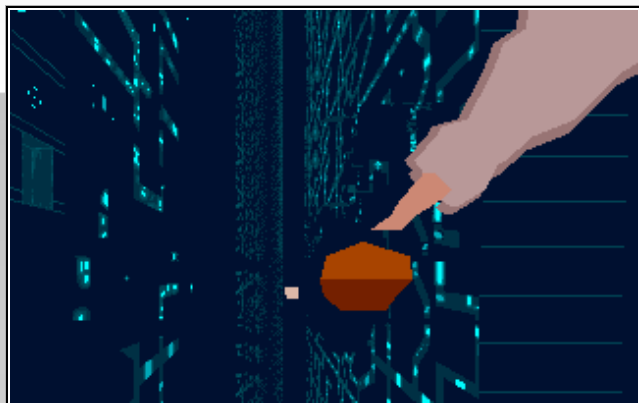

Another World

Another World est le jeu idéal pour comprendre la beauté de l'abandonware. Voila un jeu d'aventure, de qualité rare réalisé par une seule personne, assisté par un musicien qui apporte la touche finale (2 français ^^) et qui tient sur 2 disquettes. La simplicité même pour un jeu d'une efficacité redoutable. parmi ces hommes on retrouve le célèbre Eric Chahi. Non seulement, il a tout fait, mais en plus il a très bien réussi à faire passer des tas d'innovations qui ont influencé les jeux qui suivirent. Un grand homme qui mérite bien des éloges pour avoir travaillé sur "Les Voyageurs du Temps" au Centre de la Terre" ou encore, plus récent mais non moins longtemps attendu "Heart Of Darkness". Passons maintenant aux détails de ce jeu qui vous réserve bien des surprises ...

Delphine Software. 1991. Aventure.

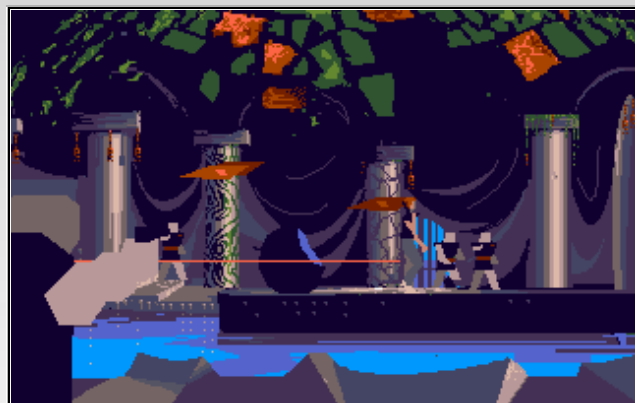


Plus connu sous le nom de Out of this World aux Etats Unis, Another World est un jeu qui a marqué sa génération comme peu d'autres et qui porte bien son tilt d'or 1993. Le jeu a été un véritable carton dans le monde entier et il a connu des très nombreuses adaptations sur d'autres plates formes, au grand dam de Virgin qui avait refusé d'éditer ce jeu lorsqu'il lui a été proposé. On pourrait trouver ses racines en remontant d'une année, avec Prince of Persia mais dès les premiers secondes de jeu, l'évolution est frappante. Le jeu commence par une longue scène cinématique epoustoufflante, qui est bien plus agréable que les slide show auxquels on était habitués, mettant en avant la qualité de la programmation du soft.



Les cinématiques apparaissent en quelques secondes

L'histoire commence alors que le professeur Lester Chaykin retrouve son laboratoire, en pleine nuit pour achever ses travaux. Tout se passe bien jusqu'à ce qu'un orage n'éclate et ne vienne foudroyer son installation au moment de l'expérience, altérant ainsi le résultat. Pas une seconde à perdre car vous êtes dans une autre dimension, en train de vous noyer et ce n'est là qu'un avant gout des périls que vous allez courir. L'histoire va prendre très vite un rythme effréné alternant l'utilisation de la réflexion et des réflexes. On ne peut pas s'ennuyer dans un jeu comme celui

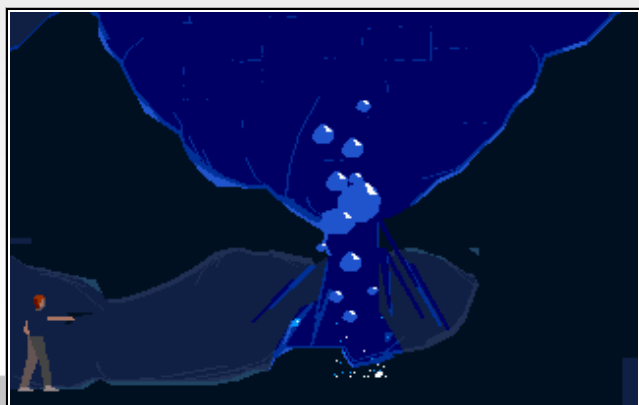


ils on du goûts ces extra terrestres ...

