



Dans RPG Magazine 01, j'avais évoqué le fait que Square Enix puisse s'intéresser à l'iPhone, et plus spécifiquement au public européen par le biais de nouvelles plateformes. Depuis quelques semaines nous savons que Crystal Defender –testé dans ce fameux numéro– arrive sur Xbox LIVE Arcade... merci d'avoir confirmé mes suppositions, Square Enix. Mais quid de l'iPhone ? Les amateurs de RPG doivent-ils attendre les bonnes grâces nipponnes pour s'adonner à d'excellents titres ? Que nenni, d'autres qu'eux ont décidé d'essayer les plâtres... avec plus ou moins de réussite, il faut bien l'avouer. Parmi une vingtaine de titres foireux souvent réalisés à la truelle surnage une poignée de possibles hits. Je m'en vais ainsi vous conter l'histoire d'un bijou caché sous un tas de fumier...

THE QUEST



Les développeurs de Redshift –de gentils hongrois– ne sont pas vraiment connus, c'est le moins que l'on puisse dire. Malgré cela, ils méritent bien plus qu'une maladroite feuille écrite à la va-vite sur l'appstore d'Apple. J'ai donc décidé de vous présenter leur jeu The Quest et de leur laisser la parole. Car le jeu vidéo a un esprit, et ce n'est pas Electronic Arts ou Mindscape qui le représentent le mieux. Allez, on parle tout d'abord du jeu et de ses racines.

Once upon a time, not so long ago...

Un jour, j'ai eu 15 ans. Si, même que mes parents n'appréciaient pas vraiment ma musique préférée et mes cheveux longs. Ils n'appréciaient pas vraiment les jeux vidéo, puisqu'à la télé on leur disait que cela fusillait les tubes cathodiques –véridique. Du coup j'allais jouer chez un pote qui avait un 486 DXII, la rolls des PC de l'époque. Et sur ce beau matos, on jouait à Lands of Lore, un jeu encore aujourd'hui révérend par les puristes. Et bien sachez que le premier truc qui passe par l'esprit quand on lance The Quest et qu'on a 30 ans, c'est un « Ho bon sang c'est trop bien on dirait Lands ou Ishar 3 ». D'un coup, je sens que j'ai hameçonné quelques-uns d'entre vous. Comprenez –pour les plus jeunes– que le jeu est en vue subjective, et que la progression se fait par



cases successives, même si résumer les jeux d'antan en si peu de mots est criminel.

Un jeu qui fleure bon la castagne et la joie de vivre.

The Quest, à défaut d'avoir un nom original, est extrêmement complet. Et cela se voit dès la création du personnage. De nombreux visages sont disponibles, pas mal de classes, etc. Tout est fidèle à l'esprit des canons du genre. La seule différence avec les grands jeux est qu'ici on ne maîtrise qu'un seul personnage, alors que l'habitude était aux équipes de 3 ou 4. Côté graphismes, les décors comme les maisons

sont des éléments 3D et les PNJ, plantes ou encore ennemis sont rajoutés en 2D sur le tout. Évidemment, les designers ne sont pas à la pointe de l'art 2D, mais ce n'est pas si mal. Les combats sont simples, presque enfantins : on appuie sur la touche « attaque » pour frapper (s'en suit un temps de latence lié à la rapidité du perso et celle de l'ennemi), on choisit un sort dans une liste (à acheter/trouver) ou encore une potion salutaire...

On peut bien évidemment se reposer, mais il vous faudra posséder de l'eau et des vivres afin d'être pleinement restauré après une nuit de sommeil. De plus, vous aurez un malus si jamais il pleut pendant ce laps de temps... Qui a dit « réalisme » ?

Une foule de détails qui rendent le tout indispensable.

Je manque de place pour m'étendre sur le scénario somme toute banal –vous êtes mandé par le gouvernement mais devez aider pas mal de monde avant de comprendre pourquoi– mais je



Parfois vous aurez droit à quelques événements imprévus. Cela rend l'aspect « JDR papier » encore plus présent, puisqu'il y a de la narration.



À L'AUBE : BERGE ! [F:13]

68

Vous voilà enfin de l'autre côté du continent, et sans avoir été obligé de vous battre contre une armée sur le pont ! Vous êtes bien heureux de ce stratagème et vous en profitez pour réviser votre plan de bataille... Il faut selon votre carte marcher vers l'EST et enfin arriver au Château de Khart, le but de votre voyage, et enfin faire payer l'Abomination Ultime pour ses

crimes... en espérant que cela suffira pour vous faire rentrer chez vous. Étant donné que vous avez dormi sur le bateau, vous avez regagné l'intégralité de vos HP. Souriant faiblement à Jowy, vous vous remettez en route vers l'EST, en direction de la PAGE 55.



