

# Mythique



Éditeur Bullfrog/E.A. Format CD-Rom PC. Genre Stratégie/action Prix Env. 350 F. Sortie Fin mai - début avril. Config. Mini. P60, 16 Mo, CD 4x, bonne carte graphique Config. Recom. P90 en VGA, P166 en SVGA.

# Dungeon Keeper

## Monstres en main

*Arlésienne de renom, au coude à coude avec Lands of Lore 2 et Heart of Darkness pour le titre du jeu le plus « attendu » de ces deux dernières années, Dungeon Keeper nous fait l'honneur de sa présence pour le numéro 100. Et ? L'attente s'avère justifiée !*

**C**hronique d'un retard annoncé. Février 1995, numéro 74 : Dungeon Keeper apparaît pour la première fois dans nos pages à l'occasion du reportage consacré au dernier CES de Las Vegas. Il ne faisait l'objet que d'une simple mention, sans photo ni date de sortie. Nous étions alors à 26 numéros de l'actuel N°100. Mai 1995, numéro 77 : nous publions les premières images du jeu obtenues lors de l'ECTS de Londres. Avec le recul on s'aperçoit que seule l'introduction n'a pas changé d'un iota, le

jeu ayant, quant à lui, subi un lifting Michael Jacksonien. Dungeon Keeper était alors annoncé pour Noël 95. Au moment de sortir son jeu, Bullfrog se rend à l'évidence. Le résultat, plus proche du wargame que de la création de monde à la Peter Molyneux, est loin d'être satisfaisant et repousse le jeu à l'année suivante. Mai 1996, numéro 88 : Dungeon Keeper réapparaît en news et l'on parle déjà de « retard » (un doux euphémisme). Juin 1996, numéro 89 : on repart à l'assaut du donjon avec une couverture et un reportage Bullfrog de 12 pages, dont trois sont



Avec le sort Armageddon, toutes les créatures se réunissent autour du cœur de donjon pour... un méchoui ? Meuh non, une empoignade finale à la Populous !

► dédiées à Dungeon Keeper. Le jeu ressemble déjà plus à ce qu'il sera, soit un compromis entre une vue subjective pour les combats et une 3D isométrique pour la phase de création du donjon. L'enthousiasme est alors à son paroxysme et Didier, auteur du reportage et grand amateur de jeu de rôle, sème les graines d'une fiévreuse impatience. Après ce reportage, plus rien ne sera consacré au produit (il n'aura jamais fait l'objet d'une « preview » !), dont la date de sortie

ne cesse d'être repoussée lors de ses présentations successives sur les grands salons américains et anglais. Les rumeurs vont bon train bien sûr. Le retard serait dû à l'imminence du départ de Peter Molyneux de Bullfrog, puis à une jouabilité désastreuse révélée par les bêta-testeurs, etc. Avril 97 : Alors qu'on ne savait plus à quel saint se vouer, Olivier nous est apparu afin d'annoncer le test pour le numéro 100. Grosse erreur tactique. Après trois années de retard, nous avons eu droit à trois semaines, puis trois jours de rab, durant lesquels il a pu constater à quel point la vie de faux prophète peut être périlleuse. Ayant maintes fois échappé à la lapidation, Olivier est parvenu à obtenir une salvatrice preuve de sa bonne foi, soit le numéro du FedEx par lequel la bêta du jeu devait arriver. 7

mai 1997 : Olivier est sauf (encore raté), nous avons effectivement reçu Dungeon Keeper à six jours de l'envoi des pages chez l'imprimeur, week-end et jour férié compris... Fin et début d'une nouvelle aventure : LE TEST.

### UN RÔLE EN OR

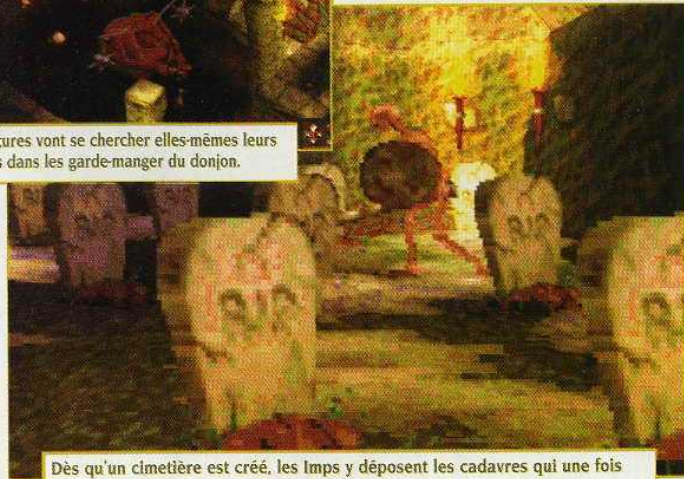
Dungeon Keeper vous propose, comme son nom l'indique, d'incarner un maître/gardien de donjon, soit le personnage obscur auquel incombe la tâche harassante d'attirer des monstres, dans le but de détruire le cœur de donjon des autres maîtres ou de protéger le sien contre les aventuriers de tout poil. Pour cela, il lui faut : 1) amasser de l'or en quantité astronomique et 2) le remplir de monstres. Cette seconde tâche s'avèrera être la plus ardue. Car comme dans un Theme Park où il fallait attirer les touristes et satisfaire après coup leurs moindres désirs, vous



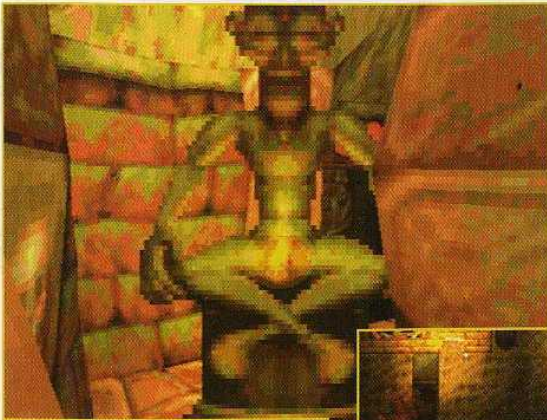
Il est possible de « dézoomer » pour avoir une vue globale de vos sites de construction.



