkey Island, et Indiana Jones et la Machine Infernale), Marie Bowen peintes les arrière plans (Out Laws, Curse of Monkey Island) Bill Eaken fait le design des scènes (Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Dig). Et nous avons bien plus que je ne peux encore mentionner. Mais la principale raison pour laquelle je travaille avec tout ce beau monde et que nous sommes tous de bons amis et j'attends vraiment de travailler plus tard à nouveau à plein temps avec eux dans le futur.

- Penseriez-vous à porter le jeu A Vampire Story sur consoles ou préférez-vous le sortir exclusivement sur PC ?

B.T. Je voudrai que toutes les person-

nes qui veulent jouer à A Vampire Story, ai l'opportunité de le faire. C'est pourquoi nous avons voulu faire le jeu pour PC et XBox. JE ne veux pas rejeter les autres consoles, mais l'économie entre en jeu. Si cela coûte 100.000 \$ de faire une version Unix, et que nous en vendons seulement pour 50.000 \$, cela n'aurait pas de sens. Nous continuons à en discuter, aussi aucune plate-forme n'a encore été choisie.

W.K. Il y a une sorte de plan de portage d'AVS sur XBOX ou XBOX2. Cela dépend principalement du marché. Nous ferons des recherches supplémentaires et verrons si nous pouvons le faire aussi. Sinon, il y a une petite chance de le faire. Mais peut-être que quelques fans y seront disposés. Je pense que Bill et moi serons à l'écoute de cela.

- Michael Land a composé la musique de plusieurs jeux d'aventures. Y a-t-il des plans pour le contacter dans le but de faire A Vampire Story aussi, ou bien allez-vous confier la bande-son du jeu à quelqu'un d'autre ?

B.T. J'aime beaucoup la musique de Michael Land, particulièrement son travail sur Out Laws, The Dig et Curse of Monkey Island. Mais je ne l'ai jamais contacté à ce propos. J'ai découvert qu'il était occupé au travail pour les grands. A la place je me suis dirigé vers deux bonnes personnes, Zach Quarles et Brooks White. Zach a fait la musique de jeu pour notre démo et Brooks a composé le morceau pour l'introduction et la cinématique. Zach a été repris par Raven Software pour travailler sur Quake 4, donc à moins que cela ne se termine dans les temps, je ne pense pas que nous pourrions travailler avec lui sur ce jeu. Brooks le remplacera, il a composé de la musique pour de nombreuses compagnies de théâtre de la Bay Area durant des années. Sa spé-



cialité était de travailler pour des pièces qui parlent de mystères autour de meurtres, aussi je pense que cette expérience est parfaite pour un jeu d'horreur gothique.

- Avez-vous déjà trouvé des acteurs pour jouer les voix des personnages d'AVS ? (Si oui) pouvez-vous mentionner certains d'entre eux ? (Si non) Avez des contacts avec certains acteurs qui ont travaillé précédemment sur des jeux Lucas Arts et pensez vous en contacter certains pour AVS ?

B.T. Notre plan actuel est d'utiliser des acteurs professionnels de la Bay Area, bien que je pense, et espère, quelques 'acteurs connus' seront sur le projet. Mais nous n'avons pas encore travaillé sur les détails. Mais j'espère que nous aurons un bon mélange d'acteurs connus et inconnus pour faire les voix. Et je jouerai probablement une voix - le mime Mona évacue la vie hors de Paris après l'avoir débarrassé des vermines(ndt: surement une expressions anglaises??)

- Quand pouvons-nous attendre la première démo de A Vampire Story ?

W.K. Il y a déjà une démo ;-)

B.T. La démo actuelle fonctionne, mais l'animation est 2D. J'aimerais en faire une nouvelle pour l'E3 et ensuite probablement la mettre en téléchargement après l'événement. Nous avons fait cela pour Curse of Monkey Island et cela a créé un très bon retour pour nous. Mais à nouveau aucun plan définitif n'a été établi pour cela. Mais je suis assez sûr qu'il y en aura une, car cela semble une bonne chose à faire (à moins que votre jeu ne soit mauvais, alors vous devez garder cela secret le plus longtemps possible).

Cet autre jeu avec le trailer (ndt: à l'heure ou j'écris les discussions avec Lucas Art sont malheureusement tombées à l'eau)

- Pendant le chat prévu pour l'anniversaire de The Inventory, vous aviez fait une annonce en forme de bombe qui nous jeta tous par terre et qui devint depuis l'objet de toutes les conversations sur le Net. Vous disiez être en négociation avec LucasArts au sujet d'un jeu que tout un chacun aurait aimé avoir mais que personne n'eut jamais (si ce n'est une cour-

te bande-annonce). Donc, parlons un peu de cette annonce. Où en sont les négociations avec Lucasarts ?

W.K. Pas de commentaires (j'ai dû signer un papier à ce propos)

B.T. Idem pour moi (je n'ai rien signé mais je ne voudrais en rien gâcher les négociations)

- Le fait que pas mal d'employés d'AME ont précédemment travaillé pour LucasArts aide-t-il dans les contacts avec la direction de Lucasarts ?

W.K. Et bien, oui et non. Le premier contact fut établi par Bill, puis il y eut une foule de personnes qui vinrent et allèrent chez LucasArts et maintenant, ce que j'espère c'est que les gens à qui j'ai parlé resteront là jusqu'à ce que le marché soit conclu.

- Savez-vous à quelle stade ils en sont ? Quel niveau de développement le jeu a-t-il déjà atteint ?

W.K. Et bien, les rumeurs font état d'achèvement à 70 %. Ce qui nous laisse encore 30%, les tests et quelques bricoles pour nous. Pour ce que j'en sais, le travail de création est presque entièrement terminé et il manquerait certains scripts du jeu.

B.T. J'ai entendu via la bouche à oreille tant de choses différentes que je ne saurais répondre de manière catégorique. J'ai entendu que la luminosité et une grosse part du script devaient encore être faites. Vous devriez plutôt interroger LEC ou mieux Dan Connors à ce sujet.

- Si l'acquisition du titre se conclut avec LucasArts, garderez-vous les développeurs qui y ont travaillé jusqu'à son annulation ou le transfert se fera-t-il vers AME de



manière à ce qu'ils en terminent eux-mêmes avec le développement ?

W.K. On aimerait garder l'ancienne équipe. Nous sommes en contact...

- Si c'est repris en main par AME, cela signifie-t-il que A Vampire Story sera retardé ? Et au niveau du travail déjà effectué, sera-t-il gardé tel quel vous contentant de l'achever ou des modifications pourraient-elles avoir lieu ?

W.K. C'est la raison pour laquelle on laisserait l'ancienne équipe finir le jeu. AVS recevrait alors la meilleure attention possible, pas à 80% mais bien à 120%.

B.T. Je préférerais ne pas retarder la sortie de AVS. Mais une fois de plus rien n'est définitif. Mais si je peux aider à ce que ce jeu sorte peu importe sa forme, même si cela peut bousculer la production, je le ferai. Ce jeu DOIT absolument voir le jour.

- Si les droits sont acquis, le jeu devrait-il sortir avant ou après A Vampire Story ?

W.K. Les 2 idées sont bonnes. Avoir ce jeu comme première réalisation

serait un rêve. Le sortir plus tard sera toujours un rêve. On verra bien.

- Comment vous sentiriez-vous si vous deviez terminer le développement de cette autre jeu avec la bande-annonce ?

W.K. Si cela devait se passer, on le referait.

B.T. Et bien, si je peux aider à ce que des jeux dont les gens meurent d'envie sortent enfin, cela ne m'apporterait rien d'autre que de la joie. De plus, je me suis senti mal pour tous mes amis et travailleurs de LEC au sujet de tous ses jeux annulés, donc je serais sûrement ému que leur travail voie finalement le jour. Mais d'un autre côté, cela m'intéresse davantage de travailler sur des idées de base originales. Ces jeux franchisés sont géants mais mon cœur est tout dévoué à A Vampire Story.

- Avez-vous eu l'occasion d'en voir un plus du jeu ou aviez-vous eu l'occasion auparavant de déjà jouer sur le morceau existant et si oui, qu'en aviez-vous pensé ?

B.T. Je n'ai jamais joué sur ce jeu,

même si j'en ai vu toutes les bandes annonce au E3 en 2004 au stand LEC. Mais comme je connais pas mal de personnes chez LEC, je n'en ai entendu que du bien. Comme j'aime à le dire, ce jeu doit être terminé et sorti. Peu m'importe par qui.