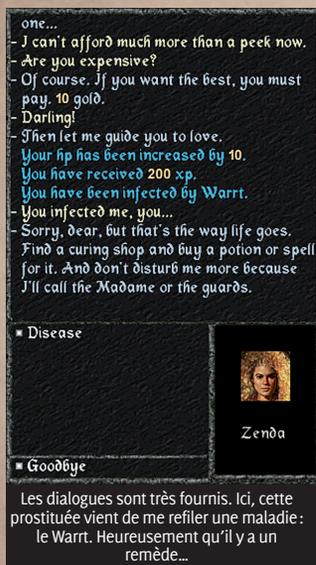
veux parler de ce qui fait le charme incroyable du jeu : ses détails exceptionnels.

Dans The Quest, j'ai réussi en quelques heures à : visiter une crypte et déloger des contrebandiers, sauver un village de miasmes mortels et de goules, aider un Orc, visiter un bordel, attraper une MST (forcément), gagner de l'argent dans un excellent jeu de cartes à l'auberge, apprendre à cueillir des plantes et faire de l'alchimie, réparer mes armes et armures, sécuriser un pont, lire de nombreux livres sur l'histoire du monde, discuter avec une centaine de personnes, faire les poches aux passants... et je suis loin du compte. On trouve dans The Quest une liberté d'action et de décision qu'on croyait réservée aux Elder Scrolls. Sauf que cette fois on joue sur un téléphone, et ça calme.

Le style de la Pomme.

The Quest date en fait de 2006 et était à l'origine codé pour des téléphones plus sommaires (voir interview), mais cette version iPhone est parfaitement adaptée. Vues « portrait et paysage », zones cliquables, interface intuitive... Je termine en vous disant qu'il coûte moins de 5 euros, et si vous possédez le bijou d'Apple vous savez ce qu'il vous reste à faire. Tiens, pour l'occasion je vais ressortir mon Amiga 500 et un bon vieux Ishar. Joie.

KHAYRHALT



Les dialogues sont très fournis. Ici, cette prostituée vient de me refiler une maladie : le Warrt. Heureusement qu'il y a un remède...



Deux cartes possibles : celle du royaume en général et celle-ci, plus détaillée.



TECHNIQUE 17/20

Attention, la note tient compte de la plateforme. Le jeu ne rame pas (sauf quand c'est voulu pour vous faire comprendre que vous êtes en combat et gérer les résolutions de mouvements) et est surtout très bien codé. Pas de crash, on peut changer de vue... une réussite.

GRAPHISME 15/20

Changements climatiques, villes imposantes, décors fouillés... il ne manque qu'un peu plus de skill pour les dessins en 2D et ce serait parfait.

MUSIQUE 16/20

Les musiques soulignent l'action. De plus, les effets sonores sont de qualité -mention spéciale pour les éclairs- sauf pour le rendu des coups lors des combats qui est ridicule.

JOUABILITÉ 16/20

Au bout de 20 minutes on a fouillé toutes les pages de l'inventaire. C'est précis à l'extrême (3 pages rien que pour le statut !) mais cela reste clair et lisible. Le jeu en lui-même est très maniable.

DURÉE DE VIE 10/20

Cela dépend de votre style de jeu. Si vous allez en ligne droite, tablez sur une dizaine d'heures. Mais vous aurez raté 70% du jeu et de ses possibilités.

DIFFICULTÉ 15/20

Il faut parfois faire du level-up (les Orcs tapent comme des bourrins) et s'entraîner à la magie pour avancer. Une difficulté digne des vieux titres du genre, contrebalancée par la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment.

INTÉRÊT 16/20

De nombreuses quêtes, beaucoup de PNJ, un monde cohérent et beaucoup de background grâce aux discussions et aux livres... Vous ne vous ennuyez pas de sitôt.

NOTE 17/20

Achtung ! Ce 17 est relatif au support : l'iPhone/iPod Touch. Ne comparez pas ce jeu à de la PSP (quoique...) ou de la PS3. The Quest est une tuerie sur mobile, ça vous pouvez en être certain.

REPLAY VALUE

Avec la future sortie de l'extension officielle (voir interview), vous pouvez être certain d'y revenir à un moment ou à un autre.

COOL

- + Un jeu vraiment complet.
- + Un véritable RPG sur mobile.
- + Un jeu indépendant meilleur que des blockbusters.

NAZE

- La 2D parfois sommaire.
- Un genre difficile à appréhender pour les jeunes.

IPHONE ■ THE QUEST

ILS N'ONT PAS LA CHANCE DE POUVOIR SOUVENT S'EXPRIMER, ALORS JE LEUR LAISSE LA PAROLE. SYLON ET ELENLIL, CRÉATEURS DE THE QUEST, NOUS EXPLIQUENT COMMENT SURVIVRE SUR L'APPSTORE QUAND ON EST INDÉPENDANT.