Vos créatures vont se chercher elles-mêmes leurs créatures dans les garde-manger du donjon.



Dès qu'un cimetière est créé, les Imps y déposent les cadavres qui une fois fermentés, feront de magnifiques squelettes !



Voilà une statue à laquelle il ne vaut mieux ne pas tourner le dos.



Ce niveau bonus vous met au défi de griller 50 Imps au sort Lightning en moins de deux minutes.



Parmi les nombreuses vues proposées, la 2D est la plus fluide sinon la plus jolie.

devez mettre au point d'ingénieux stratagèmes pour peupler votre donjon, non pas de touristes (quelle horreur), mais de monstres. Pour cela, chaque monstre possède un centre d'intérêt particulier. Les magots adorent les bibliothèques afin d'y faire leurs recherches. Les Dark Mistress ne sauraient se passer d'une chambre de torture où assouvir/concrétiser leurs douloureux penchants pour le cuir et les chaînes. Les trolls exigent un atelier pour y exercer leurs doigts de fée boudinés. Les dragons aiment BEAUCOUP les salles de trésor et la proximité de la lave.

Je pourrais citer ainsi les 17 créatures susceptibles de venir égailler votre donjon, certaines réclamant des trésors d'ingéniosité pour vous faire l'honneur de leur présence. Mais toutes nécessitent deux choses pour se décider à venir faire un petit tour dans votre domaine : une aire de repos et un garde-manger rempli de

petits poulets jaunes et dodus. Et pour que ce petit tour ne s'accompagne pas d'un «et puis s'en vont», vous devez vous assurer de leur

confort. Plus le taux de fréquentation de votre donjon est élevé, plus les besoins de vos affreux, pas si bêtes que ça et systématiquement méchants pensionnaires seront éle-

**«Dungeon Keeper assume un background que seuls les rôlistes sauront apprécier dans ses moindres détails.»**

voir aucune compagnie. Les araignées par exemple, n'acceptent pas la compagnie des mouches, et les magiciens d'un certain niveau jalou-

sent jusqu'à la tentative de meurtre



Des sorts très onéreux vous permettent d'intervenir personnellement dans les combats et d'infliger de sérieux dégâts à vos adversaires.



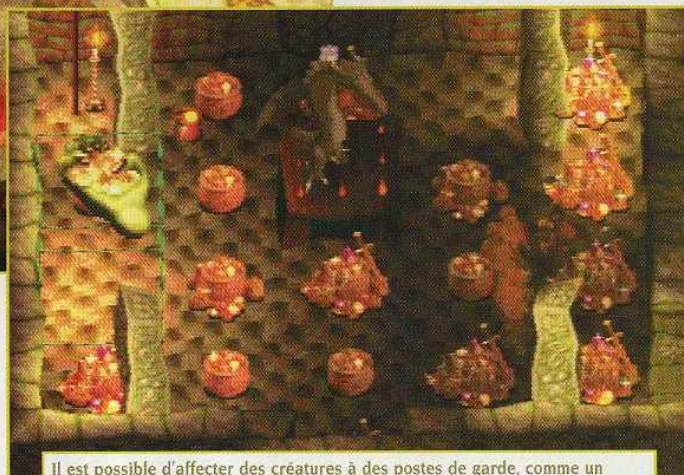
Attaqué, le cœur du donjon commence par rapetisser avant d'imploser dans une gerbe d'effets pyrotechniques.



Il est possible de saquer vos créatures hors du donjon en les lâchant au-dessus de l'entrée. Bain de sang garanti.



Cette salle de repos est rempli de champignons servant d'abris aux magots.



Il est possible d'affecter des créatures à des postes de garde, comme un dragon au milieu d'un tas d'or (quoi de plus logique ?).

## BRITISH SENSE OF HUMOUR

Plein d'humour et d'astuces, Dungeon Keeper recèle des gags et des bonus cachés. L'Avatar (le boss de fin) vous envoie ainsi des messages sur votre e-mail, des niveaux secrets ne sont accessibles qu'à minuit les jours de pleine lune et plein d'autres choses ! Pas de doute, ils sont vraiment fous ces Anglais.

► les vampires de même niveau. Alors si vous ne souhaitez pas voir tout ce joyeux petit monde se mettre sur la tronche au lieu de défendre votre donjon, vous devrez veiller à ce que leur rencontre se limite à de fortuit croisement dans l'une des salles de trésor le jour (fatidique) de la paie. Et oui, vous ne savez pas encore à quel point un monstre peut être vénal. Interrompons un instant cette initiation aux problèmes inhérents à la vie de donjon pour préciser un point : les monstres, contrairement à l'idée reçue, sont loin d'être... comment dire... stupides (vénaux mais pas stupides).