I-jet

- Vous avez également mentionné un 3e jeu en cours de développement, I-Jet. Quelques détails sur ce titre SVP ? Est-ce un jeu d'aventure ? Quel est en le sujet ?

W.K. Bien sûr. C'est le prochain gros morceau dans le style point and click d'aventures. L'idée est qu'il soit attachant de par son style et son humour, mais ouvert au nouvelles technologies. L'histoire parle de 7 personnes ayant perdu leurs enfants.

Ceux-ci ont disparu un jour et ils veulent les retrouver. Nous espérons pouvoir créer un jeu qui interpellera autant le public féminin que masculin. Pensez-y comme un long épisode jouable de X-Files avec 7 personnages principaux.

- Vous disiez que ce serait un jeu multi-joueurs. Pouvez-vous nous dire comment cela se passera en terme de jouabilité et de scénario ?

W.K. Et bien, vous jouez l'un des 7 personnages. A chaque fois que vous jouez, vous pouvez choisir qui interpréter. La structure des chapitres est telle que certains sont pour un joueur (les 3 premiers sont jouables par les 7 personnages, soit 21) et les autres sont multi-joueurs (10). Un personnage apparaîtra en bonus une fois certaines énigmes résolues et il aura droit à 2 chapitres. Ce qui nous fait 33 chapitres (et c'est beaucoup). Chaque persona-

ge a ses caractéristiques propres. Il part d'un pays différent et a un travail différent.

Pourquoi est-ce intéressant ? C'est simple. D'abord les lieux. Les 3 premiers chapitres auront lieu dans les pays d'origine. Ensuite, les gens avec des professions différentes voient les choses autrement. Un architecte verra les choses différemment d'un policier quand il entre dans une pièce. Donc, à chaque changement de personnage, la pièce sera différente en termes d'informations et d'objets à récolter.

Et qu'en est-il des multi-joueurs ? Comme dit plus tôt, il y aura 3 types d'énigmes : pour 1 joueur, pour multi-joueurs simultanément et enfin pour multi-joueurs mais non synchronisés.

Les premières sont du modèle standard que l'on trouve dans n'importe quelle aventure. Vous pouvez les résoudre lors d'une seule session, sans aide. Le 2e type d'énigmes ne pourra être résolue que par 2 ou 3 personnes jouant au même moment, dans la pièce ou dans une autre. Un exemple : un personnage doit voler un objet dans un bureau mais doit distraire la personne se trouvant là. Donc, un 2e personnage téléphonera ce qui distraira l'employé permettant la prise discrète de l'objet. Le 3e genre d'énigmes est quand même plus aisé. Les personnages peuvent laisser des messages et des indices pour les autres joueurs. Ils ne doivent pas être en ligne en même temps. Chaque personnage a un moyen de communiquer. Chacun aura son site Internet pour y laisser des informations pour les autres. Ces informations marcheront comme les objets.

Une fois celles-ci lues, entendues ou reçues, elles seront utilisables ce qui vous permettra de terminer un endroit où il vous manquait quelque chose. Nous sommes encore

en discussion pour savoir si l'idée d'énigmes à résoudre par plusieurs simultanément est bonne. Peut-être que plusieurs solutions seront prévues.

- Les graphismes seront-ils 3D ou 2D ?

W.K. On utilisera le 2D pour les décors et le 3D pour les personnages, ainsi que de vrais acteurs pour la cinématique.

- A-t-on une date de sortie ?

W.K. Cela devrait sortir dans le 2e trimestre de 2006.

Général

- Malgré ce que l'on annonçait il y a quelques années, la mort du point and click et le bon en avant d'un interface à accès direct, c'est tout le contraire qui apparaît aujourd'hui avec le développement de davantage d'aventures point and click. Que s'est-il passé pour que l'interface point and click gagne finalement la bataille dans les jeux d'aventure ?

W.K. Parce que c'est l'usage naturel d'un PC. Maniac Mansion était le jeune demi-frère de Windows en tant que jeu utilisant un PC comme interface. Personnellement je n'aime pas devoir réfléchir aux différentes touches chaque fois que je veux bouger mon personnage dans un jeu. Le point and click est si facile. Vous cliquez sur ce que vous voulez, vous prenez ce que vous voulez. Je me souviens des cris quand Sierra introduisit son style de point and click gauche/droit qui est des plus courants aujourd'hui. Je crois que l'ajet par exemple en reviendra aux " boutons de commande " classiques. Je sais que c'est un peu tard...

“ Etabli simplement, cela fonctionne mieux. Le système " vision, action directe " convient le mieux à des jeux qui s'appuie sur l'action, là où le système " point and click " convient davantage à des jeux s'appuyant sur l'histoire et la résolution d'énigmes avec l'incarnation de personnages.”

B.T. Etabli simplement, cela fonctionne mieux. Le système " vision, action directe " convient le mieux à des jeux qui s'appuient sur l'action, là où le système " point and click " convient davantage à des jeux s'appuyant sur l'histoire et la résolution d'énigmes avec l'incarnation de personnages. Une de notre philosophie chez AME c'est "Si ce n'est pas cassé, pourquoi passez une partie de notre temps - si gracieusement offert par Bad Brain- à le réparer?"

- Presque tous les jeux d'aventure sont de nos jours développés par des compagnies situées en Europe. Quelques exemples : The Westerner, Runaway, The Moment of Silence, Tony Tough, Black Mirror, NiBiRu, Lost Paradise, etc. Même Autumn Moon Entertainment a dû recourir à un investisseur européen. Etes-vous d'accord de dire que l'Europe est devenue le fer de lance du jeu d'aventure, et si oui, pourquoi pensez-vous que cela se soit passé ?

W.K. Je suppose qu'il est un peu moins risqué de faire un jeu en Espagne ou dans d'autres pays européens. En Espagne, il est possible de faire un jeu pour le tiers du prix de l'Allemagne et en Allemagne, vous pourriez le faire pour la moitié du prix des USA. C'est comme la fabrication de software professionnel en Inde. Ce n'est qu'une question d'argent et le fait d'en avoir un maximum pour vos problèmes.

B.T. Les jeux d'aventure sont simplement plus populaires en Europe et il en sera ainsi encore longtemps. Ainsi l'Europe, déjà du temps de LucasArts, a toujours été un élé-



ment important dans le marketing et la distribution des jeux d'aventure. Je suis presque sûr que l'Europe a contribué pour plus de la moitié des revenus qu'a tiré LucasArts de Curse of Monkey Island.

La réelle raison, je l'ignore. Mais pas mal de gens ont dit que c'était parce que les américains préfèrent les jeux d'action tandis que les européens préfèrent plutôt le défi de résoudre des énigmes. Je n'en suis pas tout à fait sûr et je n'ai pas poussé la recherche plus loin. Mais par contre ce que je suis sûr c'est que cela a à voir avec la différence des cultures et la rentabilité. C'est pas facile de répondre, n'est-ce pas Dimitris ?

De plus, les jeux d'aventure ont un avantage par rapport à la mode coûteuse des jeux d'action, c'est qu'ils peuvent être créatifs, imaginatifs, risqués et quand même rentables. Là où les jeux d'action actuels doivent être le plus grand jeu dernièrement édité, les jeux d'aventure peuvent explorer de nouveaux genres, de nouveaux sujets et faire de l'argent. La créativité est presque morte dans la tendance actuelle, ce qui explique mieux pourquoi les jeux d'aventure sont si populaires en Europe où la créativité et l'imagination sont recherchées.

- Comment voyez-vous BBE et AME dans un futur proche ? Pensez-vous produire plusieurs aventures chaque année, de manière à combler le vide laissé dans l'industrie par LucasArts et Sierra ?

B.T. C'est mon but. Je crois que ce sera difficile de remplacer LucasArts, si cela est seulement possible. Il y avait vraiment là énormément de talent pour simplement essayer de recréer à nouveau cet environnement créatif. Mais je veux faire des jeux d'aventure de style " dessins animés " dans leur style classique, et ce jusqu'à ma mort. C'est un peu dramatique ou moche, mais je pense réellement que je suis né pour faire cela toute ma vie.

J'ai toujours aimé les dessins animés de Disney et ce depuis que je sais marcher. J'ai aimé les jeux vidéo du style Pong et j'aime faire des dessins sur PC depuis que le Apple 2 est sorti. C'est comme la suite logique des choses. Mais si A Vampire Story est un succès, je veux absolument en faire davantage.

