

Pitfall The Mayan Adventure



Test de la version : 32X

Autres Supports : Megadrive, Mega CD, Snès, PC, Jaguar, GBA

Développeur : Big Bang Software

Année : 1995

Langue : Anglais

Genre : Plates-Formes

Similaire à : [Bermuda Syndrome](#), [Rick Dangerous](#), [Gold of the Aztecs](#), [le Fétiche Maya](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 11 Février 2006

Avant Propos

Pour les douze ans de Pitfall, petit jeu d'aventure dans la jungle Amazonienne développé en 1982 sur Atari 2600, Activision décida de ressortir la licence et de nous offrir une suite aux petits oignons bénéficiant des dernières avancées technologiques. Préparez votre sac à dos, l'aventure vous attend...

Résumé



Parti faire des fouilles archéologiques, votre père a disparu en pleine Amazonie. Il vous incombe de partir sur place, équipé de votre précieux sac à dos ainsi que de votre fouet pour tâcher de retrouver votre géniteur.

Test

Le premier volet fit donc les beaux jours de la console d'Atari, la 2600. Le jeu était très rudimentaire, quatre couleurs, aucun détail, bref, un jeu de son époque pour les joueurs de son époque, inutile d'en dire d'avantage tant le principal fil conducteur entre ces deux volets est leur titre.

Pitfall est donc un bon vieux jeu de plates-formes des familles dans la droite lignée de **Rick Dangerous**. Plusieurs niveaux thématiques, on commence par la jungle pour ensuite découvrir la cascade et un temple Aztèque entre autres, visite obligée pour tout explorateur digne de ce nom.

Dès le départ on a un fouet qui pourra servir au corps à corps ainsi que pour attraper au lassot des pierres en hauteur et ainsi pouvoir se rendre sur une plate-forme inaccessible avec la force de ses petits bras. On trouvera trois types d'armes secondaires en cours de route, des cailloux, boomerangs et enfin, des explosifs en nombre très restreint cependant. On peut également, parmi les mouvements disponibles, s'agripper à une liane, sauter, ramper et courir.



Voilà pourquoi on doit toujours porter une ceinture...



Ca ne vous rappelle rien ?

Cette version Megadrive 32x est en 85 couleurs grâce aux capacités de cette cartouche qui boostait les capacités de la console, offrant des capacités 32 bits dès 1994, quelques mois avant la Saturn. Outre le fait de proposer une palette de couleurs plus étendue, elle offrait également un meilleur son et une meilleure configuration technique. Les niveaux fourmillent de détails et les couleurs sont judicieusement utilisés pour permettre un résultat très convainquant, on se croirait effectivement en pleine jungle. Il sera, cependant, nécessaire de pousser la luminosité de l'écran pour se lancer dans l'aventure car elle est volontairement très basse, personnellement, passé un certain temps sur le jeu avec ce réglage, je trouve que cela fatigue les yeux, il aurait vraiment été pratique de régler ça, mais bon. La piste son est de bonne qualité sans être transcendante. C'est au

niveau de l'animation que Pitfall se distingue via un traitement parfait. Le perso répond rapidement et la technique mise en place pour proposer cette fluidité semble être la même que pour **Prince of Persia**, à savoir, l'intégration sur ordinateur des mouvements filmés d'un individu. Le découpage est très précis et quasiment tous les mouvements sont possibles. Fortes de cette technique, des animations supplémentaires ont été intégrées pour renforcer les détails. Ainsi, le dérapage, la chute, lorsque l'on court et qu'on se pend un mur mais également lorsque l'on ne touche à rien, le perso dispose de plusieurs animations sympathiques, en garde, méditation, le fouet et sur le qui-vive.

