

# Dungeon Keeper

**L'idée d'incarner le gardien d'un donjon diabolique et d'étriper les héros qui tentent de vous voler vos trésors... Quelle savoureuse idée. Mais Bullfrog est-il parvenu à concilier réalisation et jouabilité ?**

- **Catégorie :** Stratégie
- **Éditeur :** Bullfrog
- **Configuration minimum :** 486DX4/100, 8 Mo de Ram, CD1X, 60 Mo sur disque dur
- **Configuration conseillée :** P 90, 16 Mo de Ram, CD2X, 90 Mo sur disque dur
- **Système :** Dos/Windows 95
- **Accélérateur graphique :** non
- **Mode supporté :** null-modem, IPX, modem
- **Nombre de joueurs :** 1 à 4
- **Complexité du jeu :** 1 sur 5

**O**bjection votre honneur. Je suis un dur, un méchant, un vrai de vrai. Je traverse en dehors des passages protégés, je piétine les pelouses.

Pour un peu, je mangerais presque salement. Les Américains rêvent de refaire les fins de tous les films qui se terminent mal, je fantasme plutôt sur l'interdiction des happy-end. Il



Le paysage de la page d'accueil paraît tellement accueillant. On en déjà l'eau à la bouche. C'est de là que vous accéderez aux différents niveaux.

faudrait interdire à Blanche-Neige de chanter et la mélodie du bonheur devrait s'intituler la mélodie de la terreur. Et vous, vous aimeriez pousser la chansonnette au sommet d'une montagne aux cotés de Julie Andrews ? Vision d'horreur. Freddy remporterait la victoire finale dans tous ses films et Dracula serait invincible. On aimerait inviter Dark Vador à dîner et jeter Luke Skywalker dans une oubliette et connaître

enfin le côté obscur de la Force. Venons-en au fait : pourquoi **Dungeon Keeper** flatte-t-il nos mauvais instincts ? Torturons un peu ce jeu sur trois pages pour en savoir plus.

## Au commencement, le donjon, sinistre et beau

Vous débutez avec une pièce unique, le « cœur du donjon »,

ainsi que quelques lutins qui se chargeront de creuser le sol afin de bâtir de nouveaux lieux et récolter de l'or. Le jeu se décompose en vingt-cinq missions qui sont autant de régions à conquérir. Comment ? En cassant tellement les pieds au seigneur local qu'il va se sentir obligé d'en finir avec vous personnellement. Débarrassez-vous de lui. Puis, repartez de zéro dans une nouvelle région. À présent que vous connaissez les grandes lignes, rentrons dans les détails.

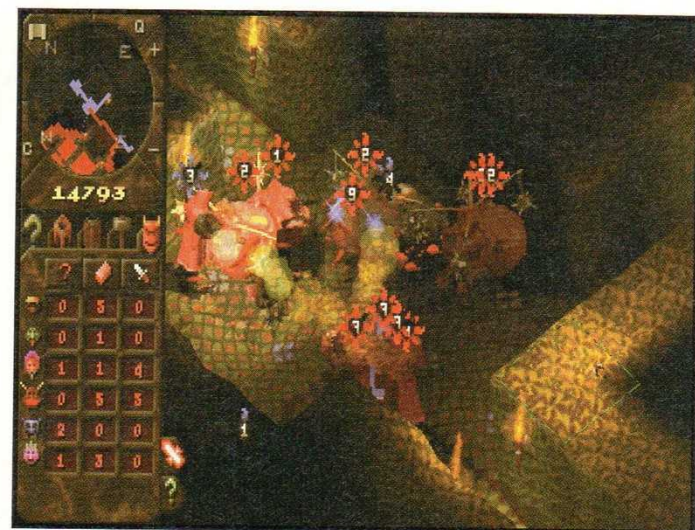
Au cours des premiers niveaux, tout va bien, vous n'aurez à affronter que des héros relativement « fragiles ». Comme de bien entendu, ils deviendront de plus en plus puissants, vous aurez à affronter d'autres gardiens de donjons en quête d'espace vital. Fini de rire. A vous de vous montrer le plus malin en vous emparant de leurs ressources. Comment y parvenir ? **Dungeon**

## IL ÉTAIT UNE FOIS, UNE BRUTE CUPIDE

Tout commence par une nuit shakespearienne : le seigneur de la région, un héros, un vrai, avec armure et casque à cornes, s'aventure dans un donjon malfamé. Maniant sa longue épée avec l'aisance d'un pistolero de western spaghetti, il se débarrasse des monstres en deux temps trois mouvements. L'un d'entre eux tente de le surprendre par derrière ? Aucun problème. Sans même prendre la peine de se retourner il embroche l'homoncule. Le donjon semble nettoyé, il néglige alors son épée embrochée dans un cadavre, s'approche des trésors tant convoités en en faisant des tonnes, genre rouleau de mécanique. Et... Et c'est alors qu'il se fait décapiter. Fin de l'intro. Vous vous êtes bien amusés ? Rappelez-vous quand même que cette brute cupide se comporte en parasite dans votre domaine.