### LA VIE DE DONJON

Sitôt rentrés à l'intérieur de votre donjon par la voie que vous aurez pris soin de leur ménager (chaque donjon comprend une ou plusieurs entrées), ceux-ci installent leurs petites affaires (nid, lit de camp, tente, cercueil, etc.) sur l'aire de repos où se trouve le plus grand nombre de leurs congénères. Il n'est ainsi pas nécessaire de contrôler les entrées, ni de vous charger personnellement du transport des bagages de vos hôtes comme un vulgaire portier. Ces derniers se rendent également automatiquement dans le garde-manger le plus proche pour s'empiffrer un McChicken, vont se

reposer lorsqu'ils tombent de fatigue et tuent le temps en se consacrant à leur activité favorite. Si vous décidez d'entraîner un magicien, il vous suffit de vous en saisir pour le lâcher au dessus d'une salle d'entraînement. S'il a faim ou sommeil, il y pourvoira et retournera ensuite s'entraîner. Et n'en profitera pas pour retourner à ses bouquins ! L'une des rares distractions accordées au maître de don-

jon consiste à coller des baffes aux monstres jugés par trop lymphatiques. Si vous persistez à gifler un magot de niveau 5 ou supérieur, vous verrez ce dernier partir en maugréant et s'arrêter devant tous les monstres qu'il croise pour leur murmurer quelques mots à l'oreille. En fait, il propagera un vent de révolte et ne tardera pas à prendre la tête d'une armée de mutins pour



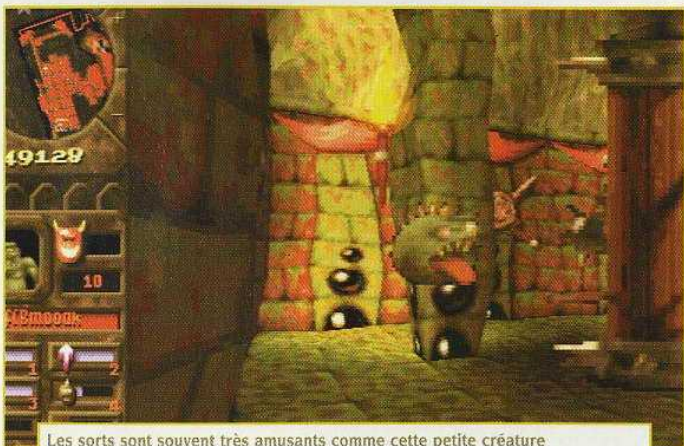
Les gemmes sont une source inépuisable d'or et par voie de conséquence extrêmement convoitées.



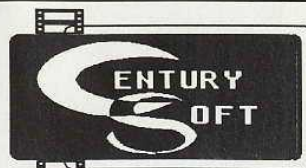
Votre premier impératif consiste à relier votre donjon à une entrée.

transformer votre donjon en Bounty (pas la barre à la noix de coco bande d'incultes, le navire). Tout ça pour vous démontrer qu'ils ne sont pas aussi crétiens qu'on pourrait le penser (rancuniers mais pas crétiens). Afin d'anticiper leurs besoins, vous avez également le pouvoir de lire dans l'esprit de vos monstres, comme vous pouviez lire dans celui de vos touristes dans Theme Park. Chaque monstre est ainsi accompagné d'une bulle illustrant l'objet de ses pensées. Un «Zzzz» symbolisera sa quête d'une couche où bercer ses rêves aurifères, un smily tristounet son mécontentement, etc. En tout 18 symboles vous révèlent l'état d'esprit de vos pensionnaires. Bien sûr, avant de peupler votre donjon de gardiens rendus dociles par

vos attentions, il faudra creuser la rocaille afin d'y aménager votre petite boutique des horreurs. Pour cela vous avez vos esclaves personnels : les Imps, des créatures que vous pouvez multiplier à loisir à partir d'un sort au coût exponentiel. Ce sont en fait vos innombrables petites mains droites. Vous cliquez sur la rocaille pour y dessiner des couloirs et des pièces (oui, oui, des moutons aussi), elles se chargent de creuser, de récupérer l'or et de le transporter jusqu'aux salles de trésor si nécessaire, de daller les zones afin que vous puissiez y construire les locaux de vos protégés, de renforcer les murs pour qu'ils résistent aux assauts des aventuriers. De vrais fourmis. Ils se chargent également de transporter les morts aux cimetières, les prisonniers



Les sorts sont souvent très amusants comme cette petite créature rondouillarde explosant au contact d'une créature vivante.



PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU  
48H CHRONO

EN 1

04.73.60.00.18

3615 CENTSOF

FAX 04.73.60.00.17

nouveautés

6881 HUNTER KILLER v1 win 95	329
ADIDAS POWER SOCCER	189
AGE OF SAIL v1	299
ARMORED FIST 2	335
ATLANTIS v1	335
BATTLEGROUND chiah v1	289
BETRAYAL IN ANIARA v1	309
BIRTHRIGHT v1	309
BLOOD v1	319
CAPITALISM v1	329
COVACHICHE 3 v1*	329
CONQUEST EARTH v1	329
CYCLONE cité des armes v1	299
DARK REIGN v1*	329
DIE HARD TRILOGY	319
DOMINION v1	319
DUNGEON KEEPER v1	349
ECSTASICA 2	319
FIFA SOCCER MANAGER v1	335
GT RACING 97 v1	249
IMI A2 ABRAMS	335
INDEPENDANCE DAY	319
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 v1*	335
JONAH LOMU RUGBY v1	299
LAST EXPRESS v1	329
LES MYSTÈRES DE L'OUOR v1	325
LE VOLEUR DESPIRIT v1	279
MICROMACHINE 3 V v1	299
MORTAL KOMBAT TILogy	279
PETE SAMPRAS v1	299
PANDEMONIUM	TEL
PERFECT WEAPON	319
REAL TIME SHOCK	279
PRIVATE EYE v1	279
S.P.Q.R. v1	329
STARFLEET ACADEMY v1	TEL
TITANIC v1	329
TREASURE HUNTER v1	289
X-COM 3 APOCALYPSE	319