W.K. Ce serait vraiment génial ! Je pense qu'un jeu par an serait déjà pas mal. C'est quand même quelque part un travail d'artiste. Donc, pas question de devenir une industrie,



restons une équipe d'artistes créant à chaque fois un jeu unique pour ses qualités sonores comme graphiques. Bad Brain voudrait essayer de réunir les meilleurs artistes de manière à leur donner un " chez eux ". Un endroit où ils pourraient présenter leurs idées, où ils pourront trouver de nouveaux débouchés, etc. On nous a proposé toute une série de jeux depuis l'anniversaire de The Inventory. Et nous aimerions tous les faire. Mais il y a toujours le même problème : l'argent. D'abord nous avons un budget (ce qui explique déjà beaucoup). Ensuite il y a la marge de rentabilité possible d'une aventure point and click et elle n'est pas énorme quand on tient compte des intérêts, des intervenants autres que les programmeurs, les designers, etc. Si un jeu se vendait à plus d'un million d'exemplaires, on pourrait vous offrir des aventures que vous n'imaginerez même pas dans vos rêves les plus fous. Mais actuellement on table davantage sur 100.000 pièces de par le monde (ce qui est déjà pas mal de nos jours). Plus de la moitié du prix du jeu n'arrive même pas jusqu'aux poches de l'éditeur. Cela se partage entre le distributeur, les magasins, les taxes (16% en Allemagne par exemple), le conditionnement, etc. Le reste doit couvrir

les frais de développement, de la compagnie et la localisation, etc.

Bad Brain veut faire un tas de jeux différents. Il y a actuellement un autre jeu en route qui devrait atteindre les magasins au cours du 2e trimestre de 2005. Cela s'appelle QUIZZOID et c'est une sorte de quiz en ligne où vous pourrez jouer avec ou contre d'autres personnes... et participer chaque jour à un concours en live pour gagner des prix tels des voitures, de l'argent,... Pensez-y comme une version Internet d'un croisement entre " Qui veut devenir millionnaire ? " et " Trivial Pursuite ". Il sera également possible de créer et poster sa propre série de questions/réponses et de la vendre au " magasin " contre des points. Points vous permettant par après d'acheter des accessoires supplémentaires pour le jeu (sons, graphismes, etc.) Vous voyez, il y en aura pour tout le monde. Mais il y a également une autre aventure en chantier. Cela s'appellera The Orgastic Four. Elle est prévue après I-jet et sera un mélange de " L'agence Tout Risque ", " le Parrain " et d'un " film porno des années 70 ". Ce sera un jeu hyperactif et comique dans le style SouthPark.

- Pensez-vous dans le futur produire des titres pour d'autres

canaux tels le cinéma, les bandes dessinées, etc ?

W.K. Oui, nous avons des projets. AVS pourrait faire l'objet d'une série de dessins animés. Et je suppose qu'un grand film sur un chien et un lapin serait pas mal non plus. Quelqu'un d'important aimait cette idée. Il y aura pas mal de choses aussi en terme de merchandising. Une bande dessinée c'est sûr.

Peut-être un jeu de l'oie, des cartes à jouer, etc. Je pense également à un livre sur mon histoire depuis que j'ai écrit la première fois à Bill jusqu'à la sortie de AVS/I-Jet. Nous aurons peut-être aussi un journal sur Internet comme les gens de LucasArts en avaient un. Avec une vidéo par semaine montrant les gens au travail.

B.T. Comme je l'ai dit plus tôt, j'ai pas mal de contact dans le monde de l'animation, donc je vais essayer de contacter mes anciens copains de collège pour qu'ils jettent un œil sur un possible lancement d'une émission TV et si ça pourrait faire une bonne série. Je crois que oui. Croisons les doigts.

- Aimeriez-vous ajouter quelque chose ?

W.K. Oui ! Joyeux Noël et merci de l'opportunité d'en inonder toute la communauté. Merci pour cet interview également. La faire nous aide de bien des manières, et Joyeux Noël, Kwanza, bon Hanukah. Un bon solstice d'hiver pour les druides (une recherche a montré que les druides adorent les jeux d'aventures, donc je ne peux pas les oublier !).

Traduction: Phil1908 et Wedge

Law & Order: Justice is Served

En toute honnêteté, je dois bien l'admettre, je ne suis pas un grand fan de télévision. Evidemment quand je veux une fois rire, il y aura toujours une rediffusion de *Frazier* ou de *Cheers*, mais je ne fais pas partie des gens qui cherchent désespérément une comédie ou un drame sur le câble. Il y a bien des exceptions comme *Das Boot* ou *The Décalogue*, deux productions exceptionnelles faites respectivement par les télévisions allemandes et polonaises. Mais tous ces feuilletons policiers ou considérés comme tels de +/- une heure ne m'intéressent que bien peu. J'adore le mystère avec un grand M, mais d'après moi la clé d'un vrai succès est que le personnage doit passer avant l'intrigue, et cela n'est pas l'impression que me donnent *Les Experts* ou *Law & Order* ou n'importe quel autre. Principalement pour cette raison, je peux compter sur les doigts de la main le nombre d'épisodes que j'ai du voir depuis le nombre d'années qu'ils sont sur antenne, et sincèrement je ne saurais presque rien vous dire à propos de Lennie Briscoe. Sans aucun doute, ma mère elle le pourrait, et elle m'a même appelé il y a peu pour me le signaler, mais je sais admettre mes lacunes : je ne suis pas un expert de *Law & Order*.

Cela étant dit, il est facile de supposer que je n'ai jamais joué à aucun autre *Law & Order*, et ainsi cette analyse ne sera en rien influencée par " toutes les améliorations " intervenues depuis les précédentes sorties. Je me suis donc attaqué à ce jeu d'une manière toute simple en me plaçant dans l'état d'esprit de quel-



Les détectives Ed Green et Lennie Briscoe discutant de l'affaire.

qu'un qui recherche de beaux jeux d'aventures et des mystères passionnants. J'ai voulu voir si cette sortie pouvait intéresser des gens qui ne sont en rien fans de la série T.V. dont elle est tirée. Donc, sans plus attendre...

Histoire: Cela commence avec un meurtre, ce qui ne devrait surprendre en rien je suppose les fans du feuilleton. Cette fois-ci, la victime est une star du tennis féminin, originaire d'Ukraine, qui s'appelle Elena Kusarova. On est à l'époque de l'US Open et dans les 30 premières minutes de jeu, différentes possibilités surgissent d'un peu partout. A quoi servent les pilules trouvées dans son casier ? Quel est l'homme avec elle sur la photo ? Pourquoi une seringue à côté de son corps ? A qui appartiennent les cheveux trouvés sous ses ongles ? Comment a-t-elle eu cette coupure au front ? Toutes ses questions vous viendront à l'esprit dès le départ.

Ce sera à vous de développer l'histoire en changeant de lieux et en interrogeant différents types de personnages, dont le coach d'Elena, son ex-petit ami, son avocat, sa mère, etc. Vous serez également mis en présence de lettres (dont un document émiété dès le début) et d'autres documents qui donne du volume à l'intrigue du jeu et qui complètent les preuves nécessaires aux ultimes niveaux.

En effet, il n'y a aucune limite ni au niveau du mystère ni au nombre des suspects pour les super-héros Lennie Briscoe et Ed Green. Ils n'ont pas de capes ni de noms cool mais ces gars-là sont des plus costauds, ne vous y trompez pas. A mettre au crédit du jeu, j'ai eu de bonnes sensations avec la personnalité de Briscoe et cela par son attitude, ses dialogues et ses réactions tout en voix quand il s'agit d'investigation plus en profondeur d'éléments. De plus, toute l'histoire consiste en la résolution d'un meurtre et la mise en jugement de

l'affaire (où tout devra être fait par vos soins pour qu'un verdict de culpabilité soit prononcé) avec très peu de place pour autre chose. On se croirait dans un autre épisode du feuilleton à la différence qu'on y joue cette fois. Cela me rappelle les anciens jeux Police Quest, et en particulier Open Season, mais la comparaison s'arrête au moment où une bonne partie du jeu se passe dans une cour de justice.

Comprenez-moi bien, le scénario du jeu pour ce qu'il est (et que je crois, devait être) est vraiment bien fait. Ce n'est pas un nouveau Gabriel Knight, mais je crois que Legacy Interactive saura survivre sans. Peu de jeux peuvent être comparés à la "sainte trilogie" de Jane Jensen (pour voler l'image de Kévin Smith concernant Star Wars). Legacy peut à coup sûr être content de ce qu'elle a achevé ici, même si le téléphone arabe m'a fait savoir que ce n'était pas la meilleure intrigue d'un jeu Law & Order. De plus, j'ai aimé les tours et détours et j'ai eu du bon temps.

