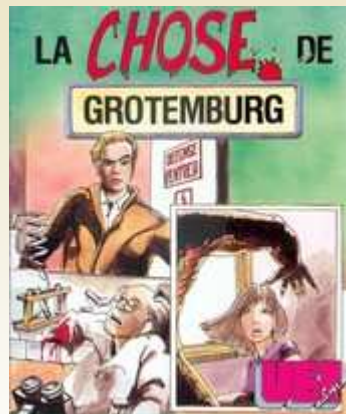


LA CHOSE DE GROTEMBURG



Test de la version : Amstrad CPC

Autre supports : Aucun

Développeur : Ubi Soft

Année : 1988

Langue : Français

Genre : Aventure

Similaire à : [Zombi](#), [Hurlement](#), Peur sur Amityville, [Les Portes du Temps](#)

Classification Personnel : Tous public

Réalisation du test : 19 Décembre 2005

Avant Propos

Premier jeu et premier succès pour une toute jeune équipe qui deviendra plus tard "Legend Software". Un mélange de monstres, de savant fou, une grosse jignée de sang et de l'humour (pas toujours subtil), "La chose de Grotemburg" est un jeu qui s'est vite imposé pour tout aventurier de l'âge d'or de l'Amstrad.

Résumé



Vous venez de vous installer dans un petit village avec votre femme, Germaine. En rentrant d'un voyage d'affaire, horreur et damnation... la cuisine a été salie... et Germaine git là à terre, sauvagement mutilée (et morte). Il vous faudra beaucoup de perspicacité pour relier dénouer cette affaire tout droit venue de l'au delà et répondre aux questions qui vous torture l'esprit : Qui a sali votre cuisine ? Pourquoi ça pu le rat mort dans le placard ? Et où Germaine a rangé votre pack de Kro-tembourg (hi hi hi!!!!) ?

Test



"La chose" a décidé de repeindre plusieurs cuisines...

"La chose", cette chose venue d'ailleurs, peut être de l'espace mais rien à voir avec "The Thing" fabuleux film du maître J. Carpenter. Non cette chose vient d'autre part de Grotemburg, petit village allemand perdu dans les montagnes... non en fait là je m'égare un peu mais l'humour est aussi subtile que dans le jeu, c'est pour dire. Voilà le type même du jeu qui m'a fait longtemps regretté de ne pas avoir un CPC 6128 car le jeu ne sorti jamais sur CPC 464 tout comme le "Manoir de Morteveille" ... les

possesseurs de K7 étant toujours les plus mal lotis (arggggh!!). Oh rage ! oh desespoir quand je voyais les questions/réponses de ce bon vieux TILT Magazine ou de Joystick

Hebdo sans avoir la possibilité de connaître ce jeu appelé tantôt "*Chose de Grotemburg*" tantôt "*Chose de Grotembourg*". Il faut dire que l'on se demande encore où ils ont été pêché un nom comme celui là ?

La découverte est donc malheureusement tardive, faute de temps, mais rien n'est plus gratifiant que d'achever une quête si longue. Si le jeu est un pur produit *Ubi Soft* dans la lignée de "*Zombi*", ce n'est que récemment que j'ai appris qu'on devait sa paternité à une toute jeune équipe composée notamment de *Nicolas Gohin* (programmeur) et *Didier Quentin* (graphiste) qui deviendront plus tard "*Legend Software*" connu pour "*Les portes du temps*" ou "*Ranx*". Le petit studio fermera définitivement ses portes après la sortie de "*Nishiran*" suite à des impayés de sa société éditrice *16/32 diffusion* qui venait aussi de faire faillite.

