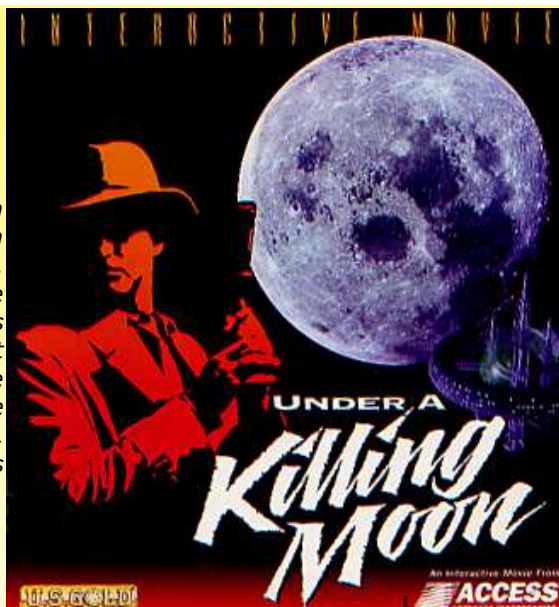


Under a Killing Moon

Testé sur PC

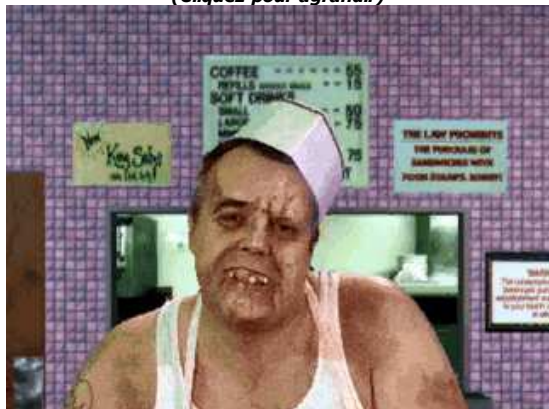
Après deux aventures sympatiques qui ont remporté un bon accueil, Tex Murphy rempile pour la troisième fois et puisqu'on est en 1994, ce sera l'occasion pour lui d'adopter le support CD. Au menu, toujours de splendides filles, toujours cette haine mutant/norms, toujours les poches vides mais surtout, toujours cette envie de faire votre métier dans les règles de l'art et satisfaire vos clients. C'est avec une toute nouvelle interface que vous allez de fil en aiguille vous retrouver plongé dans une histoire de secte fanatique à renverser en sept jours. Bon, commençons par nous servir un café, après on y verra plus clair...

Access . 1994. Aventure.



Nous sommes en 2042. Seul dans son bureau, Tex Murphy ressasse de vieux souvenirs qui ne veulent pas le quitter. Son ex femme Sylvia, le Colonel, son mentor, qu'il a été obligé de trahir sur Mars... Le monde se divise en deux, les norms et les mutants, ces derniers souffrent de malformations dues aux radiations tandis que les norms sont naturellement immunisés et vivent à New San Fransisco. Tex est l'un des rares norms à vivre parmi les mutants, sachant que son style de vie est plus accepté dans cette communauté laissée à l'abandon. Tex a la trentaine bien tassée, arbore un imperméable et un chapeau et ne crache ni sur les filles ni sur la boisson, c'est le dernier représentant d'une race en voie d'extinction, Tex Murphy est un détective privé à première vue en fin de parcours mais, derrière cette apparence, il peut résoudre n'importe quelle enquête grâce à sa ténacité... Encore faudrait-il qu'il ait des clients car ces temps derniers il a rarement quitté son domicile pour le travail et son fax ne marche même plus mais aujourd'hui les choses vont changer, c'est avec cette idée qu'il quitte son appartement bien décidé à saisir la première enquête qu'on lui confie, quelle qu'elle soit.