Sylon (ILLUSTRATEUR) **Elendil** (PROGRAMMEUR 3D)

KHAY ■ Avant de commencer, Sylon, peux-tu nous expliquer pourquoi Redshift a choisi les mobiles comme terrain de jeu ?

SYLON ■ C'était une idée de Stewe, notre plus ancien programmeur, et ce, dès 2001. Je me suis associé à lui pour fonder Redshift en créant le jeu Dragonfire pour le Nokia 9200 de Stewe. Ce fut un succès, mais quand on a réalisé que nous devions exporter le code sur Palm et Pocket PC pour suivre le marché, il est devenu évident que le développement pour PDA valait le coup.

KHAY ■ The Quest est un excellent RPG, avec toutes les caractéristiques des grands jeux. Combien de temps a pris la création du titre ?

SYLON ■ Cela a pris exactement 18 mois en faisant travailler en permanence les deux piliers de Redshift (NdKhay : Stewe qui programme, Sylon qui dessine), et quelques mois de boulot pour les autres membres (NdKhay : Elendil qui programme la 3D et Catacomber qui écrit les quêtes annexes). Ce fut donc un énorme effort, de loin le plus important de l'histoire de Redshift, vu que Dragonfire nous a pris moins de deux mois et Legacy six mois.

ELENLIL ■ Et pendant ces longs mois une question nous taraudait : « est-ce que ça vaut le coup pour un jeu sur PDA, ou est-ce qu'on se plante en beauté ? ». Cela pouvait facilement ruiner le plan

[1:3] UN TIEN VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS.

Le tavernier vous regarde encore plus longuement. « Je n'ai rien qui vaille la peine d'être offert, mais je peux par contre répondre à certaines de vos questions... sur votre présence ici par exemple ». - Cela vous intéresse et vous lui demandez où se trouve le Fils de l'Eau, PAGE 49.

- Vous voulez de l'or, et pas des palabres. Vous décidez de ne pas aider le tavernier mais lui proposez de jouer à un jeu PAGE 79. - Vous retournez PAGE 56, histoire d'aller vers la forêt qui a l'air si dangereuse. Ici ça craint trop du boudin, pour parler comme un petit gremlin.

INTERVIEW THE QUEST ■ IPHONE / IPOD TOUCH

de financement pour une petite entreprise indépendante comme la nôtre. Et avant le portage sur iPhone (NdKhay : en 2009, donc), c'était en effet un mauvais choix... à cause du marché mourant des jeux sur PDA qui ne faisait tout bonnement pas rentrer assez d'argent.

KHAY ■ Le portage sur iPhone a-t-il été très compliqué à réaliser ?

ELENDIL ■ Disons que « très compliqué » est exagéré, mais oui, cela a pris beaucoup de temps afin de coller au concept même de la machine. Une des principales raisons est que notre codeur principal nous a quittés il y a quelques années et que j'ai dû me débrouiller avec un code source qui ne me disait pas grand-chose. L'autre raison est que The Quest a été développé au départ pour de tout autres plateformes qui ont d'autres prérogatives graphiques et d'autres limites. Ce qui fait que la version iPhone ne pouvait pas être une version totalement optimisée. La dernière raison est que la documentation de développement sur iPhone est vaste, mais pas vraiment utile. Cela a pris pas mal de temps avant que je puisse me sentir vraiment à l'aise sur ce nouveau support.

KHAY ■ Cette version iPhone est réellement adaptée au support avec ses commandes tactiles, les différentes vues selon l'orientation de l'iPhone..., mais est-ce la version « ultime » pour vous deux ?

SYLON ■ On va dire que choisir une version est peu productif, mais je tiens surtout à rappeler que chacune était à la pointe de la technologie en son temps. En 2006, The Quest était le must pour tout Palm en termes de graphismes, taille et complexité. En 2009, nous pouvons enfin apprécier la vitesse de mouvement, la mémoire disponible et les autres attraits de l'iPhone, comme les commandes gestuelles.

KHAY ■ Est-ce que vos autres jeux, comme Legacy par exemple, ou les expansion packs de The Quest seront également bientôt disponibles sur iPhone ?

ELENDIL ■ Tu peux compter sur l'Expansion Pack Officiel de The Quest, en tout cas. Nous le sortirons dans les prochains mois, mais il nous faut tout d'abord inventer la possibilité de le faire. En effet, l'iPhone ne peut pas nativement le permettre comme les anciens PDA. C'est une plateforme totalement à part, et nous

devons donc être inventifs pour créer l'illusion.