Gameplay: elle est mélangée autant que je puisse en juger. Pendant que le processus des conversations fonctionne bien et que la cour de justice, bien que par moment difficile à croire, touche sa cible, il y a un problème majeur. Au fond, je n'ai jamais eu l'impression d'explorer/rechercher quelque chose. Toutes les zones semblent assez réduites (certaines ne comprennent qu'une seule pièce la plupart du temps) et dans chacune d'elles, je me suis mis à tourner en rond, attrapant les objets ou creusant les endroits plus chauds. J'adore ce mode de jouabilité dans des jeux comme Myst 4 : Revelation, mais là les zones sont énormes, et j'ai toujours eu l'impression qu'il y avait davantage à découvrir. Maintenant, je ne suis nullement un designer de jeux, je n'ai aucune réponse pour les problèmes posés et ce pour la prochaine aventure de Law & Order,

mais en tant que joueur, je peux quand même me plaindre. Evidemment, je sais que Lennie et Ed ne peuvent pas simplement se promener à travers le monde, admirant la faune et la flore, pendant qu'une musique ambiante est diffusée autour d'eux. Aussi, tout ce que je peux dire c'est que je me suis senti vraiment limité la plupart du temps dans toutes les phases d'exploration du jeu. Comme si chaque chose apparaissait naturellement, sans réel effort de ma part. Les énigmes sont une autre histoire. La plupart d'entre elles sont bien faites et assez logiques. Certaines sont du style "trouver la bonne combinaison", à glissières (utilisées à bon escient je dois l'avouer), une boîte à musique où l'on doit trouver la bonne tonalité, un arrangement de poupées, trouver le bon élément de l'inventaire à utiliser, etc. Même les énigmes qui ont été créées me semble-t-il pour rallonger le jeu, sont très amusantes. J'aime également assez bien l'interface et la manière dont l'inventaire est géré, avec des séparations entre les témoins, les documents, les objets, etc. Chaque chose est bien disposée, claire d'elle-même, facilement utilisable. Dans une grande partie, le jeu m'a convaincu et en valait la peine (les énigmes, les interrogatoires des suspects, etc.) mais je n'ai pas trouvé ce sentiment de pleine immersion que je rencontre d'habitude dans l'exploration d'un jeu



Exploration de l'appartement de la victime

Développeur:
Legacy Interactive
 Perspective:
1ère personne
 Interface:
Point and click
 Site:
legacyinteractive.com
 Difficulty:
Moyenne

En dessous: Aie ! Briscoe aurait dû approcher la personne autrement





Rencontrer les grandes stars du tennis et leurs conjoints



Comment travaille-t-il ? J'ai toujours été curieux...

“Si vous aimez les jeux d'aventures et les mystères ou c'est même mieux, les deux en même temps, alors ce nouveau jeu de la série Law & Order devrait vous fournir quelques heures de bonne détente.”

Les Plus: une intrigue supérieure à la normale, des énigmes amusantes et raisonnables, et une durée décente pour un jeu basé sur un feuilleton d'une heure.

Les Moins: occasionnellement quelques dialogues boiteux, une pauvre caractérisation des personnages, et pas assez de lieux à découvrir

Le Verdict

Histoire:	71
Graphisme:	62
Bande-son:	70
Gameplay:	74
TOTAL:	68

d'aventures de top niveau. Quand la combinaison de chaque élément ne fait que...coïncider. Il y avait quelque chose d'artificiel dans Justice is served que je suis pas parvenu à cerner, et la quête était vraiment trop limitée.

Graphismes: le jeu fonctionne de manière centrale et avec une perspective à la 1ère personne sur 360°. Quand vous voulez changez d'endroit, la transition est immédiate par un simple click, pas comme dans certains autres jeux (the Journeyman Project 3 par exemple) où la transition est animée. Pendant certaines conversations et autres segments de l'histoire, on passe parfois à une vision à la 3e personne où les choses ressemblent alors davantage au feuilleton. Les personnages sont bien faits je dois l'avouer, et on peut dire qu'une attention toute particulière a été apportée au réalisme et aux détails dans cette part des graphismes. La meilleure description que je pourrais donner des décors est celle-ci : c'est un peu moins lisse que Post Mortem. C'est loin d'être une insulte parce les environnements autant dans le style que dans l'atmosphère sont parmi les meilleurs caractéristiques de Post Mortem. Justice is Served n'a pas atteint ce niveau, mais ils ont quand même fait de l'excellent boulot. Comme de plus je n'ai pas autant été investi dans Law & Order que dans d'autres jeux d'aventure, j'admire leurs efforts dans l'ensemble.

Bande-son: C'est sûr que le son est au-dessus de la moyenne, dû en grande partie à la voix de l'acteur Jerry Orbach (après tout, ce gars sait jouer, il ne faut pas jouer le rôle du père dans Dirty Dancing ou le chef de la mafia à New Jersey dans Toy Soldiers si l'on ne veut pas ramener un jour ou l'autre un oscar à la maison, n'est-ce pas...) En fait, le jeu d'acteur dans son entièreté n'est pas mauvais, et de beaucoup de manières, il a réussi à m'intégrer davantage

dans l'histoire. Cependant, certains dialogues du début du jeu (après cela va mieux) sont terribles à l'extrême que même Al Pacino n'aurait pu ouvrir sa bouche de manière convaincante.

La musique est honnête, quoique pas de quoi casser la baraque. Cependant, ce qui est le plus impressionnant dans cette partie du jeu est l'utilisation de la musique ambiante. Comme une télévision en bruit de fond ou des bruits venant d'un court de tennis tout proche, tout contribuant à un environnement plus convaincant. Le mois dernier, j'ai analysé le jeu qui a utilisé au mieux les sons de cette sorte de manière à créer l'illusion de la réalité, THE LAST EXPRES. Justice is Served n'est aucunement The Last Express, mais en fin de compte, l'équipe de designers a poussé très loin l'effort de créer un monde des plus convaincants, et c'est plus que ce que l'on pourrait dire de beaucoup d'autres aventures.

En quelques mots...

Finalement, j'ai eu du plaisir à jouer à ce jeu. Je crois que le jeu plaira davantage aux gens qui aiment le feuilleton qu'aux autres, et que cela fera de toute manière une cible très large pour Legacy Interactive. Mais, moi, je suis ici pour parler aux autres. Si vous aimez les jeux d'aventures et les mystères ou c'est même mieux, les deux en même temps, alors ce nouveau jeu de la série Law & Order devrait vous fournir quelques heures de bonne détente. Mais est-ce vraiment un grand jeu d'aventure ou plutôt un grand mystère ? Je suis désolé de vous décevoir, non. Est-ce que cela vaut quand même la dépense ? c'est une réponse à jouer à pile ou face et je pencherais volontiers pour le " oui ".

- Ben Keeney (Traduction: phil1908)

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



The Moment of ...SILENCE

Olivier Gruener avait déjà analysé la version allemande lors de notre 18e édition. Celle-ci concernera la version anglaise et sera faite par Dimitris Manos. (Ndt : la traduction avait également faite par moi-même)

The Moment of Silence est un jeu à la 3e personne faisant la part belle au thriller et à l'espionnage et dont le développeur d'origine allemande, House of Tales, nous avait auparavant livré The Mystery of the Druids. D'abord, TMoS (The Moment of Silence) est de loin meilleur à The Mystery of the Druids. De plus, quand quelqu'un fait une erreur, c'est normal qu'il l'admette. Et j'ai fait une belle erreur... Quand ? Vous vous souvenez du dernier numéro paru avant l'été, quand nous avons parlé des 10 jeux d'aventure les plus attendus ? Et bien, je n'y avais pas inclus TMoS. Juste après avoir fini le jeu, je me suis rendu compte de mon erreur, et maintenant celle-ci

me titille ...les doigts de pieds.

Histoire: The Moment of Silence se déroule à New York en 2044. Vous incarnez Peter Wright, un directeur en communications travaillant pour une compagnie qui développe le concept de " la Liberté de Penser " pour le gouvernement. Peter vient juste de traverser la pire épreuve qu'un homme peut avoir. Je ne dirai pas de quoi il s'agit exactement, parce que le joueur lui-même ne le saura que plus tard dans le jeu, mais disons qu'il s'agit de quelque chose qui vous brise un homme.