(Cliquez pour agrandir)



Allez le monstre, dis "cheese" :-)

C'est avec un immense plaisir qu'on retrouve donc Tex Murphy dans son troisième volet et sur CD, 4 CD pour être exact. Le choix d'Access a été de proposer une aventure interactive sans pour autant rogner sur tout ce qui avait été filmé ; aussi, la technologie de l'époque ne permettant pas de tout regrouper sur un seul disc, ce choix s'est vite imposé pour le développeur mais oh surprise ! Ils ont inclus une option malheureusement rarement suivie par leurs confrères notamment Sierra, à savoir permettre via le menu du jeu de configurer par exemple deux lecteurs pour 2 CD, limitant ainsi les manipulations, merci bien.

Il sera donc question d'une bonne grosse enquête avec son lot de déplacements, d'interaction avec les décors dans les endroits clés et de discussions, le tout en 3D temps réel et les protagonistes ici présents sont donc des acteurs (c'est pour ça qu'on appelle ce genre de jeux d'aventure "interactifs", vous voyez l'astuce ?), hmm, bon, graphiquement le jeu a la prétention de nous proposer du 640x480, ce qui était encore

assez rare pour être souligné cette année-là. Mais, contrairement à LBA par exemple, il s'agit plus d'un bidouillage à la manière de Darkseed que d'un vrai 640x480, je m'explique : les animations où l'on ne peut interagir sont en 320x200 doublés pour tenir en plein écran (mais peuvent se voir en 320x200, il y a l'option dans le menu), le jeu lui offre une interface couvrant la moitié de l'écran, l'autre moitié pour le jeu. Sachant qu'à l'époque de sa sortie, le DVD pas plus que le format MPG-4 n'existaient, on ne peut en vouloir à Access pour cette bidouille puisqu'on comprend vite que du vrai 640x480 aurait pu faire tenir le jeu sur 8 CD, voire plus ; par ailleurs, outre la technique utilisée, le résultat est franchement convaincant pour l'année puisque la palette ici utilisée dépasse avec facilité les 256 couleurs.

La piste-son nous accompagne pendant le jeu sans jamais nous taper sur les nerfs, à l'image du jeu, avec son rythme très "films noirs", elle crée un paroxysme avec l'univers dans lequel le joueur évolue, à savoir le futur avec son lot de speeders, équipements Hitech et autres hologrammes. L'interface enfin est très intuitive et peu de verbes sont disponibles permettant ainsi une interaction plus rapide avec le décor, les déplacements se font en plein écran via la souris sauf qu'on doit se déplacer avec, le clavier servant à régler la caméra, une technique révolutionnaire à l'époque mais qui a quelque peu perdu de sa grandeur aujourd'hui, on aurait souhaité vraiment quelque chose de similaire aux FPS permettant une prise en main plus immédiate mais ça reste correct. L'aventure, et plus particulièrement le style de représentation permet de dissimuler des objets dans le

décor, parfois ils seront vraiment très bien cachés, aussi un système d'aide a été intégré au jeu, très efficace et ne spoilant rien puisqu'une ligne d'aide apparaîtra, suite à un clic, vous aidant uniquement sur un point précis, un système permettant de ne pas rester bloqué sans pour autant nous révéler les étapes suivantes, une très bonne initiative même si cette "soluce" dans le jeu peut parfois nous encourager à y recourir avant même de se creuser les méninges, il faut se montrer fort ;-)

Access se trouve dans l'Utah, l'état des Mormons, ainsi une grande partie du staff en est issu et cela peut se ressentir à travers différentes petites choses comme par exemple l'expression "oh my hell" qui remplace ainsi "oh my god" puisque selon leur secte, le nom de Dieu ne doit pas être utilisé à tort et à travers. On remarque également que sous sept jours l'apocalypse aura lieu et une bande de nantis se cachera en dehors de la terre pour y revenir 30 ans après et la repeupler une fois qu'elle aura été purifiée...