Pour rendre cet aspect de cinéma, Eric Chahi a utilisé le motion capture pour définir l'animation des personnages qui apporte un réalisme très appréciable. Ce procédé qui, à l'aide d'un caméscope et des mouvements d'un comédien, permet de transcrire des mouvements fidèles à l'anatomie humaine, est alors encore très peu utilisé et son efficacité est ici prouvée. Mais la question qui réside, c'est comment a-t-il fait ? comment en 2 disquettes, un jeu peut contenir autant de cinématiques et être aussi riche. Et bien il aura suffi d'une idée avant gardiste qui consiste à programmer les graphismes à base de polygones. On obtient quelque chose d'un style original mais rudement efficace quand il s'agit d'intégrer les cinématiques sans le prix à payer ordinairement. Il s'octroie ainsi le luxe de faire une cinématique non seulement pour l'évolution du scénario mais aussi pour toutes les morts possibles. Certes les graphismes manquent un peu de couleurs et les dégradés sont très limités mais ce sont là les seuls petits défauts de ce grand hit.

Concernant l'histoire, on ne peut que deviner les choses car les extra terrestres que vous rencontrez baragouinent un langage étrange et Lester reste silencieux tout le long du jeu. Seul 2 lignes de textes apparaissent dans l'introduction mais rien de très important. Un choix qui accentue encore le côté original du jeu et qui n'ôte rien à son charme.

la. L'action est aussi présente que palpitante, car si vous n'avez, pour commencer, qu'une faible panoplie de mouvements, vous découvrirez bien vite que Lester s'accommode à son environnement et n'hésite pas à se rouler par terre, à plonger, à escalader et à se battre avec une grande habileté. Avec ceci, les obstacles qui barreront votre chemin s'effondreront tous de façons chaque fois plus spectaculaire, à la manière d'un grand film Hollywoodien. Un vieux fantôme voit le jour ici, et on se surprend à faire des choses d'instinct et de voir le personnage répondre parfaitement à vos désirs.



Ici, pas 36 solutions ...

Conseils :

- N'hésitez pas à faire plusieurs écrans de protections devant vous et si la situation s'y prête faites en 2 légèrement décalés.
- Pour insérer les codes, appuyez sur C
- Fiez vous aux réactions de votre compagnon

La version Pc, sorti apres les version St et Amiga, a été pourvu de 2 niveaux supplémentaire, ce que peu de gens savent. Des levels qui n'ajoutent pas grand chose à la durée de vie du jeu mais c'est la une occasion pour certains puristes de se replonger dans le jeu qu'ils croyaient connaître si bien. Il faut également savoir qu'une suite a été concocté par Interplay et Eric Chahi qui n'a pas été enthousiasmé par ce projet mais qui y participeras malgré tout. Il s'agit de Heart of the Alien, sorti sur Mega CD uniquement. C'est un moyen d'en apprendre davantage sur le scénario mais ce dernier est nettement moins réussi et n'a que très peu d'intérêt finalement.

Largo



Alors qu'en cette année 91, l'informatique ludique évoluait à son rythme, un outsider sorti de nulle part est venu perturber ce petit monde bien tranquille, Another World ! Conçu et programmé par une seule personne, tous en 3D, avec des bruits digitalisés à gogo, des cinématiques, bref, on s'attendait pas à ça. Aujourd'hui le jeu n'a pas pris une ride si ce n'est la maigre durée de vie, compensé cependant par le niveau inédit de la version PC. C'est beau, c'est prenant, le système de checkpoint par code évite de se refaire tout le niveau en cas de mort subite bref, c'est un chef d'oeuvre que tout gamer digne de ce nom ce doit de connaître.

Neoblood

Note _____ 18/20



Configuration PC _____ Désactivez le driver de mémoire paginée

Configuration ST _____ Steem + Tos 1.02fr

Configuration Am _____ [WinUAE Config A500](#)

Langue _____



Téléchargement _____ 1,1Mo  0,8Mo  1Mo



Mot de passe _____ www.aitp.fr.st

Dans le même genre _____ Prince of Persia, [Flashback](#), Bermuda Syndrome

Solution _____



Problème de joypad

Sous PC, si vous avez un problème de joypad (impossible d'aller à droite), configure le son comme Soundblaster machine lente (!).

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.