Peter a été le témoin d'une intervention du NYPD SWAT dans l'appartement de son voisin et son arrestation devant les yeux de sa

femme et de son fils sans aucune explication. La curiosité prit le dessus et il décida de leur rendre visite de manière à savoir ce qui c'était réellement passé. Madame Oswald jura ne rien savoir sur la raison de l'arrestation de son mari. Peter proposa de l'aider. Comme de plus il n'avait pas grand chose à faire ses derniers jours (il a pris quelques jours de repos suite à ses problèmes personnels) il pense que ce sera un bon moyen d'occuper ses pensées loin de ses propres difficultés.

L'histoire de TMoS est l'un de ses points forts. L'intrigue est très intéressante et devient de plus en plus prenante au fur et à mesure



Encore quelqu'un de tout à fait paumé ? Où ses prières ont-elles un sens plus profond ?

Certaines rues de New York ne sont pas sûres. Vous feriez mieux de faire attention à qui vous parlez



Développeur:

House of Tales

Perspective:

3ème personne

Interface:

Point and click

Site:

themomentofsilence.com

Difficulté:

Moyenne

que l'histoire avance. Si vous aimez les histoires où corruption et domination du monde se côtoient, TMoS est fait pour vous. L'intrigue est une "réelle aventure" puisque vous vous déplacez dans le monde, vous rencontrez des gens aussi différents que possible et devrez vous sortir de situations non moins dangereuses. Je trouve quelques suppositions quant à notre mode de vie future des plus intéressantes et le jeu nous surprend en nous laissant voir les évolutions possibles en 30 ou 40 ans. C'était également assez amusant de voir des gadgets considérés comme de l'art aujourd'hui traité comme des antiquités dignes de la préhistoire. TMoS aborde un tas de sujets et/ou de problèmes politiques courants de nos jours. Que vous soyez d'accord ou non avec les idées présentées dans le jeu, je crois que les développeurs méritent quand même des félicitations pour avoir choisi de poursuivre dans cette voie, parce qu'il faut bien admettre, qu'on les aime ou non, les jeux sur ordinateur sont petit à

petit devenus des chefs d'œuvre, et peu importe la forme, l'art a de tout temps eu un rapport à un moment ou l'autre avec les politiques. Les personnages du jeu sont pour la plupart bien développés. Evidemment, quelques uns ont été légèrement mieux développés. Ce que je veux dire, c'est que même au moment où l'on verrait bien Peter se dépêcher et courir vers un autre endroit, vous voyez celui-ci s'attarder auprès de personnages secondaires, leur posant des questions personnelles qui semblent inutiles dans l'ensemble de l'histoire. Heureusement cela n'arrive que quelques fois. En général, les dialogues sont amusants à écouter et cela aide quand même à y voir plus clair dans ces personnages partis intégrants du futur de TMoS. Certains personnages à mes yeux sont uniques ; il s'agit de Brian et Bill appartenant à la société Greenberg, le Professeur, sorte de leader pour les sans-abri, et Mr. Huntington un antiquaire qui à travers ses marchandises insuffle un sentiment de nostal-

gie. Cependant, le meilleur personnage est bien sûr Peter lui-même. Je savais facilement m'identifier à lui et comprendre ses peines, justement à cause des moments difficiles qu'il avait traversés. Je ne saurais dire la même chose à propos de Madame Oswald et de son fils, qui me sont apparus un peu...ennuyés.

Le seul inconvénient que j'ai trouvé est que certains événements me sont apparus poussés un peu trop loin. ***Spoilers*** Un certain nombre d'exemples inclue Peter, un directeur en communication, capable de guider un dirigeable, une bouche d'égout juste ouverte au moment où Peter essaie d'échapper à la police, ou encore Peter regardant par l'ocilleton au moment précis où l'équipe du SWAT surgit dans l'appartement d'Oswald. ***Fin du Spoilers*** Mais à part quelques événements, le reste de l'histoire m'est apparue captivante et prenante.

Graphismes: La bonne nouvelle... c'est que pas mal de graphismes nous rappelleront The Longest Journey. La mauvaise...c'est que pas mal de graphismes nous rappelleront TLJ. Si TMoS était sorti il y a quelques années, on aurait dit à ce moment-là que les graphismes étaient stupéfiants. Mais vu les standards sortis

récemment par Syberia et The Westerner, TMoS est inférieur en comparaison. La modélisation aurait pu être meilleure. Leur niveau de détail est assez faible, en même temps que leur animation est assez raide. Les plans larges sont peu nombreux et le jeu aurait pu en abuser davantage. Un bon exemple pour cela ***Spoilers*** La conversation entre Peter et son patron au bureau, où celle-ci dure de 10 à 15 minutes et où le plan caméra est fixe alors que les personnages eux bougent ***Fin du Spoilers***

Pour empirer les choses, la scène de jeu est assez étriquée (je suppose qu'il s'agit de dimensions 16 :9) mais les sous-titres figurent tout en haut de l'écran, à bonne distance de l'action. Ainsi, de temps en temps, quand l'écran est assez statique, vous ne faites attention qu'à une partie du texte tout en écoutant parfaitement les voix des acteurs. Le résultat étant que vous ne vous sentez qu'à peine immergé dans le monde du jeu.

Les décors sont meilleurs, et le détail est assez élevé, mais on ne saurait de nos jours en attendre moins de décors pré-rendus. Ils pourraient cependant faire preuve de plus d'animation. Tout est assez statique pendant que vous jouez au jeu TMoS, ce qui est quand même

une déception. Les phases de transition sont d'un tout autre acabit. Impressionnantes seraient ce qui les traduiraient le mieux. Quand je les regardais, je regrettais que mon PC ne soit pas raccordé à l'écran d'une grande télévision de manière à en profiter encore plus.

Bande-son: La bande-son de TMoS est vraiment exceptionnelle. Certains morceaux ont pas mal de ressemblance avec la musique que Hans Zimmer (Rock, Crimson Tide) et John Powell (The Bourne Supremacy) ont composé pour certains gros titres des films d'action. La bande-son comprend également quelques très bons sons d'ambiance de même qu'un passage rock pour le repère des hackers. Les voix sont également pour la plupart bien faites, mis à part quelques personnages dont Lou parmi les hackers et le préposé aux vols dans la station spatiale qui sont largement exagérés.

Gameplay: Les tâches à accomplir dans TMoS sont pour la plupart très logiques et on prend du plaisir à en venir à bout. C'est du bon boulot fait par House of Tales. La plupart requièrent la prise d'objets et leur utilisation à des endroits précis, pour pouvoir interagir avec d'autres personnages et résoudre des problèmes plus mécaniques. Je



L'imagination des développeurs de TMoS a vraiment été débordante et les joueurs profitent d'un tas de gadgets intéressants qui pourraient éventuellement voir le jour dans un futur lointain.



Le magasin d'antiquités de Mr. Huntington

n'ai eu recours à des solutions qu'à 2 reprises sur tout le jeu et j'aborderai l'un des cas plus loin. Une autre bonne chose pour House of Tales c'est qu'il n'y a pas de "chasse aux pixels" dans le jeu. A part un ou deux endroits qui nécessitent davantage d'observation, le reste du jeu en est totalement dépourvu, ce qui est quand même assez reposant.

L'interface de TMoS est simple à utiliser...en apparence. En théorie, votre personnage se déplace vers l'endroit sur lequel vous avez cliqué à l'écran, mais cela ne déroule que rarement comme cela. Trouver son chemin est un des gros problèmes de TMoS, du fait que vous devez vous bagarrer avec les contrôles pour que Peter prenne la bonne direction. Si vous cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris, Peter vous en donnera une brève description, ce qui est quand même un petit plus dans les jeux d'aventure. L'inventaire est situé en bas de votre écran, juste en dessous de la zone de jeu.

Un autre problème de TMoS est son rythme. Le jeu est très lent au début et tout à la fin de l'histoire. Après avoir passé pas mal de temps à jouer, vous n'aurez finalement visité que 4 à 6 endroits. Parfois, bien que vous sachiez quel est votre objectif principal, vous ne saurez comment vous y rendre et il vous

faudra d'abord visiter les autres endroits. Le problème est que vous vous déplacez sur des surfaces très grandes qu'on aurait pu sans doute diminuer. Un exemple : quand vous vous rendez pour la 3e ou 4e fois chez Greenberg Corporation, on aurait facilement pu couper les 3 scènes avant que finalement vous n'arriviez à l'étage des bureaux, surtout que le personnage n'a rien d'autre à y faire que de les traverser. Dans la 2e moitié du jeu, les développeurs y ont travaillé de sorte que l'on se rend directement vers les endroits où l'on peut faire quelque chose d'autre que marcher.