20 WARGAMES CLASSICS	259
A10 CUBA v1	299
AH 64 LONGBOW v1 + data	319
A.T.F. + data v1	319
ACTION SOCCER DYNASTY v1	249
AGE OF RIFLES v1	335
ALERIE ROUGE C&C v1	295
ALERIE ROUGE scen Taiga v1	139
ALIEN TRILOGY	325
APACHE longbow + HIND v1	289
ARE YOU READY + RED ALERT	169
ARCHIMEDEAN DYNASTY v1	249
ARCADE du débarquement	349
BAD DAY ON THE MIDWAY v1	299
BATTLEGROUND 1, 2ou 3 v1	329
BLOOD & MAGIC v1	295
CAESAR 2 v1	245
CHEVALIERS DE BAPHOMET v1	335
CHESS MASTER 3000 v1 win95	199
CITIZENSHIP 2 v1	249
CIVILIZATION 2 v1 win	335
CLOSE COMBAT v1 win 95	325
Command&Conquer svga v1	325
CONQUEST new world luxe v1	195
CREATIVES v1 win 95	245
CRUSADER NO REGRET v1	295
DARKER FALL v1	329
DARKLIGHT CONFLICT	319
DAVIS CUP TENNIS v1	299
DEADLOCK v1	295
DEADLY GAMES v1	289
DEATH RALLY v1	165
DESTINY v1 win 95	295
DESTRUCTION DEBRY 2 v1	295
DIABLO v1 win95	329
DISCWORLD 2 v1	239
DRAGON LORE 2 v1	269
DUKE NUKEM 3D + plutonium	199
EMPIRE 2 v1	289
ERADICATOR	220
EVIL GENIUS v1	249
F1 GRAND PRIX 2 v1	295
F22 LIGHTNING 2 v1	329
FALLEN HAVEN v1	289
FIFA 97 v1	299
FLIGHT SIMULATOR 6 v1 win95	365
FLYING CORPS v1	329
FOOTBALL MANAGER 96/97 v1	319
G-NOME	179
GABRIEL KNIGHT 2 v1	289
GENDER WARS v1	279
GENE WARS v1	289
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 v1	299
GRAND PRIX MANAGER 2 v1	289
HARD LINE v1	149
HARPOON CLASSIC 97 v1	289
HARVESTER v1	149
HEROES might & magic 2 v1	335

JET FIGHTER 3 v1*	329
KARMA v1	189
KICK OFF 97 v1	289
K.K.N.D. v1	249
L'ENTRAINEUR + data 97 v1	289
LE 2ème MONDE v1	335
LEISURE SUIT LARRY 7 v1	295
LIGHTHOUSE v1 win	249
LORDS OF THE REALM 2 v1	299
MARCA L'ASSEMBLEE v1*	329
MAGIC THE GATHERING v1	329
MASTER OF ORION 2 v1	319
M.A.X. v1	295
M.D.K. v1	295
MEGARACE 2 v1	295
MOTO CROSS	265
MOTO RACER v1 win 95	317
MYST v1	295
NASCAR RACING 2 v1	269
NBA LIVE 97 v1	299
NEED FOR SPEED spécial	249
NEED FOR SPEED 2 win 95 v1	299
NHL HOCKEY 97 v1	329
NINE v1	329
OVER THE HEDGE v1	349
PANDORA DIRECTIVE v1	325
PHANTASMAGORIA 2 v1	325
POD v1 win 95	329
POWER CHESS v1	299
POWER F1 v1	279
PROLIFE 2 the ongoing v1	329
QUAKE MISSIONS 1 ou 2 v1	195
RALLYE CHAMPIONSHIP v1	289
RALLYE CHAMPION X-MILES v1	159
RAMA v1	289
REBEL ASSAULT 2 v1 + making	195
REDNECK RAMPAGE	319
RISK v1 win 95	299
ROAD RASH v1 win 95	299
ROBERT E LEE CIVIL WAR v1	295
SAND WARRIORS	319
SEGA RALLY win 95	295
SENSIBLE world soccer 97 pad	245
SCRABBLE v1	365
STAR WARRIORS v1	199
SETTLERS 2 v1	335
SHERLOCK HOLMES 2 v1	319
SIMCOPTER win 95 v1	285
SKYNET	225
SOLAR CRUSADE v1	269
SPYCRAFT v1	325
STALINGRAD 2 v1	349
STAR GENERAL	335
STEEL PANTHERS 2 v1*	315
STREET RACER + paddle v1	239
SUPER EF 2000 win 95 v1	319
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	319
SWIN 3D v1	289
SWINE MASTER 2 v1	289
VEHICULAR WARS v1	249
S.T.O.R.M. command v1	249
TEST DRIVE OFF ROAD	299
THE DARK EYE v1	249
THE DIG v1 integrale	249
THE GENE MACHINE v1	269
THEME HOSPITAL v1	315
TIME COMMANDER v1	295
TOMB WARRIORS v1	309
TOMB RAIDER v1	295
TOONSTRUCK v1	149
TOTAL MANIA v1	249
UNE POUPEE PLEINE AUX AS v1	289
URBAN RUNNER v1	245
UEFA championship league 97 v1	319
VEHICULAR COMBAT v1	349
WAGES OF WAR v1	295
WARCRAFT 2 deluxe v1	335
WARCRAFT 2 missions disk v1	159
WARHAMMER v1 win	329
WAR WIND v1	289
WAYNE GRETZKY HOCKEY v1	249
WIZARD COMMANDER 4 v1	245
WIZARDY NEMESIS v1	325
WOODEN SHIP & iron men v1	349
X WING VS THE FIGHTER v1*	329
Z v1	149
ZORK NEMESIS v1	329