Nous prévoyons également de faire un portage de notre jeu The Legacy, qui est un RPG basé sur une équipe de personnages. Cela sera un jeu totalement recodé pour l'occasion, car il est tout bonnement trop vieux pour être lancé tel quel. Mais Legacy Gold sera notre futur, même si nous sortirons probablement quelques petits jeux comme Dungeoned ou un jeu de cartes pour tâter les capacités de la machine et consolider nos fonds de développement. Développer un jeu de façon sérieuse est toujours un gros risque, tu le sais bien.

KHAY ■ Le jeu nomade est une bonne opportunité pour les petites compagnies. Elendil, penses-tu pouvoir sortir des jeux sur DS ou encore PSP ? Beaucoup de jeux sortant sur ces consoles sont loin de procurer un centième du fun de The Quest. J'imagine que tu penses bien pouvoir faire mieux, non ?

ELENDIL ■ Pour être honnête, nous avons déjà essayé de sortir nos jeux sur DS, et ce depuis des années, mais sans réel succès. C'est tout bonnement trop difficile. Tu peux développer sur iPhone avec cent dollars dans ta poche et un minimum de travail comptable, alors que pour des plateformes Nintendo il faut bien plus d'argent et d'efforts. Pour faire court : une fois que nous aurons les fonds suffisants pour ne plus nous en faire, nous irons logner du côté de la DS et de la PSP. Mais avant cela, nous devons savoir rester à notre place et nous attaquer à ce que nous pouvons réussir à coup sûr.

KHAY ■ Pouvons-nous rêver à une possible localisation française un de ces jours, si le jeu se vend bien ? Les Français sont souvent hérissés par les jeux en anglais, même si les traductions sont pour la plupart pathétiques.

SYLON ■ Si l'on parle de ventes pures, nous ne savons pas si le jeu se vendra assez pour justifier un tel investissement, vu que les États-Unis, le Royaume-Uni et le Canada représentent environ 70 à 80% du marché. Nous ne savons pas ce qui pourrait arriver si une version française ou allemande voyait le jour, mais à mon avis peu de choses changeraient au final. Bien entendu



c'est essentiellement basé sur un aspect financier et je m'en excuse, car nous serions évidemment heureux d'apporter un support multilingue... Mais le jeu est immense et notre situation encore précaire. Tout dépend en fait du futur de ce marché. S'il reste stable sur la durée –ce qui est rare dans le monde des mobiles– nous verrons. Il ne faut jamais dire jamais.

KHAY ■ Peux-tu à ce propos me dire ce que tu penses de l'avenir de ce marché ? Le potentiel est-il réellement si important autour de l'iPhone

SYLON ■ Tout dépend du point de vue. Notre parti pris de nous éloigner des jeux du « serpent qui bouffe des pommes » et du casual gaming nous éloigne un peu du cœur du marché. Nous avons toujours fait de notre mieux pour développer des jeux très sérieux sur les vieilles plateformes telles que les PDA, mais ce n'était parfois pas assez pour être rentable.

Maintenant, un nouvel espoir est permis, grâce à des plateformes comme l'iPhone/iPod qui prennent une large part de marché et ne segmentent plus les développements, ce qui influe sur une sorte d'« union des développeurs sur mobiles » et permet des perspectives à long terme. Nous pourrions donc continuer à vous offrir des jeux qui tiennent dans votre poche, tant que beaucoup de monde aura un système similaire. Mais il faut également que le public prenne au sérieux les développeurs. Quand on voit que les tops des charts sont dominés par des applications à moins d'un dollar pièce, on comprend que peu de véritables jeux peuvent voir le jour sur iPhone. Tout bonnement parce que vendre un dollar un jeu qui vous prend un ou deux ans de développement est impossible.

KHAY ■ Merci beaucoup d'avoir eu le courage et la folie de sortir cette perle qu'est The Quest sur iPhone/iPod. Ce sont des personnes comme vous qui feront toujours vivre le réel esprit des jeux vidéo, sur les machines mobiles ou non.

ELENDIL + SYLON ■ Merci surtout d'avoir pensé à nous !

70

TOUT CE QUI NE MONTE PAS PEUT REDESCENDRE QUAND MÊME... [A:10]

Vous voilà (merci Jowy) au Chemin de Lumière. Dans cet endroit il n'y a rien, si ce n'est une porte encastrée dans le... sol. Pas une trappe, mais bien une porte. Bien décidé à l'ouvrir, vous vous exécutez et à votre grande stupeur vous ne distinguez qu'une sorte de trou béant mais excessivement lumineux. Il y a des marches pour descendre, mais elles semblent être à l'envers... En fait tout est maçonné en trompe-l'œil et

vous ne savez même pas si l'on peut vraiment descendre cet escalier.

- Vous préférez revenir au Château de Verre Sale et prendre le bateau **PAGE 29.**

- Vous continuez dans votre entêtement et vous essayez de descendre les marches, si bizarres soient-elles. **PAGE 41.**