Mais juste à la fin on tombe sur une énigme des plus meurtrières.

Spoilers Jusqu'à cet endroit-là, l'histoire a entretenu la tension et le suspense et quand on arrive au point culminant de l'histoire, juste avant que le jeu ne se termine, on se retrouve face à un problème de coordonnées d'antennes satellites. Le jeu vous dit bien quoi faire, mais pas comment y arriver. La seule aide pour vous se trouve dans la chambre de contrôle où les panneaux vous disent si oui ou non le bon signal est bien transmis aux antennes satellites. La difficulté réside dans le fait que le panneau de contrôle se trouve à 3 scènes de l'entrée de la 1ère antenne, et que chaque antenne satellite est séparée des autres par 4 scènes... Laissez-moi seulement vous dire que pour y arriver il vous faut user et abuser des essais et autres tentatives. Après avoir vu mon personnage se déplacer à travers plus d'une centaine d'écrans, le climat de tension créé par le jeu commençait doucement à faire place à de l'ennui. C'est pour cela que j'ai finalement abandonné, estimant que la dernière cinématique ne valait pas tous ces tracas et j'ai donc opté pour la solution ***Fin du Spoilers***



Rita semble légèrement...égarée mais elle pourra vous aider

TMoS vous prendra sûrement plus de 20 heures pour le finir, et peut-être même plus de 30, mais le problème est qu'une grande partie de ce temps vous le passerez à marcher ou courir à travers les écrans.

Info générale: TMoS sort en DVD-Rom de telle sorte que vous ne devrez pas supporter la contrainte de chaque fois devoir changer les disques.

Malheureusement, il vous faudra cependant supporter les contraintes d'un programme tiers de sécurité et de mise à jour du jeu. Quand j'ai installé le jeu, on m'a en effet demandé d'installer Gameshadow, un software qui mettra à jour the Moment of Silence par le biais de patches. (Ndt : ce programme n'apparaît pas (?) sur le DVD en français) J'ai tapé " OK " de manière à le laisser s'installer et d'éviter les éventuels bugs existants. Quand j'ai installé Gameshadow, ce qui prit un temps très long, il me demanda de m'enregistrer, et une fois connu, ...de télécharger une nouvelle version plus récente de Gameshadow que celle se trouvant sur le DVD. Et tout cela fait, pouvais-je enfin jouer ? Et bien, non, parce que Starforce le système de sécurité voulait que je redémarre le PC. Donc, tout cela une fois de plus fait, serais-je à l'abri des bugs ? Malheureusement, non.

Peu de temps après avoir commencé à jouer, le son s'arrêtait quand je changeais de scène. Plus de musique, plus de dialogues, plus de bruit ambiant. Cela se passa plusieurs fois, et je me suis rappelé que j'avais déjà connu cela dans un autre jeu d'aventures. Après quelques réflexions, je me suis souvenu qu'il s'agissait de Black Mirror. J'ai commencé alors à réfléchir sur les points communs

qui auraient pu exister entre les 2 jeux, et qui causeraient ces problèmes. Qu'est-ce que TMoS et Black Mirror ont en commun qui aurait pu stopper le son d'une scène à l'autre :

- Ce sont des jeux à la 3e personne ;
- Ils utilisent des interfaces point and click ;
- Le personnage principal est un homme ;
- Ils utilisent le système de protection Starforce.

Soumettez vos réponses sur info@theinventory.org et vous pourrez éventuellement avoir le prochain numéro de l'Inventaire gratuit !!! Il y avait également un autre bug, mais cette fois-ci dans le jeu en lui-même. ***Spoilers*** Quand vous êtes en prison, après avoir retiré vos dents, si vous vous asseyez plutôt qu'attendre que le temps passe, l'histoire n'évoluera jamais jusqu'à la tombée de la nuit, ce qui fait que, si aucune sauvegarde n'a été faite, vous êtes dans les problèmes ***Fin du Spoilers***

En quelques mots... The Moment of Silence est une solide aventure avec une histoire prenante, des transitions cinématographiques et une bande-son exceptionnelle. Quelques détails auraient pu être améliorés, comme les graphismes, le cheminement et la lenteur du jeu à certains endroits, mais malgré cela, c'est un jeu d'aventures qui a sa place dans votre ludotèque. Un sérieux candidat pour le jeu de l'année, et la preuve que House of Tales tient compte de l'avis des joueurs, vu l'amélioration de TMoS par rapport à leur précédent jeu, The Mystery of the Druids.

- **Dimitris Manos** (Traduction: phil1908)



TMoS vous réserve quelques énigmes de style " mécaniques "

"The Moment of Silence est une solide aventure avec une histoire prenante, des transitions cinématographiques et une bande-son exceptionnelle"

Les Plus: une grande histoire originale, un personnage principal que vous soignerez, une excellente bande-son, la plupart des actions sont sensées, pas de " chasse aux pixels "

Les Moins: trouver son chemin est un des plus durs challenges, le graphisme est un peu dépassé, une énigme finale qui casse l'ambiance, pas mal de déplacements inutiles

Le Verdict

Histoire:	93
Graphismes:	78
Bande-son:	89
Gameplay:	77
TOTAL:	85

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

A Quiet Weekend in Capri

Développeur:

Got Game

Perspective:

1ère personne

Interface:

Point and click

Site:

gotgameentertainment.com

Difficulté:

Intermédiaire

Un des problèmes de jouer et tester constamment des jeux d'aventure pour vivre (ce que je ne souhaite pas forcément), c'est qu'à la longue, on en arrive à se rendre compte de la rareté des vrais bons jeux. Ce jeu-ci, malheureusement, n'en fait pas partie. Gey et Silvio Savarese, les créateurs, affirment clairement leur profond attachement pour l'île comme base de travail, ils ont tenté de le faire de la manière la plus attrayante possible, mais pour être franc, le jeu qu'ils ont créé à partir d'une idée bien réelle et honnête, ne marche pas...

Histoire: Vos vacances débudent le mieux possible. Après une brève traversée en bateau jusqu'à l'île de Capri, vous espérez trouver un hôtel, déballer vos bagages, et seulement vous relaxer les yeux plongés dans le merveilleux paysage qui vous entoure. Une rapide course en taxi jusqu'au centre, un peu de flânerie jusqu'à l'hôtel, mais une fois dans les environs immédiats, quelque chose cloche. A savoir que tout ce qui vous entoure se met à tourner, les gens disparaissent et vous vous trouvez changer en un jeune homme errant du nom de Rafaele.

Ce simple fait semble un assez bon départ pour le jeu, et c'est vraiment dommage que cela ne dure que jusqu'à la moitié du jeu et un petit peu à la fin. Le personnage central, c'est vous, Rafaele, qui jouerez un rôle stéréotypé de livreur. " Tu reçois l'élément 2 si tu me donnes l'élément 1 ". " Bon,

je te donne l'élément 2 si tu me trouve l'élément 3 qui est détenu par le personnage 7 ". Et ainsi de suite. On parle bien de machines à voyager dans le temps, d'univers parallèles, et d'une guerre qui aurait lieu, mais c'était vraiment trop bizarre pour que je le retienne vraiment et franchement cela ne m'a pas manqué.

Gameplay: Comme dit plus haut, on est tombé dans la facilité de n'importe lequel des jeux d'aventure de ne faire jouer que l'élément principal, un livreur, mais pour y arriver, il vous faudra d'abord trouver quelqu'un qui vous oriente vers cette vie d'errance, et après que le monde qui vous entoure soit parti en spirale, aucune direction ne vous est livrée et on vous laisse à votre sort errer à travers l'île à la recherche de votre première tâche. J'ai moi-même dû pas mal m'employer pour trouver finalement un tournevis et un marteau chez des personnes qui disparaissaient avant que j'ai pu faire ma première livraison. Pour être vraiment honnête, je les ai finalement trouvé en circulant longuement sans but réel, et je ne suis pas sûr qu'une quelconque énigme ou poteau indicatif m'aurait mieux aidé.

Oh, et n'oublions pas non plus que ce jeu a contracté la maladie très contagieuse et souvent fatale, de la " chasse aux pixels à tout prix ". Les symptômes sont entre autres : des doigts effacés, des gorges grossières, devoir trouver une petite noix à la base



Fatigué de l'hiver ? Capri ne peut pas mieux vous convenir

d'un arbre en particulier et cela, au milieu d'une forêt. Si ce n'est pas fait, cela se manifeste par des tâches pourpres et des labyrinthes inutiles.