HIT DU MOIS



BLOOD

CD PROMO

11th HOUR v1	99 F
3D ULTRA PHBALL	199 F
ACROSS THE RINE v1	199 F
ARMORED FIST	199 F
BATTLE 3 v1	199 F
BEYOND A STEEL SKY v1	199 F
BIG RED RACING	199 F
BUREAU 13 v1	199 F
CIVIL WAR v1	199 F
COLONIZATION v1	199 F
COLOGO v1	199 F
CONSIDERS NO REMORSE	199 F
DAY TENTACLE v1	199 F
DESTRUCTION DEBRY	199 F
DIS-WORLD v1	199 F
DRAGON LORE v1	199 F
DRIVE WRESTLE v1	199 F
EINE 1 2 v1	199 F
DUNGEON MASTER 2 v1	199 F
EURO 96 v1	199 F
FALL TO SLICK v1	199 F
FANTASY GENERAL v1*	199 F
FIELDS OF GLORY v1	199 F
FIRE CHESS v1	199 F
FRANKESTEIN v1	199 F
GRAND PRIX F1 v1	199 F
GRAND PRIX MANAGER v1	199 F
GRAND PRIX WORLD v1	199 F
GRAND PRIX MAGIC v1	199 F
GRAND PRIX 97 v1	199 F
GRAND PRIX 98 v1	199 F
GRAND PRIX 99 v1	199 F
GRAND PRIX 2000 v1	199 F
GRAND PRIX 2001 v1	199 F
GRAND PRIX 2002 v1	199 F
GRAND PRIX 2003 v1	199 F
GRAND PRIX 2004 v1	199 F
GRAND PRIX 2005 v1	199 F
GRAND PRIX 2006 v1	199 F
GRAND PRIX 2007 v1	199 F
GRAND PRIX 2008 v1	199 F
GRAND PRIX 2009 v1	199 F
GRAND PRIX 2010 v1	199 F
GRAND PRIX 2011 v1	199 F
GRAND PRIX 2012 v1	199 F
GRAND PRIX 2013 v1	199 F
GRAND PRIX 2014 v1	199 F
GRAND PRIX 2015 v1	199 F
GRAND PRIX 2016 v1	199 F
GRAND PRIX 2017 v1	199 F
GRAND PRIX 2018 v1	199 F
GRAND PRIX 2019 v1	199 F
GRAND PRIX 2020 v1	199 F
GRAND PRIX 2021 v1	199 F
GRAND PRIX 2022 v1	199 F
GRAND PRIX 2023 v1	199 F
GRAND PRIX 2024 v1	199 F
GRAND PRIX 2025 v1	199 F
GRAND PRIX 2026 v1	199 F
GRAND PRIX 2027 v1	199 F
GRAND PRIX 2028 v1	199 F
GRAND PRIX 2029 v1	199 F
GRAND PRIX 2030 v1	199 F
GRAND PRIX 2031 v1	199 F
GRAND PRIX 2032 v1	199 F
GRAND PRIX 2033 v1	199 F
GRAND PRIX 2034 v1	199 F
GRAND PRIX 2035 v1	199 F
GRAND PRIX 2036 v1	199 F
GRAND PRIX 2037 v1	199 F
GRAND PRIX 2038 v1	199 F
GRAND PRIX 2039 v1	199 F
GRAND PRIX 2040 v1	199 F
GRAND PRIX 2041 v1	199 F
GRAND PRIX 2042 v1	199 F
GRAND PRIX 2043 v1	199 F
GRAND PRIX 2044 v1	199 F
GRAND PRIX 2045 v1	199 F
GRAND PRIX 2046 v1	199 F
GRAND PRIX 2047 v1	199 F
GRAND PRIX 2048 v1	199 F
GRAND PRIX 2049 v1	199 F
GRAND PRIX 2050 v1	199 F
GRAND PRIX 2051 v1	199 F
GRAND PRIX 2052 v1	199 F
GRAND PRIX 2053 v1	199 F
GRAND PRIX 2054 v1	199 F
GRAND PRIX 2055 v1	199 F
GRAND PRIX 2056 v1	199 F
GRAND PRIX 2057 v1	199 F
GRAND PRIX 2058 v1	199 F
GRAND PRIX 2059 v1	199 F
GRAND PRIX 2060 v1	199 F
GRAND PRIX 2061 v1	199 F
GRAND PRIX 2062 v1	199 F
GRAND PRIX 2063 v1	199 F
GRAND PRIX 2064 v1	199 F
GRAND PRIX 2065 v1	199 F
GRAND PRIX 2066 v1	199 F
GRAND PRIX 2067 v1	199 F
GRAND PRIX 2068 v1	199 F
GRAND PRIX 2069 v1	199 F
GRAND PRIX 2070 v1	199 F
GRAND PRIX 2071 v1	199 F
GRAND PRIX 2072 v1	199 F
GRAND PRIX 2073 v1	199 F
GRAND PRIX 2074 v1	199 F
GRAND PRIX 2075 v1	199 F
GRAND PRIX 2076 v1	199 F
GRAND PRIX 2077 v1	199 F
GRAND PRIX 2078 v1	199 F
GRAND PRIX 2079 v1	199 F
GRAND PRIX 2080 v1	199 F
GRAND PRIX 2081 v1	199 F
GRAND PRIX 2082 v1	199 F
GRAND PRIX 2083 v1	199 F
GRAND PRIX 2084 v1	199 F