Votre bibliothèque en vue subjective. Elle attire des magiciens qui se mettront à votre service.



Les expressions des différents personnages varient en fonction de situations, comme la lumière qui les éclaire.

Keeper se présente comme un Warcraft-like. A chaque nouvelle mission réussie, vous obtenez la capacité de construire de nouvelles salles et de créer de nouveaux sorts. Vos ouvriers, l'expérience aidant, forgeront des pièges de plus en plus efficaces. L'exploration des sous-sols vous réservera également quelques surprises, bonnes ou mauvaises... Pour motiver vos troupes, rien de tel que de les gifler de temps en temps ou de leur offrir une petite prime en plus de leur salaire habituel. Ou les deux. Somme toute, les monstres de **Dungeon Keeper** se comportent exactement comme vous et moi, à ceci près qu'ils mangent leurs poulets crus,

un privilège réservé à notre rédacteur en chef.

### Petit inventaire

Le nombre de salles que vous serez en mesure de construire étant relativement réduit, nous allons les citer toutes, en dehors des basiques déjà mentionnées. La librairie attire les sorciers, qui créeront de nouveaux sorts. Le poste de garde se passe de commentaires. L'atelier, dirigé par des Trolls, permet la construction de quatre types de portes (bois, fer, magique...) et six types de trappes (gaz empoisonné, éboulement...). La caserne permet de regrouper des monstres puis de charger l'ennemi à leur tête. La



Les possesseurs de petite configuration (type 486) se contenteront du 320X200...



La petite main cruelle au centre de l'écran : votre présence dans le jeu. Pour diriger, sélectionner, torturer... votre magicien.

prison permet de conserver des héros vivants pour s'amuser un peu avec. L'étape suivante : fort logiquement, la chambre de torture, dirigée par une Maîtresse noire raffolant des fessées. Cet humour décalé confère un troisième degré au jeu, déjà pourvu d'un deuxième degré flagrant... Le temple permet d'attirer plus facilement certains monstres et de satisfaire d'autres, plus particulièrement en cas de sacrifices aux dieux. Le cimetière attire les vampires. Enfin, le Scavenger attire les démons de l'Enfer et conditionne les monstres ennemis pour les rallier à votre cause. Outre les salles, quinze sorts sont disponibles : la possession permet de contrôler n'importe laquelle de vos

créatures et de voir le donjon à travers ses yeux. Vous pouvez transformer monstres ennemis ou héros en poulets. Les autres sorts sont relativement classiques : guérison, protection, éclairs, destruction de murs... tout bien réfléchi tout ceci semble plutôt classique pour les habitués du jeu de rôle et plutôt amusant. En revanche, plus proche du jeu de stratégie en temps réel, la partie développement du donjon. Vous devrez passer par la construction quasi systématique d'une demi-douzaine de salles indispensables. Généralement dans le même ordre, à chaque nouveau niveau. Là encore, classique d'un Warcraft 2 ou d'un Alerte Rouge, même si l'échelle se rapproche davantage



Quelques-uns des sorts dont vos magiciens pourront abuser à outrance de leurs pouvoirs. Parmi les plus utiles : accélération, possession et guérison.



Toujours l'antré mais cette fois-ci en vue subjective, au travers des yeux de l'une de vos créatures... La pauvre... Sa vision ne rend pas justice au graphisme.

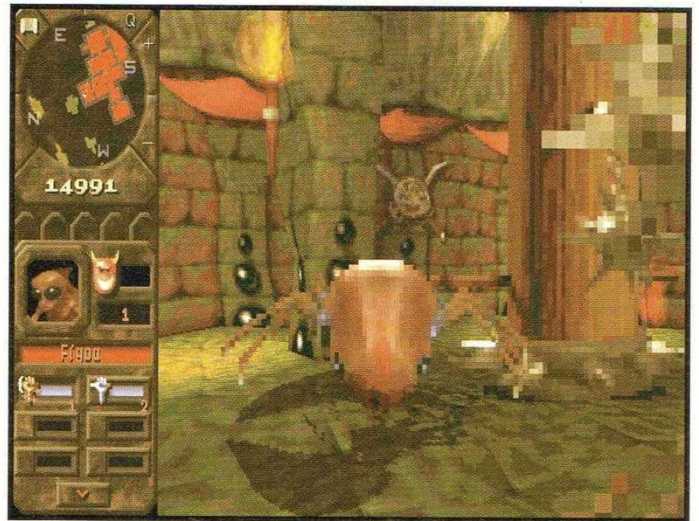
d'un Sim... quelque chose. Bien entendu, tous les architectes vous le confirmeront, ces fastueuses constructions vous coûteront... une certaine quantité d'or. Mais quand on aime... Il faut ce qu'il faut !