Tout commence donc dans la cuisine où cette chose a décidé de laisser parler son côté artistique, en la repeignant en rouge... BEURK!! jaune ou vert ça aurait pu aller mais là c'en est trop; Germaine est là sur sa chaise sans bouger !!! mais elle est morte !!! Vous comprenez ainsi mieux le choix de la couleur. Il vous faut alors mener votre propre enquête. Vous décidez de descendre la rue et la première rencontre que vous faites c'est avec Johnny, le clochard...il refoule un peu mais il est sympatoche. Il vous donnera



Le manoir de Mortevielle...non celui de Grotemburg

quelques renseignements contre un bon vieux camembert coulant (légèrement périmé) comme quoi rien ne se jette :-). Ensuite je vous laisse découvrir mais vous y ferez divers rencontres aussi improbables que marrantes: Gainsbourg (no comment!), Rambo qui vous donnera son porte-bonheur : une grenade (ouahh!!!) ou même Don Camillo-Patillo (Seigneur ce ne sont que quelques pâtes)....ça vous donne un avant goût du jeu.



Ici c'est lui qui fait la loi et pas "la chose"

Le scénario est donc traité sur un ton humoristique et aborde divers thèmes chers au cinéma fantastique comme le savant fou émule de docteur Jekyll et Mr Hyde apparaissant sous les traits d' Albert Einstein. Cet inventeur a joué les apprentis sorciers et s'est créé son propre Frankenstein à partir des restes d'appartenance plus que douteuse pris dans divers cimetières, avant d'être la première victime de cette "chose", qui redoute, tout comme Dracula, l'eau bénite....mais vous en

savez déjà trop.

Le jeu propose des graphismes fins en 320 x 200 donc peu colorés (4 couleurs), peut-être une exigence de l'éditeur qui commençait justement à transposer ces hits 8 bits sur Atari ST comme "*Zombi*"; Leur nombre est toutefois assez conséquent et variés mais d'une qualité inégale, par contre les bruitages sont assez rares. Un analyseur syntaxique, particulièrement efficace, vous permettra de gérer vos mouvements et les actions. Il reconnaît plus de 500 mots, ces réponses sont souvent un vrai régal à prendre bien sûr au second degré.

Côté énigme, il faut malheureusement certaine fois une bonne dose d'imagination pour trouver quelques puzzles assez farfelues. Par exemple en tirant la queue d'un chat on découvre une souris qui permettra de domestiquer un hibou qui servira plus tard à se



Mémé s'en est allé en vous laissant une petite chanson

débarasser de souris affamées...pas évident une liste de verbes reconnus aurait été utile, ce qui fait que je comprend que bon nombre de joueur ont dû tourner en rond sans solution et je réalise maintenant le pourquoi du comment des questions fréquentes dans Joystick hebdo. On peut aussi regretter que si les divers écrans apportent leur lot d' hémoglobine, l'humour à profusion casse l'atmosphère d'épouvante qui aurait pu se dégager du soft et c'est fort dommage tant la potentialité du titre

était forte. Il ne fera donc même pas peur au plus jeune.

Finalement après presque une décennie, "La chose de Grotemburg-bourg" est un jeu qui est restait dans les mémoires mais pas là où l'on l'attendait. Une histoire abracadabrante, des énigmes à se brûler vif avec un chalumeau où la logique est une donnée hasardeuse, bref un jeu régit par les lois de Murphy fait pour les adeptes de la "Quatrième dimension" ou de "Sliders, les mondes parallèles", c'est sûr après y avoir jouer vous aurez l'impression d'avoir glissé dans un autre monde.

Conclusion

Après autant d'attente, on s'est souvent fait de fausse idée sur le jeu, les divers questions/réponses lus dans les mags d'époque me laissaient entrevoir un jeu avec des possibilités multiples, très difficiles et horifique. C'est en partie le cas, "Grotemburg" est un jeu d'aventure varié mais qui a loupé le coche avec un humour à trop grande dose qui dessert totalement l'ambiance. Il reste néanmoins une référence incontournable et beaucoup de joueur aimeront s'y replonger et qui sait pourquoi pas enfin le terminer...avis aux aventuriers nostalgiques.



Ranx

Pour

- 🔴 Les divers thèmes horifiques
- 🔴 Les nombreux lieux
- 🔴 L'analyseur syntaxique et ses répliques

Contre

- 🔵 Enigmes trop difficiles surtout pour les débutants
- 🔵 Graphismes inégaux
- 🔵 Un jeu qui a loupé son objectif : faire peur





Solution : 

Manuel :  0,575 Mo

Mot de Passe : www.aitpast.com

Version [CPC](#) : 328 ko

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.