GRAND PRIX 2085 v1	199 F
GRAND PRIX 2086 v1	199 F
GRAND PRIX 2087 v1	199 F
GRAND PRIX 2088 v1	199 F
GRAND PRIX 2089 v1	199 F
GRAND PRIX 2090 v1	199 F
GRAND PRIX 2091 v1	199 F
GRAND PRIX 2092 v1	199 F
GRAND PRIX 2093 v1	199 F
GRAND PRIX 2094 v1	199 F
GRAND PRIX 2095 v1	199 F
GRAND PRIX 2096 v1	199 F
GRAND PRIX 2097 v1	199 F
GRAND PRIX 2098 v1	199 F
GRAND PRIX 2099 v1	199 F
GRAND PRIX 2100 v1	199 F
GRAND PRIX 2101 v1	199 F
GRAND PRIX 2102 v1	199 F
GRAND PRIX 2103 v1	199 F
GRAND PRIX 2104 v1	199 F
GRAND PRIX 2105 v1	199 F
GRAND PRIX 2106 v1	199 F
GRAND PRIX 2107 v1	199 F
GRAND PRIX 2108 v1	199 F
GRAND PRIX 2109 v1	199 F
GRAND PRIX 2110 v1	199 F
GRAND PRIX 2111 v1	199 F
GRAND PRIX 2112 v1	199 F
GRAND PRIX 2113 v1	199 F
GRAND PRIX 2114 v1	199 F
GRAND PRIX 2115 v1	199 F
GRAND PRIX 2116 v1	199 F
GRAND PRIX 2117 v1	199 F
GRAND PRIX 2118 v1	199 F
GRAND PRIX 2119 v1	199 F
GRAND PRIX 2120 v1	199 F
GRAND PRIX 2121 v1	199 F
GRAND PRIX 2122 v1	199 F
GRAND PRIX 2123 v1	199 F
GRAND PRIX 2124 v1	199 F
GRAND PRIX 2125 v1	199 F
GRAND PRIX 2126 v1	199 F
GRAND PRIX 2127 v1	199 F
GRAND PRIX 2128 v1	199 F
GRAND PRIX 2129 v1	199 F
GRAND PRIX 2130 v1	199 F
GRAND PRIX 2131 v1	199 F
GRAND PRIX 2132 v1	199 F
GRAND PRIX 2133 v1	199 F
GRAND PRIX 2134 v1	199 F
GRAND PRIX 2135 v1	199 F
GRAND PRIX 2136 v1	199 F
GRAND PRIX 2137 v1	199 F
GRAND PRIX 2138 v1	199 F
GRAND PRIX 2139 v1	199 F
GRAND PRIX 2140 v1	199 F
GRAND PRIX 2141 v1	199 F
GRAND PRIX 2142 v1	199 F
GRAND PRIX 2143 v1	199 F
GRAND PRIX 2144 v1	199 F
GRAND PRIX 2145 v1	199 F
GRAND PRIX 2146 v1	199 F
GRAND PRIX 2147 v1	199 F
GRAND PRIX 2148 v1	199 F
GRAND PRIX 2149 v1	199 F
GRAND PRIX 2150 v1	199 F
GRAND PRIX 2151 v1	199 F
GRAND PRIX 2152 v1	199 F
GRAND PRIX 2153 v1	199 F
GRAND PRIX 2154 v1	199 F
GRAND PRIX 2155 v1	199 F
GRAND PRIX 2156 v1	199 F
GRAND PRIX 2157 v1	199 F
GRAND PRIX 2158 v1	199 F
GRAND PRIX 2159 v1	199 F
GRAND PRIX 2160 v1	199 F
GRAND PRIX 2161 v1	199 F
GRAND PRIX 2162 v1	199 F
GRAND PRIX 2163 v1	199 F
GRAND PRIX 2164 v1	199 F
GRAND PRIX 2165 v1	199 F
GRAND PRIX 2166 v1	199 F
GRAND PRIX 2167 v1	199 F
GRAND PRIX 2168 v1	199 F
GRAND PRIX 2169 v1	199 F
GRAND PRIX 2170 v1	199 F
GRAND PRIX 2171 v1	199 F
GRAND PRIX 2172 v1	199 F
GRAND PRIX 2173 v1	199 F
GRAND PRIX 2174 v1	199 F
GRAND PRIX 2175 v1	199 F
GRAND PRIX 2176 v1	199 F
GRAND PRIX 2177 v1	199 F
GRAND PRIX 2178 v1	199 F
GRAND PRIX 2179 v1	199 F
GRAND PRIX 2180 v1	199 F
GRAND PRIX 2181 v1	199 F
GRAND PRIX 2182 v1	199 F
GRAND PRIX 2183 v1	199 F
GRAND PRIX 2184 v1	



Le tableau à gauche récapitule les créatures résidant dans votre donjon et vous permet d'en sélectionner jusqu'à huit où qu'elles se trouvent.



Le poulet est la seule créature que vous ne pouvez pas diriger en vue subjective.



Cette carte vous permet de constater l'avancée des travaux d'aménagement.



En vue subjective, les monstres sont à peine identifiables à un mètre de distance.