Ce jeu a quand même quelque chose de correct et qui donne donc la chance au joueur d'explorer l'île de Capri. Le jeu offre une visite guidée de l'île accompagné de la voix d'un guide (dans un anglais plus ou moins clair) et permet ainsi au joueur d'explorer l'île en passant et de se familiariser aux différents lieux. Malheureusement, la perfection avec laquelle cette magnifique île est présentée au joueur démontre encore davantage le manque de qualité dans le jeu en lui-même.

Graphismes: Je n'ai réellement aucun moyen pour évaluer correctement la chose. D'un côté, les images sont propres et nettes. D'un autre côté, elles le sont parce que ce sont des photographies. Je ne suis pas un expert dans le domaine, donc il m'est impossible d'évaluer les 4000 photos et davantage qui composent les scènes ou les agrémentent, mais elles m'ont l'air je suppose convenables. Il n'y a pas de mouvement, mais il n'y avait pas réellement d'utilité à en insérer, et donc, cela ne gêne en rien le jeu. On devait être face à un jeu d'aventure statique style "carte postale" (comme on parle désagréablement aussi de Myst-clones) et comme il est, cela fonctionne très bien.

Bande-son: Oui, bon... Des italiens qui ne parlent pas anglais mais donnent des instructions en anglais. Bravo. Sincèrement, il est plus aisé de prendre la configuration en italien avec sous-titres. Cela a au moins l'avantage de mettre en avant l'ambiance de l'île, avec le bonus que si vous êtes un peu lettré, vous serez capable de comprendre dieu sait ce que disent tous ces gens.

Le jeu est plein de bruits



Un des habitants

environnants comme les vagues sur les rochers, les cris des oiseaux, le vent dans les arbres, et tout ce qui susceptible d'être entendu quand on est en vacances sur une île tranquille. La musique est également plaisante à écouter et utilisée à bon escient. Plutôt que de présenter, comme d'autres jeux le font, une musique différente pour chaque pièce ou lieu, elles sont davantage utilisées comme des éléments de transition avant d'arriver à une nouvelle scène, lieu, endroit important, etc.

En quelques mots: Et bien, c'est très calme et même avec un certain charme. L'île de Capri est certainement un très bel endroit à explorer, et la visite guidée incluse ne fait que nous en convaincre, mais il est quand même de mon devoir de dire, que malgré un sujet novateur, le jeu a été réalisé de manière très pauvre. D'habitude je dirais que comme pour tout développeur indépendant, il ne doit pas se décourager après de tels commentaires mais sincèrement, avant qu'il ne s'attaque à un autre jeu, il est absolument nécessaire qu'il reconsidère en premier lieu comment et pourquoi il est entré sur le marché des jeux vidéo.

- Justin Peeples (Traduction: phil1908)

“Avant qu'il ne s'attaque à un autre jeu, il est absolument nécessaire qu'il reconsidère en premier lieu comment et pourquoi il est entré sur le marché des jeux vidéos.”

Les Plus: un bel endroit à visiter, de belles images, de la belle musique, et une histoire intéressante pour autant que vous arriviez à y participer.

Les Moins: Les énigmes et la jouabilité sont très pauvres, ce qui fait que cela ne fonctionne pas réellement comme un jeu.

Le Verdict

Histoire:	70
Graphismes:	75
Bande-son:	85
Gameplay:	45
TOTAL:	65

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

BITS ET OCTETS

LE COIN DU HARDWARE



Dans le dernier numéro, Oliver évoqua les appareils photo numériques. Dans ce numéro-ci, il aborde les disques durs et donne quelques conseils à ceux désireux d'en acquérir un. « Et ils tournent autour... »

Un disque dur est un périphérique de stockage de données se démarquant des autres. Simplement parlant, il peut être décrit comme un boîtier scellé hermétique contenant plusieurs disques magnétiques séparés. Quelques tête d'écriture-lecture se déplacent sur les disques rotatifs et polarisent les particules magnétiques sur les disques dans la direction positive ou négative conformément aux valeurs binaires de 1 et de 0 - la base de tout logiciel informatique.

Les disques durs d'aujourd'hui ont une rotation allant de 4200 tours par minute (rpm) jusqu'à 10000 rpm. Bien sûr plus ils tournent vite, et plus ils sont rapides, mais plus ils deviennent lourds. Quand on cherche un disque dur, le mieux est de trouver un compromis entre la vitesse et le bruit. De plus, les disques les plus rapides sont souvent les plus chers. Les plus communs pour le PC des particuliers sont ceux ayant une capacité de 160 Go à 250 Go et faisant 7200 tours/min. Si c'est uniquement un PC de bureau et si de gros fichiers ne sont pas manipulés, alors un disque dur plus lent à 5400 rpm devrait être le bon choix surtout quand l'unité centrale est située sur votre bureau, vos oreilles vous remercieront. Les lents, 4200 rpm, ne sont généralement fournis qu'avec des portables.

D'autres paramètres sont à prendre en considération lorsque l'on distingue les disques durs. Le temps de recherche des disques habituels se situe entre 4 ms et 13 ms. Les disques les plus accessibles offrent 8 ou 9 ms. Le cache est un certain type de Random Access Memory (RAM). Puisque la RAM n'a aucune pièce mécanique elle est beaucoup plus rapide qu'un disque dur pour offrir des données plus rapidement et souvent demandées, donc les disques durs ont souvent 8 ou 16 Mo de RAM en tant que cache.

D'autres facteurs importants sont les taux de transfert que l'on peut classer en vitesse de lecture et

d'écriture. Les disques durs des portables ont souvent une vitesse minimale d'écriture de 12 Mo par seconde (Mo/s) tandis que les disques des PC de bureau gagnent la plupart du temps entre 30 et 90 Mo/s. La vitesse maximale de lecture est un peu plus rapide. Donc théoriquement, le disque dur idéal devrait avoir un temps de requête de 4 ms, 16 Mo de cache et une lecture/écriture au-dessus de 90 Mo de données par seconde.

Les dispositifs de stockage de masse comme les disques durs ou les lecteurs de CD-ROM sont reliés par l'intermédiaire d'une interface BUS, une ligne de données, à l'ordinateur réel. Il y a généralement deux sortes d'interfaces de contrôle : SCSI et IDE (qui a été connu en tant que standard ATA). Tandis que le SCSI se retrouve plus dans les milieux professionnels, les disques durs SCSI sont généralement plus puissants au niveau de la vitesse, de la taille et du prix, et expliquant les différents types, cet article traitera plus particulièrement des interfaces IDE, les plus courantes sur les ordinateurs de bureau.

Le contrôleur IDE est intégré dans le disque, autorisant une meilleure coordination qu'un éventuel contrôleur externe pourrait gérer. Pour éviter toute disparité d'information quand deux disques sont connectés avec un câble, l'un d'eux est désigné en tant que maître, et l'autre en tant qu'esclave. Le contrôleur du disque maître contrôle également l'autre disque. En d'autres termes, l'esclave est seulement autorisé à envoyer des informations quand le maître l'y autorise. A l'époque, la donnée était envoyée dans le mode appelé PIO (Programmed Input / Output). Il y a plusieurs sortes de mode PIO autorisant différentes vitesses : PIO 0 = 3,3 Mo/s, PIO 1 = 5,2 Mo/s, PIO 2 = 8,3 Mo/s, PIO 3 = 11,1 Mo/s et PIO 4 = 16,6 Mo/s. Ils avaient le gros inconvénient d'avoir besoin des ressources du CPU (microprocesseur) également. Comme vous pouvez le constater, ils sont trop lents pour les disques durs des générations d'aujourd'hui.

Le mode ultérieur est l'UDMA :
 UDMA33 = 33,3 Mo/s, UDMA66 = 66,6 Mo/s, UDMA100 = 100 Mo/s et UDMA133 = 133 Mo/s pour les plus connus, le dernier, connu sous l'appellation ATA 133, n'est pas encore un standard officiel. Tandis que même l'UDMA 133 atteint ses limites avec deux disques durs modernes connectés à lui, en 2000, un nouveau standard a été réalisé (Serial-ATA) mettant fin à l'ère des bus à 16 Mo/s. S-ATA est une interface de série envoyant bit par bit et offrant un taux de transfert de 150 Mo/s dans sa plus basse version 1.0. Un autre avantage du S-ATA est le « hot-plugging » (traduisez par branchement chaud) qui permet l'attachement et le détachement de périphériques pendant une opération, tout comme l'USB, mais cette fonctionnalité n'est pour le moment supportée par aucune carte mère. De plus, le branchement d'un disque dur S-ATA ne nécessite pas le vieux câble plat, économisant ainsi de la place dans la tour, et permettant une meilleure circulation de l'air. Enfin, c'est plus facile à manipuler.