Le jeu peut se lancer en basse ou en haute résolution. Cette basse

résolution ravira, à n'en pas douter, les possesseurs de petite configuration à base de 486. Ce qui peut décevoir les heureux propriétaires de « bêtes de guerre » à base de Pentium MMX rend quand même le jeu accessible à tous : élément technique rarement pris en considération de nos jours alors que la surenchère de puissance laisse de nombreux amateurs sur le bord de la route. Mais soyons clairs : la basse résolution ne rend pas justice à Dungeon Keeper. En effet, certains détails, les petits personnages, circonscrits à quelques

pixels deviennent... franchement indiscernables. Certes, la rapidité augmente, mais le défilement de l'écran devient fastidieux. Surtout avec des donjons qui s'étalent sur une grande surface. Plus vous vous

Vos monstres font preuve d'une grande autonomie. Les aventuriers, deviennent vite puissants et... gênants. A vous d'afficher suffisamment vos richesses pour tenter d'attirer un maximum de



Vue subjective dans la salle d'entraînement en haute résolution : l'araignée vous paraîtra sympathique puisque vous avez sa taille.

développez, plus vous étalez... Certains événements rapides et éloignés peuvent vous échapper faute de temps. Quel dommage. Mais la haute résolution... Dans ce cas l'environnement graphique impressionne par sa richesse, ses mille détails. Voire sa complexité. Un choix réellement gourmand car testé sur un Pentium 166, équipé de 64 Mo de Ram et d'une carte graphique haut de gamme, le jeu peut s'avérer trop lent en présence de quelques dizaines de personnages. Mais l'écran permet de visualiser une plus grande partie de votre domaine. Le graphisme aussi en vaut la peine

créatures ouvrières. Mais le jeu gagnera une autre dimension en réseau, contre d'autres maîtres jusqu'à huit joueurs humains. ■

FARNELL

## INTERVIEW PETER MOLYNEUX

**PC JEUX :** Quel est l'aspect étonnant du jeu ?

**Peter Molyneux :** Vous pouvez jouer comme vous l'entendez, le jeu s'adapte à votre style. Beaucoup de gens disent qu'ils n'utilisent absolument pas la vue subjective tandis que d'autres la jugent indispensable. Nous avons travaillé jusqu'à la fin sur l'équilibre de l'ensemble, les casernes sont un ajout de dernière minute. Rassembler vos monstres en un endroit unique et posséder l'un d'entre eux vous permet de diriger une armée à travers le donjon. Mais vous pouvez malgré tout choisir la méthode que vous préférez pour gagner, certaines fonctionnent simplement mieux que d'autres

**PC JEUX :** Et la technologie ?

**Peter Molyneux :** La partie la plus étonnante : la manière dont les créatures naviguent. Tous les autres jeux utilisent la méthode du mur ou du drapeau de

ralliement. Aussi se déplacent-elles plus loin qu'elles ne le devraient ou au contraire tournent en rond. Ici, c'est impossible en raison de la manière dont le moteur fonctionne. Tout polygone est modifiable, vous pouvez creuser où vous voulez et cela affectera toutes les variables. Nous avons utilisé une combinaison des deux méthodes pour obtenir ce que nous désirons. [...]

**PC JEUX :** Les graphismes n'ont guère évolué depuis 1995 ?

**Peter Molyneux :** Extérieurement c'est exact, mais le cœur du programme a été monstrueusement modifié. [...] C'est une question d'équilibre : modifiez un seul paramètre et tout le reste risque de s'effondrer. [...] Lorsque les gens réaliseront que créer un jeu est un art et l'accepteront en tant que tel, une grande étape aura été franchie dans cette industrie.

## PC JEUX VERDICT

### LES PLUS

- La richesse de l'environnement graphique
- Le système de zoom et de rotation de l'écran
- L'humour des situations

### LES MOINS

- Gérer un grand donjon requiert toute votre attention
- Qualité parfois douteuse de certains éléments graphiques
- Il n'existe pas, pour le moment, d'option de jeu sur Internet

**SYNTHESE :** Unique en son genre, à la fois jeu de rôle et jeu de stratégie... La longue attente a fait naître des exigences démesurées... Mais DK mérite la réputation qui l'a précédée, même s'il reste des points perfectibles. L'absence de jeu Internet est frustrante...

F : 26/30  
J : 17/20  
R/C : 20/15  
G : 13/15  
FUN : 9/15  
DV : 3/5

88%