► aux prisons, les pièges aux zones piégées. Bref, ils sont indispensables à la création mais également à l'entretien de votre donjon. Ils se chargent même de la déco personnalisée des zones de repos occupées par un type unique de monstres ! Des fées du logis ! Comme toutes les créatures de votre donjon, les Imps peuvent être envoyés en salles d'entraînement afin d'y gagner des points d'expérience et d'y dépenser votre or (une créature coûte bonbon en salle d'entraînement). Chacune d'elles peut ainsi gagner des niveaux (jusqu'à atteindre le niveau 10), de nouvelles compétences/sorts pour devenir de vraies bêtes de combat, ou dans le cas des Imps, de vrais bêtes de somme.

### MONSTRES À LA FICHE

Un monstre peut acquérir jusqu'à six sorts en s'entraînant, le jeu comprenant en tout 23 sorts différents. En « possédant » un monstre (nous y reviendrons), vous avez bien sûr la possibilité d'utiliser le sort de votre choix parmi ceux maîtrisés par votre vivant réceptacle. En dehors de ces six sorts, chaque monstre possède également un nom, une jauge de mécontentement, d'expérience, de santé, un groupe sanguin (véridique !), ainsi qu'un ensemble évolutif de neuf caractéristiques allant du nombre de créatures tuées, à son salaire, en passant par sa force, sa dextérité, sa chance, etc. Car même si Dungeon Keeper est avant tout un

jeu de stratégie/action en temps réel, il assume un background que seuls les rôlistes sauront apprécier dans ses moindres détails. Mais la grande force de Dungeon Keeper reste son incroyable richesse et la somme de subtilités que seule une longue expé-

**« Vous devez mettre au point d'ingénieux stratagèmes pour peupler votre donjon de monstres. »**

rience du jeu vous permettra de découvrir. Ces subtilités sont concentrées sur l'utilisation de vos 14 édifices, dont 10 ne peuvent être construits qu'après avoir été découverts par vos chercheurs (magots ou

dragons). Prenons par exemple la prison et la salle de torture. En cas d'affrontement avec les créatures d'un autre maître de donjon ou d'un groupe d'aventuriers, vous pouvez favoriser l'une de ces trois



En sacrifiant un (Censuré), un (Censuré), et une (Censuré), on obtient ? Un Horny ! Bravo !

### L'OPINION DE STÉPHANE

- ★ Peter Molyneux est un génie !
- ★ Pourtant il est anglais... Mais que dire d'autre à propos de
- ★ celui qui en son temps avait déjà changé le monde du jeu vidéo avec Populous. Je ne
- ★ reviendrais pas sur la qualité
- ★ de la réalisation, mais sur l'originalité du produit, qui vient du concept de jouer les mauvais. Oui, vous jouez les monstres, les méchants, les ordures, les raclures de bidets, les maniaques sadiques, bref, tout ceux qu'habituellement on vous oblige à exploser avec vos héros aux armures clinquantes... Et ça, c'est vraiment le pied.



Horny a beau serrer les jambes, il n'en sera pas moins sacrifié dans l'eau du temple !

approches : la fuite (pas glorieux), le combat ou la capture. Dans ce dernier cas, les Imps ramassent les prisonniers et les déposent en prison. De là, vous pourrez vous saisir des captifs pour les confier aux petits soins de vos bourreaux qui pourront, avec un certaine patience, et un talent certain, les convertir à votre cause. Mais voilà, les aventuriers ou héros (13 différents) ont souvent tendance à passer l'arme à gauche avant de renoncer à leur sacro-sainte indépendance. La technique consiste donc à remonter leur barre d'énergie en les gavant de poulets afin de les torturer plus longuement !

### SACRÉ RÔLE

Le temple permet également de sacrifier des créatures et certaines combinaisons sacrificatoires peuvent s'avérer payantes (d'autres nettement moins, mais ça, c'est une autre histoire). En sacrifiant certains monstres dans un certain ordre (on ne va pas tout vous dire tout de suite), les dieux vous récompenseront d'un Horned Reaper (Horny pour les intimes, et ils sont peu nombreux !), une créature psychotique complètement instable, asociale, qui nécessite une attention de tous les instants pour ne pas laisser libre cours à ses penchants destructeurs à l'intérieur de votre donjon. Heu... Vous vous rappelez de la possibilité de donner des claques à vos créatures ? Son utilisation est fortement déconseillé sur cette créature, incontestablement la



Certains pièges comme le Boulder Trap s'avèrent particulièrement dévastateurs. À utiliser avec parcimonie...

plus puissante du jeu. Car, croyez-le ou non, Horny déteste les claques. Oulala, je ne sais pas s'il a eu ou non une enfance malheureuse, mais il a vraiment horreur de ça ! Afin que votre donjon ne se transforme pas en parc d'attractions pour monstres en colère, il faudra prêter attention à une quantité d'événements dont un système d'icônes « pop-up » (série de messages que vous pouvez décider d'ouvrir ou non) et une voix off caverneuse vous entretiennent en temps réel. Le joueur est ainsi toujours aux faits