Il y a aussi l'ATAPI. C'est simplement une extension de l'ATA appelée Packet Interface avec laquelle les commandes SCSI sont enveloppées dans les commandes ATA. Tous les disques durs d'aujourd'hui ont un système de sécurité appelé SMART (il ne rapporte pas les erreurs du disque dur de lui-même, mais il aide à repérer la mort proche d'un disque dur). Il existe plusieurs logiciels gratuits qui montrent les paramètres du SMART comme smartmontools (<http://sourceforge.net/projects/smartmontools/>) et HDD Health (<http://www.panterasoft.com/download/hhealth.exe>) qui aident à l'analyse lors de problèmes. Une liste avec tous les attributs de S.M.A.R.T se trouve à <http://smartlinux.sourceforge.net/smart/attributes.php>.

Native Command Queuing (NCQ) n'est pas vraiment une nouvelle chose. Les commandes SCSI peuvent le faire depuis dix ans déjà, et c'est nommé Tagged Command Queuing (TCQ).

Comme le nom Command Queuing le dit déjà, il s'agit de la capacité d'un disque dur à accepter plus de commandes en une fois, et de toutes les gérer dans une file d'attente. Le résultat est un plus haut taux de transfert dans un environnement multitâches, c'est la capacité d'un CPU ou d'un système d'exploitation à lancer plus d'une tâche à la fois, quand par exemple beaucoup de requêtes d'une base de données veulent accéder à la commande. Un endroit pour employer des disques avec NCQ est un centre de serveur avec le logiciel-pilote et le Advanced Host Controller Interface (AHCI). AHCI doit être activé dans le bios des ordinateurs, et après le pilote doit être installé avec une disquette durant l'installation de Windows 2000 ou XP.

Beaucoup de mouvements continuent actuellement sur le marché de disque dur. Fujitsu, Maxtor et Seagate réalisèrent les premiers disques SATA avec NCQ et des disques mobiles de 2,5 pouces jusqu'à 100 Go de capacité tandis que les 1,8 pouces cassèrent la barrière des 60 Go. Les ordinaires 3,5 disques durs sont disponibles avec 400 Go pour un prix abordable. Un tel espace disque permet de vous constituer une bibliothèque multimédia en sauvegardant toutes vos musiques et vos films sur votre PC, ou de jouer à une bonne douzaine de jeux d'aventure...

- Oliver Gruener (Traduction: Kevincom)



Un disque dur classique peut contenir jusqu'à 400 Go de données.

Invento-Courrier

Ceci est la partie du magazine où vous pouvez nous écrire. Envoyez vos emails à theinventory@yahoo.com ou info@theinventory.org et nous vous répondrons dans cette partie dans l'un de nos futurs numéros. Maintenant regardons les derniers mails reçus.

Bonjour

J'ai lu votre test sur Just Adventure, et j'ai remarqué que vous indiquez que la version anglaise ne présente aucun bug. Si cela est vrai, pourquoi The Adventure Company a-t-elle sorti un patch 1.1 moins de deux semaines après la sortie du jeu ? Passons, je voulais vous demander quelque chose : quand vous regardez l'intro du jeu, avez-vous vu des crédits ? Je n'en ai vu aucun jusqu'à installer le patch ! De plus quand j'ai installé le jeu j'ai choisi un autre dossier que celui par défaut, aussi quand le programme d'installation a essayé de charger le fichier lisez moi, il a dit ne pas pouvoir trouver le fichier !

Amitai

L'Inventaire: Bonjour Amitai. Je ne sais pas s'il y a des versions présentant des bugs et d'autres non. Apparemment puisqu'ils ont sorti un patch, il doit y avoir quelques problèmes avec certaines versions. Tout ce que je sais est que la copie que nous avons reçue ne présentait aucun problème. Et je pouvais aussi voir les crédits. Peut-être est-ce une histoire de carte graphique ? Je n'en ai aucune idée. Mais en tant que testeur je ne peux pas dire que le jeu présente des bugs si je n'en rencontre aucun sur ma propre copie du début à la fin.

Salut à l'équipe de L'Inventaire,,,,

C'est un magazine impressionnant qui donne aux joueurs d'aventures ce qu'il ou elle veut. Je suis de Turquie et vous pouvez être sûr qu'il y a un beaucoup de lecteurs de L'Inventaire ici. Je voulais juste dire que votre performance est très bonne entre autres choses. La Turquie n'est peut-être pas très bonne dans ce domaine mais nos nouveaux jeux seront disponibles dans un proche futur. Si je ne me trompe pas, vous êtes un magazine basé en Europe et vous devez suivre avec intérêt les nouveaux jeux inconnus. Je peux donner un exemple de nos nouveaux jeux. C'est Istanbul (je sais que c'est le nom d'une ville, mais c'est aussi le nom du jeu). C'est un jeu d'aventure qui parle d'Istanbul comme vous pouvez l'imaginer. Pourquoi je vous dis ça ? Peut-être pouvez-vous faire un peu de boulot qui contiendra de nouveaux jeux européens. JE pense que cela serait intéressant.

J'ai aussi un autre souhait. Je viens juste de lire le test de Gooka : Mystery of Janatris. Je n'ai pas pu trouver l'adresse mail du rédacteur, et je voudrais le contacter, vous pouvez m'aider je pense.

Merci

Erdem Maçlak (Merlinin Kazaný)

L'Inventaire: Bonjour Erdem. Concernant les jeux d'aventures européens : Nous allons ouvrir prochainement un nouveau site Web nommé Aventure Europe, qui se concentrera exclusivement sur le marché européen des jeux d'aventures. L'équipe qui participera à Aventure Europe sera différente de celle participant à L'Inventaire et aura des articles traduits dans plusieurs langues. Reste à l'écoute et vérifie sur notre site www.theinventory.org pour plus d'information à ce sujet. Pour Gooka, je pense que tu t'es trompé de site. Nous n'allons pas parler de Gooka car il s'agit d'un jeu d'action/aventure et nous couvrons uniquement les jeux d'aventures. Je pense que tu nous as mélangés avec Just Adventure (www.justadventure.com)

Traduction: Wedge

Epilogue

Pfiouuuu... Nous avons vraiment besoin de vacances. C'est très agréable d'écrire L'Inventaire, mais c'est aussi un travail difficile. Ce fut une année incroyable pour L'Inventaire.

Nous avons eu l'honneur de révéler A Vampyre Story, Keepsake et Tony Tough 2 à nos lecteurs et nous avons eu assez de chance pour rencontrer Element.gr qui nous a aidés pour plein de petits problèmes variés.

Par exemple ils ont créé notre nouveau site Web www.theinventory.org et notre station radio (que vous pouvez voir sur la page principale du site). Avec chacun de nos numéros, le nombre de lecteurs progresse et nous espérons que vous pensez que notre qualité s'améliore aussi.

Alors, que va-t-il se passer l'an prochain? Nous avons BEAUCOUP de surprises pour vous, mais je préfère ne rien promettre pour le moment. Je peux cependant vous dire quelques mots sur notre prochain numéro. Nous présenterons une nouvelle BD d'un futur jeu d'aventure, on pourra aussi présenter les premières captures d'écran de cette future aventure dans le même mois. Nous essayerons de tester Retour sur l'île Mystérieuse de The Adventure Company, CSI: Miami et une autre aventure.

Visiter nos forums, où nous posterons toutes les dernières nouvelles concernant le magazine et tout ce qui est lié à l'aventure que nous préparons pour l'année à venir. J'espère que vous passez tous de bonnes vacances. Rendez-vous l'an prochain.

Dimitris Manos (Traduction: A-side)

Special Offer for The Inventory E-Zine Fans

Hosting for Opensource/Game Devs Related Websites

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

FREE

Hosting for Adventure Related Websites

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

2.5 Euro/Month

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

Get in Contact with us at Sales@Element.gr

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

* The Amount of Storage can be increased on Demand

Copyrights 2003-2004 www.element.gr | Site designed by www.fake-x.gr / element's art division

www.theinventory.org

Forums

Adventure Radio

Latest Adventure Trailers

...and more coming soon