Un mot sur les comédiens, même si certains sont vraiment mauvais (Sylvia et le plombier par exemple), la majorité est entrée dans son rôle sans problème et le doublage ainsi proposé est à la fois convaincant et de bonne qualité, l'immersion est totale. A noter la présence de James Earl Jones en voix off qui n'est autre que le doubleur de Dark Vador ou encore l'homme serpent dans Conan le barbare pour les incultes ;-)

Il a également participé à Command & Conquer : Tiberian Sun.



Le passage d'une saga ayant vu le jour sur disquettes, dans les années 80/90, à son nouvel opus en 3D, sur CD et Talkie a été l'occasion de belle gamelles dans l'univers video ludique, citons juste King's Quest 7, Kyrandia 3, Prince of Persia 3D, Alone in the Dark 3 ou Fade to Black. Aussi l'annonce d'un nouvel épisode de Tex Murphy, série qui n'avait qu'un cercle limité de fans jusqu'à présent, pouvait laisser craindre le pire. La satisfaction prend ainsi place quand on regarde un peu la bête puisqu'on se rend tout de suite compte que, derrière l'appellation d'aventure "interactive", il ne s'agit pas d'une succession de vidéos laissant le joueur aussi passif que devant un reportage sur l'obésité Américaine, non, ici on prend part à l'action et c'est juste après l'intro que l'on se voit immergé et que l'on peut interagir sur (presque) tout, donc au niveau de l'interactivité, le pari est gagné. Concernant le choix des acteurs, le doublage, le déroulement de l'enquête, les indices, tout ceci est également un sans faute. A peine pourrions-nous émettre aujourd'hui un doute sur les manipulations des CD, la difficulté à faire reconnaître deux lecteurs sur DOS si on veut réduire la manutention, la qualité des déplacements et surtout la qualité des graphismes, ah oui, tout de même, ça fait un petit lot mais tous ces défauts ont fait leur arrivée avec le temps, pour 1994 on ne pouvait espérer quelque chose de techniquement mieux. Hostère je pense pour les nouveaux joueurs à qui je conseille de batiser leur premier contact avec Tex Murphy à travers la suite, Pandora Directive, Under a Killing Moon n'en reste pas moins un très bon jeu, un classique qui, comme son grand frère Mean Streets en 1989 à su utiliser toutes les possibilités de l'époque pour proposer ce qui se faisait de mieux à tous les niveaux, des CD bien remplis, une aventure riche en rebondissements, un très bon divertissement qui a su élever le niveau de la saga et à remporter un très bon accueil un peu partout, quand on sait qu'il existe encore deux suites après cet opus je ne vois qu'une chose à dire, va chercher bonheur :-)



Jouer à UAKM sur un PC actuel

Hé hé, Jouer à Under a Killing Moon sur une bécane actuelle relève parfois de l'exploit mais après mon petit speech vous y verrez tout de suite plus clair et devrez y arriver sans trop de soucis. Si vous vouliez y jouer sous Win, oubliez, tout simplement parce que malgré le patch, sous Dosbox par exemple, tous les caractères avec des accents n'apparaîtront pas, donc les textes ressembleront d'avantage à de l'hébreux chinoisé et russifiant qu'à un texte Français limpide et compréhensible. La solution c'est la ShinoD7 mais encore une chose, si comme moi vous avez succombé au confort d'un clavier sans fil USB, ressortez de votre placard un bon vieux

102 touches PS/2 car en mode déplacements, le curseur risque de s'affoler et vous ne pourrez même plus cliquer, idem pour la souris. Bon, après toutes ces manips vous pourrez enfin jouer, ça vaut le coup, je vous rassure ;-)

Intérêt _____ 17/20 

Blood

[Solution](#)

Liens

[The Ritz Hotel](#)

Tex Murphy Boulevard
Tex Murphy 4ever (en Français)

Voir aussi

Countdown, Martian Memorandum, Pandora Directive, B.A.T., [Blade Runner](#), Amazon, une poupée pleine aux as, [Mean Streets](#)

Galerie d'images (cliquez pour agrandir) :



[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

