

D/Generation

Amiga Aga, CD32 & PC

Vous avez choisi d'être coursier, un boulot pénard dans un pays pénard, la Finlande. Rien ne vous a préparé à vous retrouver dans un immeuble en proie à un ordinateur fou et à devenir un sauveur pour des dizaines d'employés. Un homme ordinaire dans une situation extraordinaire, c'est comme ça que naissent les héros...

Mindscape. 1993. Action/Aventure/Reflexion.



2021. Contacté par Derrida pour lui livrer un paquet en toute urgence à Singapour, vous vous rendez sur place avec votre jet privé mais personne n'est là pour signer le reçu. Vous décidez alors d'entrer dans l'immeuble et découvrez l'effroyable, des Neogènes ont pris le contrôle de la tour et gardent les employés en otage. Il vous faut pourtant cette %#\$! de signature, vous décidez d'explorer les environs...

Voici donc un scénario pour le moins original pour un jeu tout aussi novateur où vous allez devoir franchir des dizaines de salles, trouver des clefs, libérer les employés, tout en faisant attention aux néogènes et autres barrières de plasma. Action, aventure, réflexion, tout y est ! Réalisé par Robert Cook, fidèle disciple de **Jordan Mechner** pour lequel il a programmé la version C64 de **Karateka** ainsi que **Last Express**, le premier (et dernier) jeu de Smoking Car Production, la firme de l'auteur de Prince of Persia.




Les néogènes sont des organismes fabriqués génétiquement divisés en quatre familles. Heureusement, vous trouverez en cours de route, lasers, bombes et autres grenades pour en venir à bout. Le laser est par ailleurs multi usages puisqu'il sera possible de s'en servir pour faire des ricochets contre les parois afin d'atteindre un interrupteur jusqu'alors inaccessible.

Au travers des niveaux, vos réflexes comme vos neurones vont être mis à contribution avec une difficulté progressive. Il ne faudra pas omettre, par ailleurs, de consulter les ordinateurs et de discuter avec les employés terrorisés afin de mieux cerner l'histoire ainsi qu'en vue d'obtenir mot de passe ou item. Le jeu a beau être en Anglais, cela reste très sommaire je vous rassure.



Il n'y a aucune différence entre les versions Amiga Aga et CD32. La version PC en revanche semble avoir une palette légèrement amoindrie avec une ou deux différences sur chaque tableau.

Véritable petite révolution ludique, D/Generation fait partie de ces jeux qu'on ne lâche pas facilement. L'habillage est grossier mais le contenu est riche, la qualité des énigmes plonge rapidement le joueur dans l'intrigue et l'on oublie bien vite ces détails. Proposer des dizaines de tableaux avec un concept similaire mais sans pour autant créer un sentiment de lassitude chez le joueur, c'est un véritable exploit. Le jeu n'a pas connu de suite et n'a pas inspiré ses confrères, ce qui lui vaut un statut toujours aussi personnel, des années après. C'est avec les meilleures intentions du monde que l'on fait les jeux les plus intéressants, DG en est la preuve.

Intérêt _____ 15/20 

Versions Atari ST & Amiga [1991]

D'abord sorti sur ces supports en 16 couleurs pour le ST et 32 pour l'Amiga, les bruitages diffèrent entre ces deux versions mais également par rapport aux versions 256 couleurs, le jeu est toujours similaire mais encore plus sobre. De toutes façons, ceux qui accrochent à D/Generation ont su faire l'impasse sur ce point, ce n'est donc pas très important au final.





Voici le C/Generation, un hologramme

La représentation est en 3D isométrique à la manière de **Crafton & Xunk**, **Populous** ou encore **Cadaver**, une période d'adaptation est donc nécessaire même si l'on a tendance à frotter pas mal les murs par la suite, c'est la faiblesse de ce type de représentation. Le jeu dispose de 256 couleurs mais la 3D utilisée pour la représentation des objets est très brute de décoffrage, de même les pièces sont cruellement vides et manquent de détails, le héros lui-même arbore une sorte de pyjama rouge et gris, on ne connaît pas la honte en Finlande ? Plus sérieusement, la bande-son est du même calibre, une musique d'intro puis plus rien, les bruitages sont sympathiques mais empêchent de réellement parler d'atmosphère musicale.

Celui-là, il va pas vouloir de mon aide...

Conseils

Déjà pour jouer à la version PC au Joy, tapez Ctrl + J. Maintenant voici quelques tips pour finir le jeu sans s'arracher les cheveux :

Etage 81 scène 23 : Taper SETH et OSTRICH sur l'ordinateur.

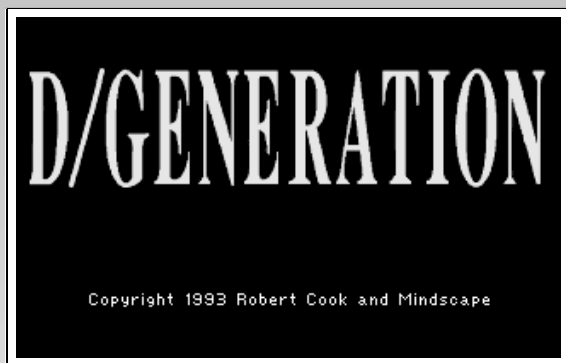
Etage 84 scène 82 : Taper DEATH sur l'ordinateur.

Etage 85 scène 75 : Discuter avec l'employé, répondre "Non, vous n'êtes pas grosse" pour ainsi récupérer un bouclier.

Etage 85 scène 57 : Utiliser le bouclier pour passer (touche U).

Bonne chance !

Blood



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Crafton & Xunk
Solution	
Manuel	
Mot de passe	www.aitpast.com
Téléchargements	Aga 0,9Mo

[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.