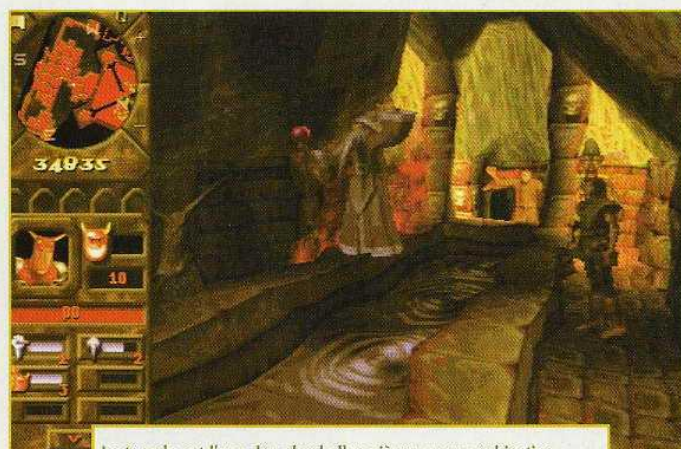


Certaines créatures, comme le fantôme et la mouche, possèdent une vision déformée en vue subjective limitant leur utilisation en combat. Avec la mouche, on voit huit ennemis au lieu d'un !

des dernières nouvelles de son donjon. Et si la tension vient à tomber (« après le calme la tempête », mais l'inverse est également valable), il est possible d'accélérer le temps et les événements d'une simple pression sur la touche S.

### DÉFAUTS DE FABRICATION

D'innombrables raccourcis clavier, ainsi qu'une interface géniale dont le seul défaut consiste à ne pas donner suffisamment de renseignements sur les créatures du donjon, permettent au joueur de gérer son petit monde



Le temple est l'une des plus belles pièces en vue subjective.

### L'OPINION D'OLIVIER

★ C'est de pied ferme que je l'attendais celui-là. Trois ans d'attente, c'est souvent pour découvrir une merde... Ben là, non ! Après cinq minutes de jeu j'étais intéressé, après trente captivé, et conquis au bout d'une heure. Après trente heures de jeu, je vous laisse imaginer dans quel état je me suis retrouvé. Je ne partage pas la réticence de Thierry en ce qui concerne l'originalité. *Dungeon Keeper* est un joyau qui pose de nouvelles références et s'il est vrai que les gros combats sont un peu bordéliques, il se hisse d'entrée de jeu au niveau de *Warcraft* et autres *Alerte Rouge*. Le jeu de l'année !



La Scavenger Room permet de convertir les créatures ennemies à l'aide d'obscures incantations.



Certaines créatures bénéficient d'animations personnalisées en salle de torture !

### L'AVIS DE THIERRY

★ Entre *Warcraft*, pour les combats en temps réel, et *Theme Park* pour la gestion des créatures, *Dungeon Keeper* n'est pas le monstre d'originalité que j'attendais, mais Peter Molyneux, dont c'est le dernier jeu chez Bullfrog, démontre une nouvelle fois son talent de créateur d'univers. Même lorsque l'objectif d'un niveau est atteint, il est difficile d'arrêter la partie et d'abandonner ses créatures à leur sort. Très vite *Dungeon Keeper* devient une drogue, un jeu d'une incroyable richesse dont on se plaît à tenter de trouver les limites.

Mistress en chambre de torture (j'en tremble encore, j'adore les caquètements de poulets). En plus de 20 niveaux normaux, *Dungeon Keeper* comprend également cinq niveaux Tutorial, six niveaux bonus et... 30 niveaux multijoueur (sur lesquels il est possible de s'entraîner en solo contre plusieurs ordinateurs). En multijoueur (jusqu'à 4), les joueurs incarnent tous un maître de donjon, il faudra en effet attendre le patche update pour bénéficier de l'option multijoueur promise, consistant à opposer un maître de donjon à un groupe de héros. Ce patche, prévu un mois après la sortie du jeu, permettra de rendre *Dungeon Keeper* compatible Direct3D et proposera de nouvelles options multijoueur, dont celle de jouer à plus de quatre et une spéciale destinée au jeu via Internet. Je ne crois pas l'avoir dit une seule fois durant le test, aussi vais-je remédier à cet oubli impardonnable : malgré tout ses défauts, *Dungeon Keeper* est pour moi le plus grand choc de ce début d'année. ■

Thierry Falcoz

▶ avec aisance et rapidité. Les combats sont en revanche désordonnés et souvent « illisibles » lors des empoignades finales (autour du cœur de donjon d'un maître ennemi par exemple). Seul un menu permet alors de suivre l'action et d'aider ses créatures si besoin est. Ensuite, la possibilité de posséder une créature et de se déplacer à l'intérieur de son donjon en vue subjective « à la Doom » est une idée en soit excellente, mais dont l'utilisation est limitée par de nombreuses contraintes. La plupart des monstres, dont les dragons et les magots, sont trop lents ou possèdent une vision déformée limitant leur utilisation. En outre, les monstres sont très pixelisés lorsque l'on est sur eux, et les combats tournent souvent à l'empoignade d'aveugles. Au final, la possession d'un monstre fait office de gadget, permettant de tester des sorts souvent spectaculaires sur un monstre isolé ou un mur innocent. Côté réalisation, *Dungeon Keeper* aurait pu être plus impressionnant, mais la relative fluidité du scrolling

SVGA (sur P166), malgré la profusion de créatures aux animations souvent hilarantes, et une lisibilité paramétrable en temps réel (rotations, zoom) du donjon gomme très vite ce petit défaut. L'ambiance sonore est en outre des plus impressionnantes avec cette fameuse voix off et d'innombrables bruitages allant des caquètements des poulets aux hurlements de plaisir des Dark



Le drapeau planté en bas à droite vous permet de faire progresser vos troupes.

### HIT

#### Dungeon Keeper

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Subtilités tactiques
- Durée de vie
- Interface

#### Les moins

- Vue subjective gadget
- Pas Direct3D
- Gestion insuffisante