J'ai toujours eu un a priori négatif sur Pitfall avant d'y jouer, je pensais qu'il s'agissait d'un jeu pour gamins dans la lignée de Rayman, heureusement, j'avais tort. On retrouve vraiment tous les ingrédients du bon jeu de plates-formes et cette animation au poil lui permet de se distinguer du lot. Au niveau de la difficulté, elle est progressive et si le premier niveau peut s'enchaîner sans soucis, le dernier en revanche sera un vrai cauchemar. Il y a un boss à la fin de chaque niveau, curieuse initiative récurrente chez les confrères (Megaman pour ne pas le citer) mais ici, je trouve que ça casse l'ambiance puisqu'ils peuvent être très coriaces, comme le dernier donc qui est un Golem impossible à battre à moins d'abuser des sauvegardes, et même comme ça, j'ai mis plusieurs jours puisque ses attaques sont aléatoires, même en sauvegardant et qu'il est parfois impossible de se tirer de son attraction. C'est dommage car la fin est bien sympathique. Par ailleurs, on peut en gros découper le jeu en deux, la première moitié est un jeu de plates-formes avec des niveaux originaux qui se suivent sans se ressembler, la seconde partie est une succession de niveaux déjà explorés où l'on doit jouer du joystick et plus particulièrement du saut pour se projeter dans les airs, arriver sur des plates-formes au pixel près et, d'une manière générale, cette partie est moins intéressante. Enfin, il n'y a pas de système de sauvegarde donc, sans émulateur, je ne pense pas qu'il vaudrait le coup car la durée de vie est tout de même assez conséquente.



Il a de la ressource...

Un code est intégré au jeu pour pouvoir jouer à la version précédente de Pitfall, sur 32X, à partir du menu, il faut faire : Bas puis bouton A (26 fois !).

Pitfall est un bon jeu de plates-formes dans une ambiance d'aventuriers avec tous les ingrédients du genre, des serpents, des singes, des crocos, des lianes, des temples, on sait de suite où l'on met les pieds. La qualité des graphismes de cette version et l'animation lui permettent de se distinguer du lot. Finalement je suis agréablement surpris, j'aime bien ce genre d'ambiances et le jeu est techniquement soigné, à essayer impérativement.

Blood



Euh... Couchés !

Pour

- 🔴 Graphismes riches en détails
- 🔴 Animation au poil, parfaite
- 🔴 L'ambiance aventuriers dans la jungle, j'adore

Contre

- 🔵 Trop sombre
- 🔵 Dernier boss limite imbattable
- 🔵 Les derniers niveaux réflexes, lourds



Telechargement



Mot de Passe : www.aitpast.com
Version 32X : [Ici](#)

Version Megadrive par Activision [1994]

Je n'ai pas trouvé de différences signitatives hormis la palette de couleurs qui chute à 30 couleurs.

Version Super Nintendo par Redline Games [1994]

Je n'ai pas trouvé de différences signitatives hormis la palette de couleurs qui chute à 56 couleurs. Bien entendu, comme c'est pour ainsi dire toujours le cas, la résolution est inférieure aux versions Sega, de 320x224 on descend donc à 256x224 donc la largeur est rognée, donc on anticipe moins les ennemis et les pièges et l'on meurt d'avantage.



Version Mega CD par Activision [1994]

Identique à la version 32X si ce n'est la même palette que la version Megadrive, des pistes CD et la difficulté des boss revue à la baisse. Ah oui, quand même, une intro avec des acteurs nous est proposée, c'est toujours ça de gagné.



Version PC par Kinesoft [1995]

Pitfall fut l'un des premiers jeux développés pour Win 95 mais également l'un des premiers à utiliser Direct X, si bien qu'il tourne aussi bien sur les bécanes d'aujourd'hui que d'hier. Le jeu est moins sombre que sur console, de nouveaux bruitages digitalisés ont fait leur venue tout comme des musiques sur pistes CD. Enfin, il s'agit là de la version disposant de la palette la plus riche avec 102 couleurs. Il ne lui manque qu'une fonction de sauvegarde même si, techniquement, il s'agit là de la meilleure version du jeu.



Version GBA par Majesco [2001]

Adaptation de la version Snes, la palette est exactement la même que sa grande soeur. Les couleurs sont trop flashy et les musiques ont disparu. Même si en terme de luminosité, le jeu est plus clair, la conversion est mauvaise pour la simple et bonne raison que sept ans après, faute d'avoir des innovations, on aurait attendu au minimum un jeu identique aux versions 16 bits, ce qui n'est pas le cas.



Pitfall : The Lost Expedition par Torus Games sur GBA [2004]

Trois suites existent, voici la seule en 2D sortie il y a deux ans sur GBA. Le jeu est sympathique, les décors également mais je dois regretter l'animation qui n'est pas très réussie et surtout le public visé qui est très jeune, en témoignent les dialogues qui sont d'un niveau... A essayer tout de même surtout que le titre existe en Français cette fois.



Salut, c'est pour l'audition d'Henry Potté...